

Hacia un elearning 2.0+

Montse Fernández Crespo¹
Marzo de 2008

¹ Permitida su reproducción parcial. Se agradecerá que se mencione la fuente.

Hacia un elearning 2.0+

1	Introducción	3
2	Buscando una definición	4
3	Breve historia del e-learning.....	4
4	Actores y tipos del e-learning	5
4.1	Agentes e-elearning	5
4.2	Tipos e-learning	6
4.3	Usuarios de e-learning	8
5	Auge o fracaso del e-learning	11
5.1	Posibles causas del fracaso de e-learning corporativo en España .	15
6	Usos Internet España	20
7	Hacia un e-learning 2.0, herramientas y usuarios.....	22
7.1	El usuario en la Web 2.0.....	22
7.1.1	Tendencias de uso	22
7.1.2	Perfil del usuario 2.0.....	24
7.2	Nuevas herramientas Web 2.0	25
7.2.1	Aplicaciones más demandadas en la Web 2.0	25
7.2.1.1	Web Granular	25
7.2.1.2	Web Social	28
7.2.1.3	Web Móvil	31
7.3	Metodología Web 2.0 aplicada al e-learning	32
7.3.1	Un primer contacto	32
7.3.2	Edublogs	34
7.3.3	Comunidad virtual versus red social	35
7.3.4	Vídeos compartidos.....	37
7.3.5	El usuario-alumno.....	38
7.3.6	Concluyendo	38
7.4	Algunas herramientas y proyectos e-learning 2.0.....	40
8	Nuevas teorías y métodos de aprendizaje	46
8.1	Nuevas teorías	46
8.2	Nuevos métodos.....	48
9	¿Y el futuro? Tendencias e-learning	50
10	Conclusión	54

1 Introducción

Este documento pretende recoger la situación actual del e-learning (sobre todo del e-learning corporativo) y las tendencias que se esperan en los próximos años.

Puede tomarse como un documento base y de consulta inicial ya que contiene referencias evolutivas del e-learning, y se contemplan los métodos y teorías del aprendizaje en nuestros días.

El e-learning se ha estudiado en su propio entorno, revisando los usos de la Web 2.0 y las herramientas que la han convertido en un fenómeno social, tratando de establecer comparaciones de uso entre ambos procesos.

Al final, se recogen una serie de tendencias apuntadas por diferentes autores y/o empresas, que, sorprendentemente, coinciden en sus vaticinios sobre el futuro del e-learning.

Como nota destacada y que afianza la idea principal que desprende todo el estudio, tengo que comentar que toda la información que contiene se ha elaborado mediante el uso de Internet y la experiencia de la autora.

2 Buscando una definición

Todos sabemos lo que significa el anglicismo e-learning, pero resulta curioso como para una palabra tan conocida y utilizada en nuestro vocabulario existen tantas definiciones a medida como autores, educadores o profesionales que hablan de ello.

Recurriendo a la enciclopedia más solicitada en Internet, me encontré con esta definición: "De Electronic Learning - **Anglicismo, Neologismo. Aprendizaje** asistido por **tecnologías de la información y la comunicación**. El e-Learning fomenta el uso intensivo de las **TIC** facilitando la creación, adopción y distribución de contenidos, así como la adaptación del ritmo de aprendizaje y la disponibilidad de las herramientas de aprendizaje independientemente de límites horarios o geográficos. Permitiendo al alumno intercambiar opiniones y aportes a través de las Tecnologías de Información y Comunicación. (*Wikipedia, <http://es.wikipedia.org/wiki/E-learning>, consultado el 23 de febrero de 2008*)

La más básica y por ello de más amplia concepción, podemos apuntar la siguiente: "aprendizaje electrónico o aprendizaje por medios electrónicos", extraída del vocablo learning (aprendiendo o aprendizaje) y el prefijo e (hace referencia a Internet).

Buceando entre las muchas definiciones o acercamientos a esa definición única e inequívoca que los teóricos de la formación han promulgado en sus estudios sobre el tema, hemos encontrado diferencias relevantes que nos ayudan a comprender el por qué el e-learning continúa, como veremos a lo largo de este trabajo, girando sobre sí mismo sin encontrar un punto fuerte en el que apoyarse: las definiciones que ponen el énfasis en la tecnología, las que apuestan por la metodología y las que se centran en los contenidos.

"En todas estas definiciones, así como en otras que se pueden encontrar en la bibliografía especializada, se acaba haciendo mención explícita o implícita a lo que se viene llamando en triángulo del e-learning (Lozano, 2004), formado por la tecnología (plataformas, campus virtuales...), los contenidos (calidad y estructuración de los mismos se toman como elementos capitales para el éxito de una iniciativa de e-formación) y los servicios (siendo el elemento más variopinto que engloba la acción de los profesores, elementos de gestión, elementos de comunicación, elementos de evaluación...). Variando el peso de estos tres componentes se obtienen diferentes modelos de e-formación, de igual forma que variando las variables y recursos con los que cuenta un profesor se obtienen diferentes políticas de docencia presencial." (*Francisco José García Peñalvo, http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_garcia_penalvo.htm*)

3 Breve historia del e-learning

En su trabajo "La gestión de los entornos virtuales" (2005) Jesús Salinas distingue tres etapas en la evolución histórica del e-learning:

- Un enfoque **tecnológico** que conocimos en las etapas iniciales bajo el auspicio de la aparición de nuevas tecnologías desde el CD-ROM interactivo hasta Internet. Se basaba en la idea de que a mayor sofisticación del entorno mejor resultado.
- El **contenido** es el rey, segunda etapa que llegó cuando el enfoque excesivamente tecnocentrista no dio los resultados obtenidos a tal punto que hizo pensar en la baja utilidad del e-learning y más aún, de su posible

fracaso. Basa la calidad del proceso de aprendizaje en la calidad de los contenidos.

- La era de la **metodología**, que se centra en el alumno y sigue unos criterios metodológicos.

A esta lista yo añadiría la etapa actual, la que ronda sobre la web 2.0 y que nos hace hablar y pensar en un **e-learning 2.0**, y puede que nos quedemos atrás cuando algunos autores ya pronuncian el término *e-learning 3.0*: *"El experto en aprendizaje organizacional, capacitación y e-learning Josh Bersin, es uno de los pocos que están hablando de e-learning 3.0."* (*"Acortando las distancias entre las empresas y el e-learning colaborativo"*, Verónica Inoue, *Learning Review*, pag. 1)

4 Actores y tipos del e-learning

En este punto vamos a tratar de esbozar tres estructuras:

- En la primera presentaremos los distintos agentes que participan en una actividad de e-learning
- Una segunda referida a los distintos tipos de e-learning que se ofrecen en el mercado atendiendo al entorno en que se desarrolla,
- La tercera y última para entender la tipología de los usuarios finales de un proyecto de e-learning.

4.1 Agentes e-elearning

A simple vista, resulta relativamente sencillo definir los agentes que participan en un proceso de aprendizaje y que se argumenta en el proceso básico de comunicación:

- Emisor: profesor/tutor
- Canal: Internet
- Receptor: alumno

Sin duda esta clasificación es válida pero las variables que intervienen en una actividad e-learning, debido a las connotaciones derivadas de su carácter "global", "a distancia" y "con la tecnología", la complican y amplían:

- Emisor
 - Promotor de la acción
 - Universidad o Institución pública
 - Empresa
 - Academia o Entidad privada
 - Proveedor de e-learning
 - Autor de contenidos
 - Generador de contenidos tipo e-learning
 - Diseñador de contenidos formativo
 - Diseñador de actividades de aprendizaje
 - Diseñador gráfico, web, animación y multimedia
 - Tutor
- Canal
 - Plataformas
 - Estándares LMS
 - Cautivos
 - Libres
 - Herramientas

- Propias de un LMS cautivo
- De libre uso
- Alumno
 - De enseñanza reglada
 - De enseñanza empresarial
 - De formación continua
 - De iniciativa personal

Esta segunda clasificación nos ofrece una visión más compleja del e-learning, y no puede ser de otra manera cuando los agentes implicados son tantos y tan variados. A lo largo de este trabajo intentaremos simplificar esta tarea haciendo hincapié en una realidad fundamental que muchos parecen haber olvidado: el valor del aprendizaje natural del ser humano. *“Volver a la etapa uno – cuando nace el niño ...aprendizaje individual que se adquiere mediante la exploración- está en el corazón del aprendizaje para toda la vida – long life learning-.” (Seymour Paper citado por Fernando S. en “El aprendizaje en la era actual“- Zeitgeist: el futuro de la educación es just in time, multidisciplinar, experimental, emergente”, 18/02/08, <http://gabinetedeinformatica.net/wp15/category/aprendizaje/>)*

4.2 Tipos e-learning

En su presentación “Introducción al e-learning”, Adriana Berlanga, Angeles Bosom y María José Hernández, incorporan esta clasificación de Modalidades de e-learning: (<http://www.slideshare.net/minicursos/introduccion-al-elearning>, consultado el 23 de febrero de 2008)

- Totalmente online (eLearning)
- Semipresencial (blended-learning): combina la formación online con sesiones presenciales
- Mobil-learning: conjunción entre el eLearning y el acceso a la formación desde cualquier lugar, utilizando aparatos de tecnología móvil, como el teléfono móvil o las agendas electrónicas
- U-learning: combinación del m-learning y el e-learning
- We-learning: ha sido el último en ser acuñado. Se refiere a un tipo de educación a distancia que se produce entre iguales, en el que se comparte conocimiento utilizando las nuevas herramientas colaborativas que proporciona la Web 2.0.

Lo que estas autoras denominan We-learning es para mí y para diversos autores que irán apareciendo a lo largo de este trabajo, e-learning 2.0, concepto en el que podemos también agrupar la tipología citada de M-learning (Mobil learning), que no deja de ser una propiedad o variante más englobada en las capacidades del e-learning 2.0.

Otra clasificación básica viene dada por el factor tiempo, siendo e-learning síncrono cuando tutor y alumnos coinciden, y e-learning asíncrono cuando no hay concurrencia temporal entre profesor y alumno.

En otras ocasiones, se distingue el concepto Modalidad del concepto Tipo. En la presentación “Exposición” (http://www.slideshare.net/leonel_canceriano/exposicion-173917/, consultada el 24/02/08), se distingue lo siguiente:

- Modalidad e-learning
 - Totalmente a distancia
 - Semipresencial (blended-learning)

- Tipos de e-learning
 - Video-learning
 - Mobil-learning
 - E-learning 3D

Si profundizamos algo más, podemos encontrarnos con ambigüedades resultantes de intentar clasificar lo que simplemente está siendo resultado de la tecnología utilizada por la curiosidad innata del ser humano. Intentos clasificatorios que no añaden más que incertidumbre y dificultad de entendimiento, como bien refleja este post extraído de la página Web de Aefol (Asociación de e-learning) del que copio un extracto a continuación:

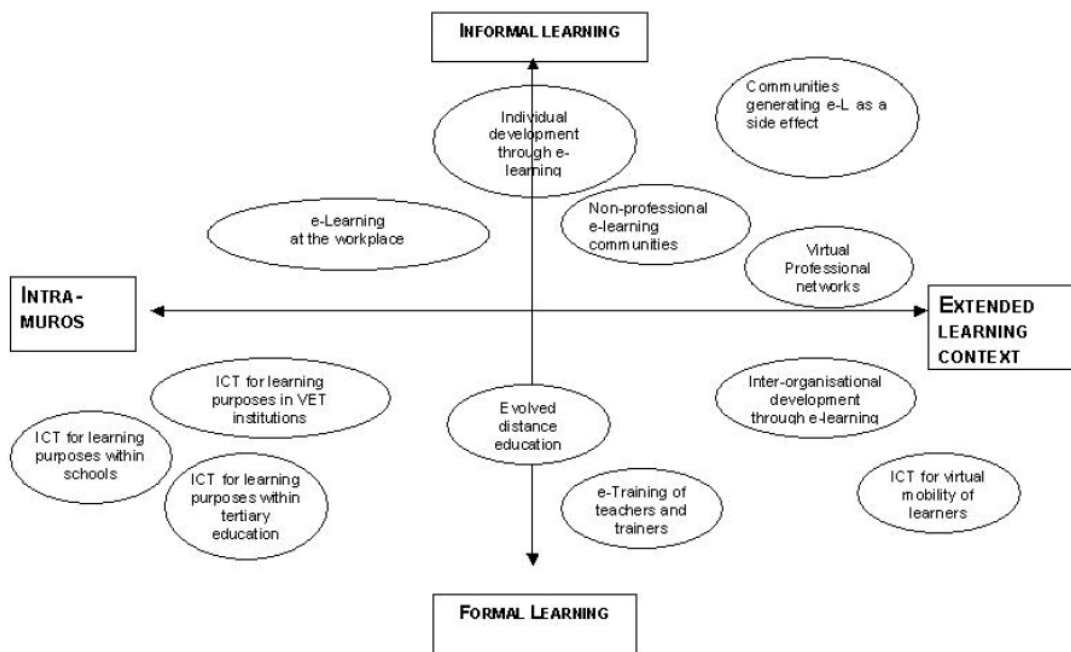
(http://www.aefol.com/elearning/forum/display_topic_threads.asp?ForumID=2&TopicID=118&PagePosition=2, 15/10/2005)

“Por otro lado encontré la siguiente clasificación de tipos de e-learning:

- Learned-led e-learning o también self-directed e-learning
- Facilitated e-learning
- Instructor-led e-learning
- Embedded e-learning
- Telementoring and e-coaching.”

El Informe Annual HELIOS 2007 habla de espacios o territorios, clasificados éstos atendiendo a las tipologías básicas – learning formal o informal- y al lugar en que se desarrollan: *“Para entender mejor las distintas clases de e-learning y su percepción más allá de la tradicional distinción por sectores, HELIOS propone el concepto de “territorios de e-learning”. Es decir, capas adicionales de diferenciación y articulación del fenómeno de las TIC asociadas al aprendizaje, que permiten comprender mejor las dinámicas presentes y futuras del e-learning.”* (*“Los ríos subterráneos de la innovación en e-learning: adelanto del Informe Anual HELIOS 2006-2007”, Claudio Dondi, 27/05/2007, http://www.elearningpapers.eu/index.php?doc_id=9581&doclng=7&page=doc*)

Figure 1. The HELIOS “e-learning territories”



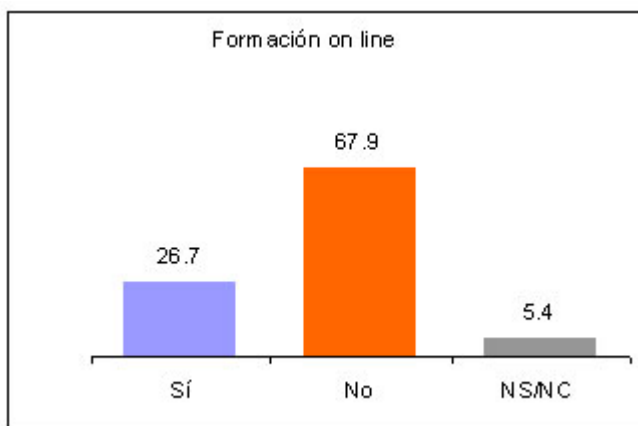
Como se verá a lo largo de este trabajo, el e-learning ha evolucionado según la tecnología permitía nuevos desarrollos, y nuevos métodos y herramientas dirigidas al aprendizaje. Esta adaptación continua puede ser una de las causas que han originado multitud de modalidades de e-learning y por añadidura, listas de clasificación. Otra, ligada a la anterior y que comentaremos en el apartado dedicado al éxito o fracaso del e-learning, se desprende del hecho de que en todas sus etapas se han obtenido resultados inferiores a los esperados.

4.3 Usuarios de e-learning

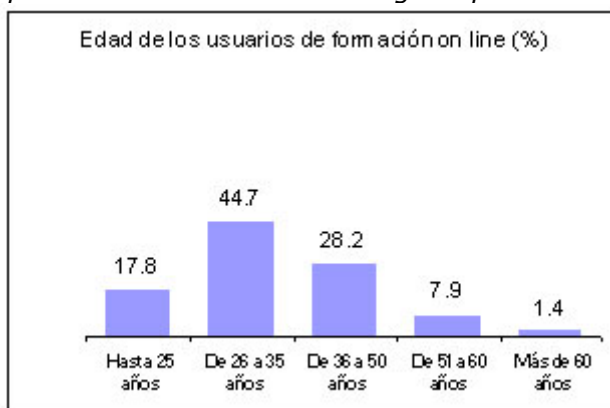
De forma clásica (que hoy ya empieza a romperse) el usuario de este tipo de formación era una persona a la que su dedicación laboral o personal no le dejaban tiempo para poder acudir a centros de enseñanza y halló en Internet el método de aprendizaje que se ajustaba mejor a su disposición horaria.

Para conocer mejor el perfil histórico de este usuario, reflejamos a continuación los conclusiones del Estudio General de Internet publicado en 2005:

- *"un 26,7 % que afirman haber recibido algún tipo de formación a través de Internet.*

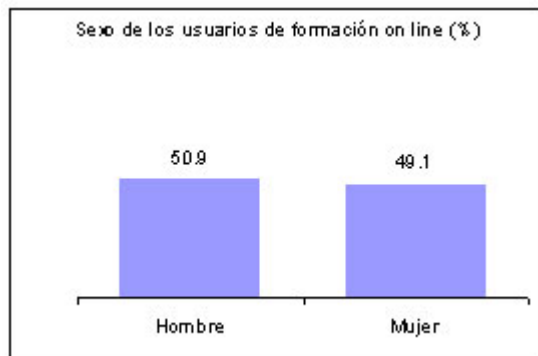


- *por franjas de edad, destacan de 26 a 50 años, que suman un 72,9 % de los que afirman haber recibido algún tipo de formación a través de la red.*



- *por sexo, no existen grandes diferencias ya que son el 50,9 % hombres y el 49,1 % mujeres, de los cuales, el 72,5 % trabajan y solo el 10,2 % son estudiantes. Así mismo, el 70,5 % trabajan por cuenta ajena, el 15 %, por*

cuenta propia y el 14,5 son funcionarios del estado.



Resumiendo, en cuanto al perfil de personas que han recibido en algún momento formación on line, cabe destacar que suele tratarse de personas jóvenes de ambos sexos y que pertenecen a niveles adquisitivos muy variados, tienen un nivel educativo alto y suelen ser trabajadores, habitualmente por cuenta ajena.”
(<http://www.estudiogeneraldeinternet.com/?sec=nota1310>, consultado en enero de 2008)

Podemos comparar estos datos con los extraídos del Informe Formación a distancia 2005, del Centro de Estudios Financieros (CEF), que se refiere a la educación a distancia en general y no se especifica el uso de Internet (*“El usuario español de formación a distancia”, Baquia Inteligencia, 10/01/2006*):

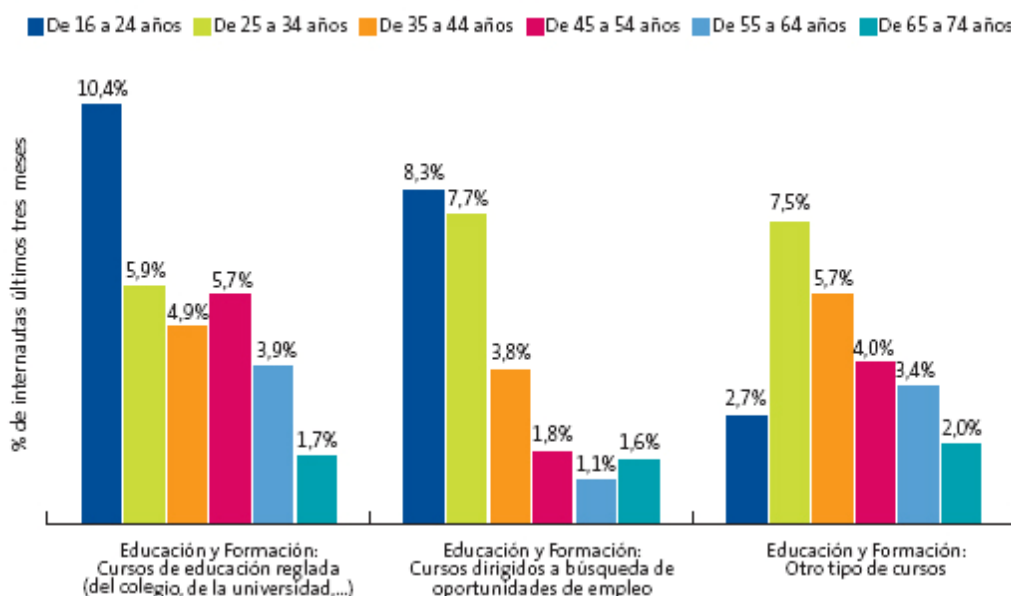
- *“Se trata de una persona joven: de entre 28 y 31 años en el 30% de los casos, y de 24 a 27 en el 27%. Únicamente un 23% tiene más de 35 años.*
- *No existen diferencias significativas de género, ya que un 51,2% de los estudiantes son hombres, por un 48,8% de mujeres.*
- *Mayoritariamente ya empleado: el 88,5% tiene trabajo, frente al 11,5% de desempleados.*
- *En consecuencia, estudia fundamentalmente durante el horario nocturno: un 45% lo hace entre las 20 y las 23 horas.*
- *El prestigio (52,4%) y el programa (52,2%) son los elementos que más se tienen en cuenta a la hora de elegir un centro de enseñanza, más valorados que las recomendaciones de familiares o amigos (40%), el material (30,9%) o el precio (26,6%).*
- *Con respecto a los motivos que llevan a matricularse en un curso a distancia, la mayoría lo hace por el interés en mejorar su cualificación profesional. Las necesidades que impone la empresa son la segunda razón para acercarse a la formación online.”*

Según estos estudios, sin olvidar que ambos datan de 2005, el usuario tipo es una persona joven, hombre o mujer, y con empleo. A estas características del perfil, se añade el hecho de que son personas que están familiarizadas con las nuevas tecnologías. Son, según Arturo de las Heras, Subdirector del CEF, “usuarios naturales de la formación a distancia”.

Un estudio más reciente, “La sociedad de la información en España 2007”, revela el perfil de los usuarios de formación on-line difiere acorde con los fines formativos perseguidos por éstos, de manera que cada actividad formativa se adecua al tipo de usuario según las razones que le llevaron a utilizarla: *“En España, tal y como puede observarse en la Figura 4-99, Internet es utilizado con fines formativos relacionados con la educación reglada principalmente por los más jóvenes. En cambio cuando se refiere a otros fines como búsqueda de oportunidades de empleo u otro tipo de cursos, el peso de otros segmentos aumenta, y por ejemplo en este*

último caso los tramos intermedios (entre 25 y 40 años) se encuentran en cabeza en cuanto al uso de Internet, mientras que el segmento de los más jóvenes (entre 16 y 24 años), se encuentra casi a la cola superando solamente al segmento de gente más mayor.” (*“La sociedad de la información en España 2007”, Fundación Telefónica*)

Figura 4-99. USO DE INTERNET EN ACTIVIDADES FORMATIVAS (ESPAÑA).

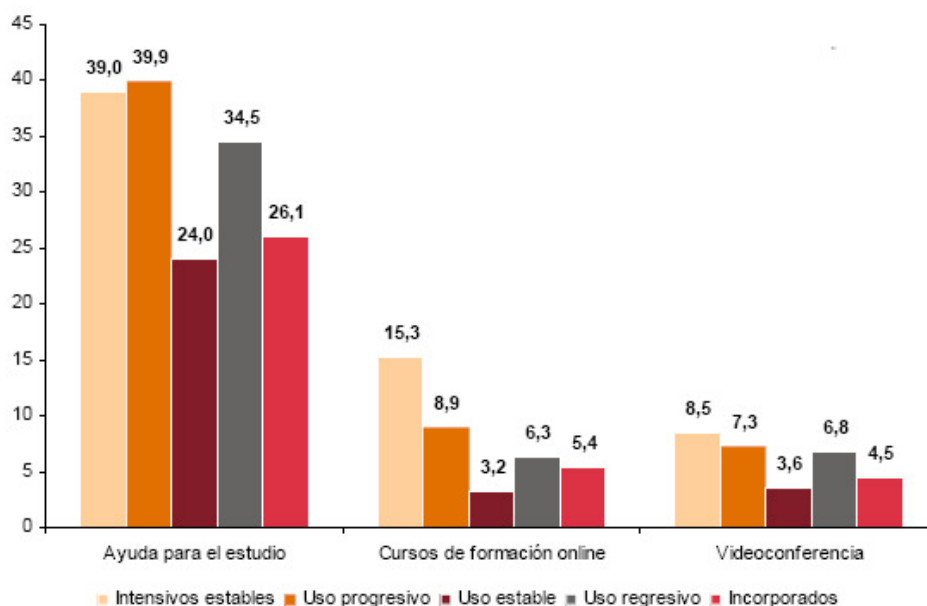


Como veremos a lo largo de este estudio, el usuario del e-learning está cambiando. No basta centrarse en los “cursos on-line modelo” que las empresas proveedoras de formación nos han hecho ver como estándar de la formación on-line. Porque el usuario de este tipo de aprendizaje está cambiando. Baste como introducción al cambio esta noticia que aparecía en Baquia Inteligencia en enero de 2006: “Se están difuminando progresivamente los motivos que tradicionalmente impelían a una persona a seguir su formación a distancia. Es decir, el que estudia por Internet ya no lo hace necesariamente por necesidad (las circunstancias de su vida personal o profesional no le dejan otra alternativa), sino por libre elección. Por ejemplo, el 42% de los alumnos matriculados en los cursos online de la Universidad de Dakota del Sur son estudiantes residentes en el propio campus universitario.” (*“Los estudiantes salen de las aulas”, 17/01/06, <http://baquia.com/zumo.php?id=10481#comentario>*). Más adelante se añade que en ese momento, en nuestro país, todavía se mantenía el perfil definido en los estudios anteriores: “El estudiante por Internet en nuestro país todavía responde al perfil del early adopter, es decir, alguien muy imbuido con las nuevas tecnologías.”

5 Auge o fracaso del e-learning

El estudio publicado en 2006 por la institución Red.es pone de manifiesto que el perfil de estudiante en aquel momento era el de una persona con trabajo al que su actividad no dejaba tiempo para acudir a un centro de formación: *"Por lo que respecta a los cursos de formación online, aún se perfila como una importante barrera de entrada la asociación tradicional de enseñanza ligada a la presencia física de un profesor en el aula. La formación online guarda mayor relación con un perfil de usuario ocupado y que debido a su poca disponibilidad de tiempo personal utiliza y aprovecha las ventajas que tiene la formación no presencial de los cursos online."* (*Perfil sociodemográfico de los internautas. Actividades realizadas en internet. Mayo de 2006, Red.es, pag. 45*)

Gráfico 37. Actividades en Internet. III Trimestre 2005: FORMACIÓN

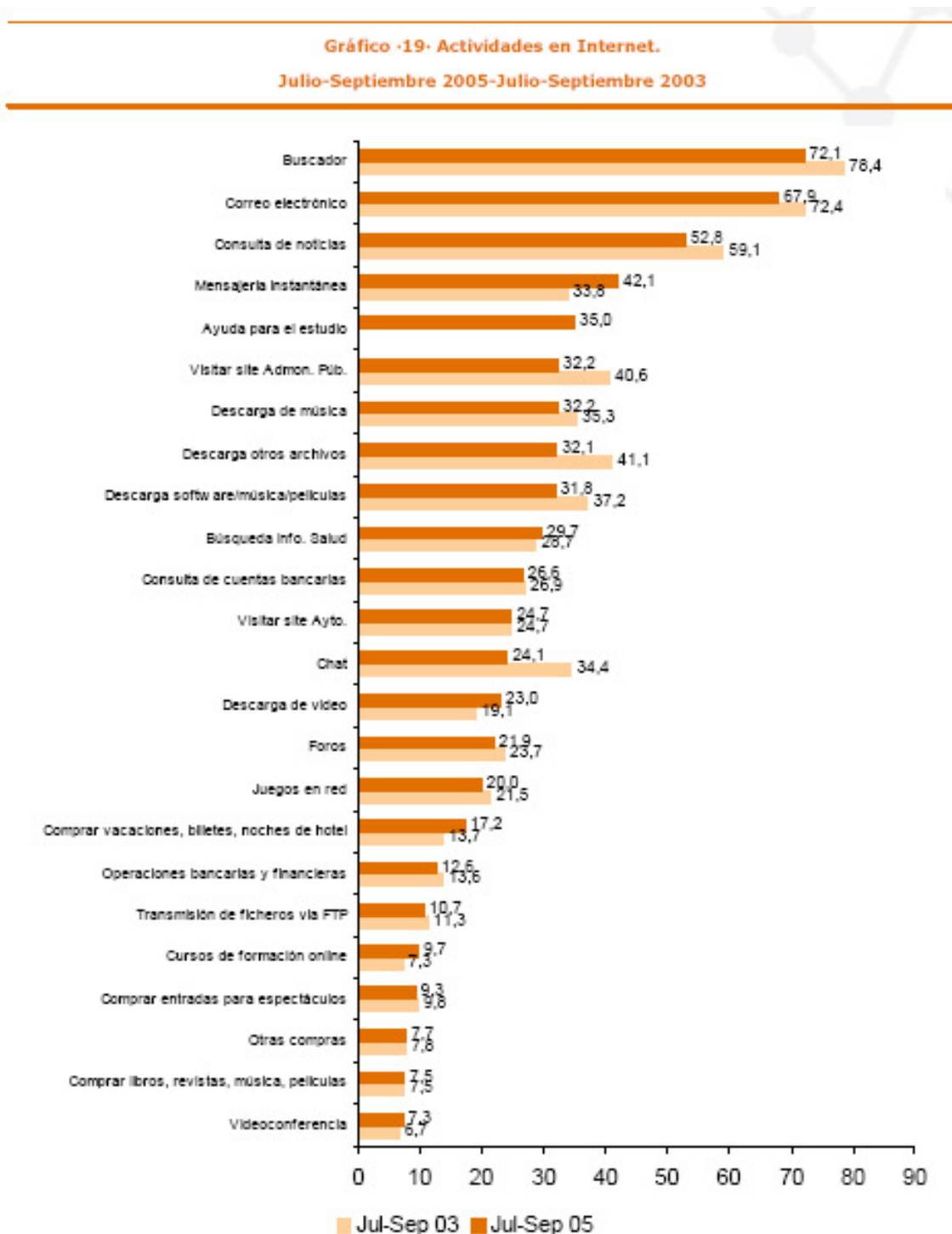


Base: Usuarios de Internet

Pero sin duda lo que más tiene que llamar nuestra atención en estos datos es el hecho de que el uso "Ayuda para el estudio", supere en mucho a los datos que refleja los establecidos "cursos on-line" y que debiera hacernos reflexionar sobre "qué está fallando" en esta pseudos "formación reglada" a través de Internet. Sospecho que el medio es suficiente y lo que falla es el modo en que se emplea por todos aquellos tipos de proveedores de formación on-line.

Para corroborar estos datos, añado este segundo gráfico que pone de manifiesto las actividades preferidas por los internautas de nuestro país. En él puede comprobarse que la "Ayuda para el estudio" se encuentra entre las primeras posiciones y los "Cursos de formación on-line" están a la cola del ranking: *"Septiembre de 2005 son las consultas en buscadores (72%), el uso del correo electrónico (68%) y, en tercer lugar, la consulta de noticias con un 53%, si bien las tres experimentan un retroceso en el uso de entre el 5%-6% con respecto al mismo período del 2003. Esta caída se explica por la incorporación a lo largo del período de un elevado*

número de internautas que se encuentran en las primeras fases de uso de Internet y que realizan un escaso uso de las posibilidades que le ofrece la Red.” (Perfil sociodemográfico de los internautas. Actividades realizadas en internet. Mayo de 2006, Red.es, pag. 22).



Comparándonos con el resto de Europa, continuamos nuestro estudio aportando nuevas estadísticas relacionadas con la actividad formativa on-line. Así, en el informe de la Fundación Telefónica publicado en 2007 , “La Sociedad de la Información en España 2007”, se pone de manifiesto que la sociedad española pierde puestos en relación con el resto de países europeos: “Comparado con el resto de países de la Unión Europea, el uso de Internet en actividades educativas

que hacen los españoles es escaso y lo que es más preocupante, **las cifras muestran un retroceso de la posición española con respecto a los demás países durante el último año**. Así lo muestran las estadísticas tanto si se cuantifica referido a escuelas y universidades (ver la Figura 4-93, en página siguiente), como si se refiere a la formación online para mejora de la empleabilidad (ver la Figura 4-94, en página siguiente) o como si se presentan datos de actividades de post-formación (ver la Figura 4-95, en página siguiente). En todos los casos los niveles medidos son notablemente inferiores a la media de los países de la Unión Europea." (*"La sociedad de la información en España 2007"*, Fundación Telefónica).

Figura 4-93. USO DE INTERNET PARA ACTIVIDADES FORMATIVAS (ESCUELAS Y UNIVERSIDADES) (UE-27).

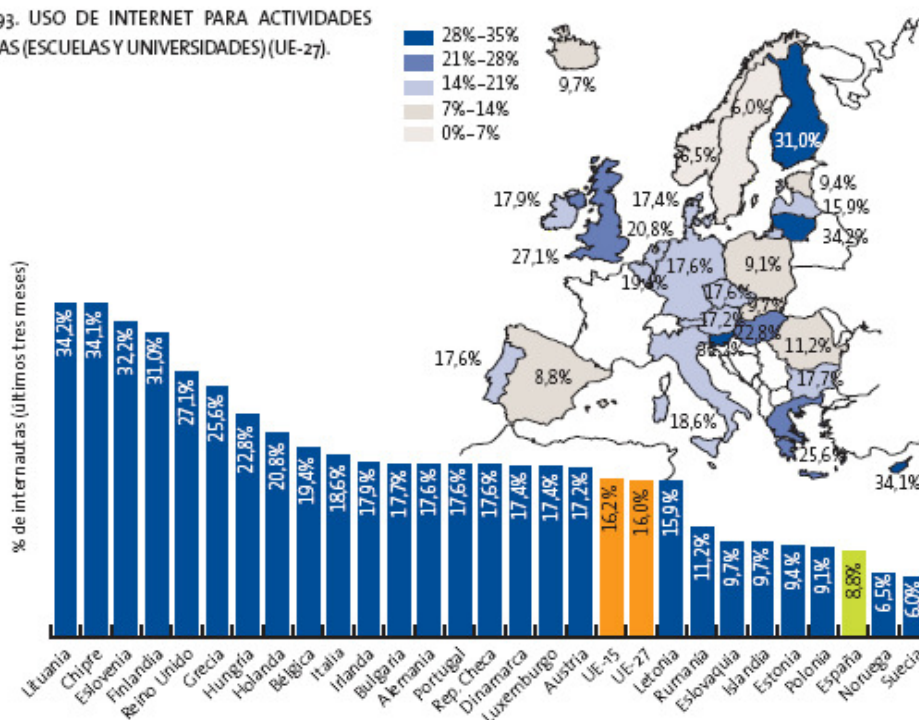


Figura 4-93. USO DE INTERNET PARA ACTIVIDADES FORMATIVAS (ESCUELAS Y UNIVERSIDADES) (UE-27).

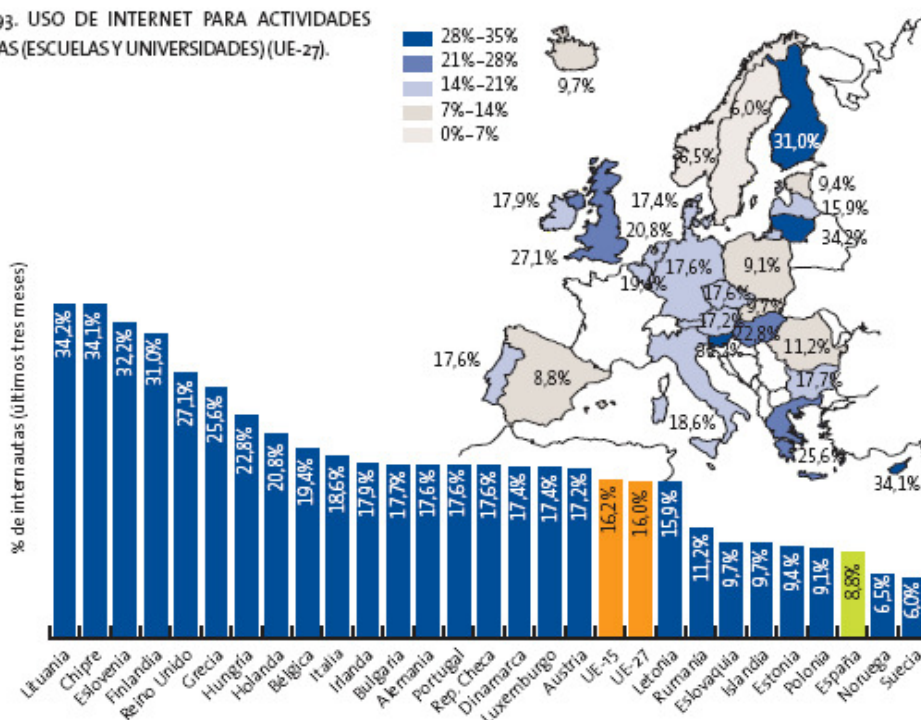
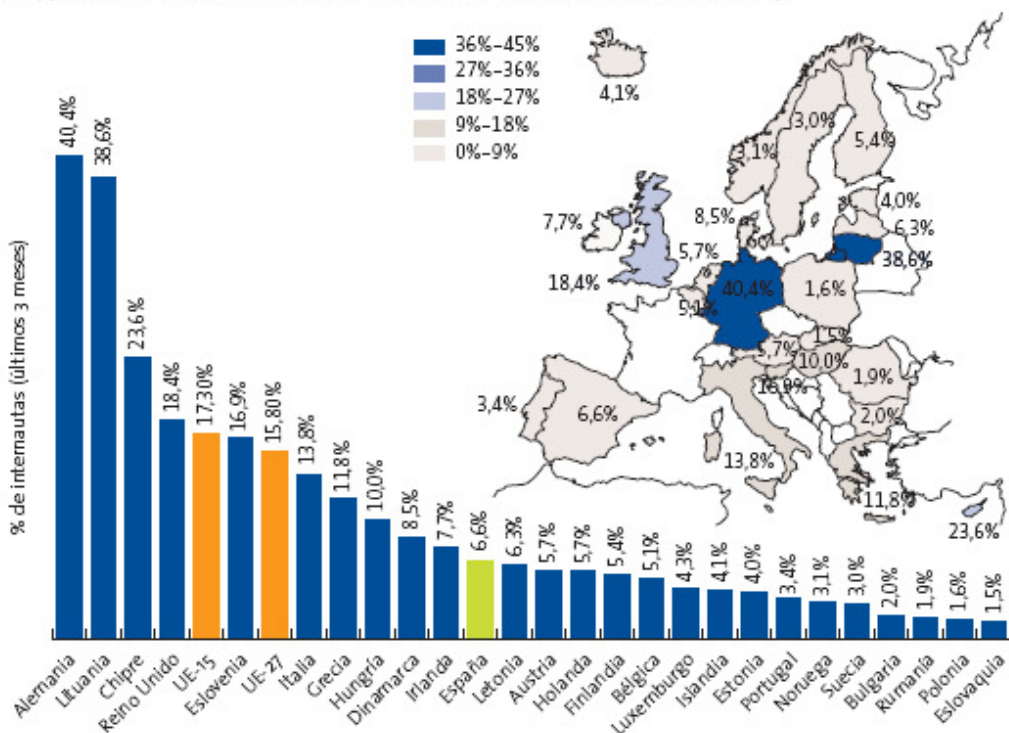


Figura 4-95. USO DE INTERNET PARA ACTIVIDADES EDUCATIVAS DE POST-FORMACIÓN (UE-27).



Con datos de este año que hablan sobre el desarrollo del mercado de e-learning en España en el 2007, encontramos una noticia que apunta que el crecimiento del sector fue de un 26,7%: *“El método de aprendizaje E-learning aumentó un 26,8% en 2007 en relación al año precedente, informó la Asociación de Centros de Estudio a Distancia (ANCED), que pronostica un crecimiento mayor en esta práctica de enseñanza para este año.”* (*“El método de aprendizaje E-learning creció un 26,8% en 2007”*, http://actualidad.terra.es/nacional/articulo/e-learning_metodo_aprendizaje_crecio_2262730.htm, 19/02/2008)

Intenté profundizar en esta información y acudí a la fuente tratando de encontrar el detalle del estudio que arrojaba esos resultados, pero no lo encontré. Esto no quiere decir que dude del dato sino sólo que es necesario conocer los pormenores de esa información: tamaño, características y ámbito de la muestra, comparativas del estudio con resultados de años anteriores, tipos de e-learning consultados, entidades, etc. Por tanto y aunque encontré multitud de lugares digitales que se hacían eco de la noticia, me ha sido imposible dar con el estudio fuente y sólo puedo tomarlo como referencia sutil y no como fundamento. No obstante, si creo que el e-learning crece y seguirá creciendo, y a la vez pienso que su crecimiento sería mayor si su forma se liberara de los métodos asentados y establecidos, por ende, obsoletos.

5.1 Posibles causas del fracaso de e-learning corporativo en España

En este apartado me referiré a las posibles causas del fracaso del e-learning corporativo o de empresa en España, a la vez que incluiré algunos datos que corroboran que la situación de este tipo de e-learning produjo muchas expectativas y escasos reembolsos.

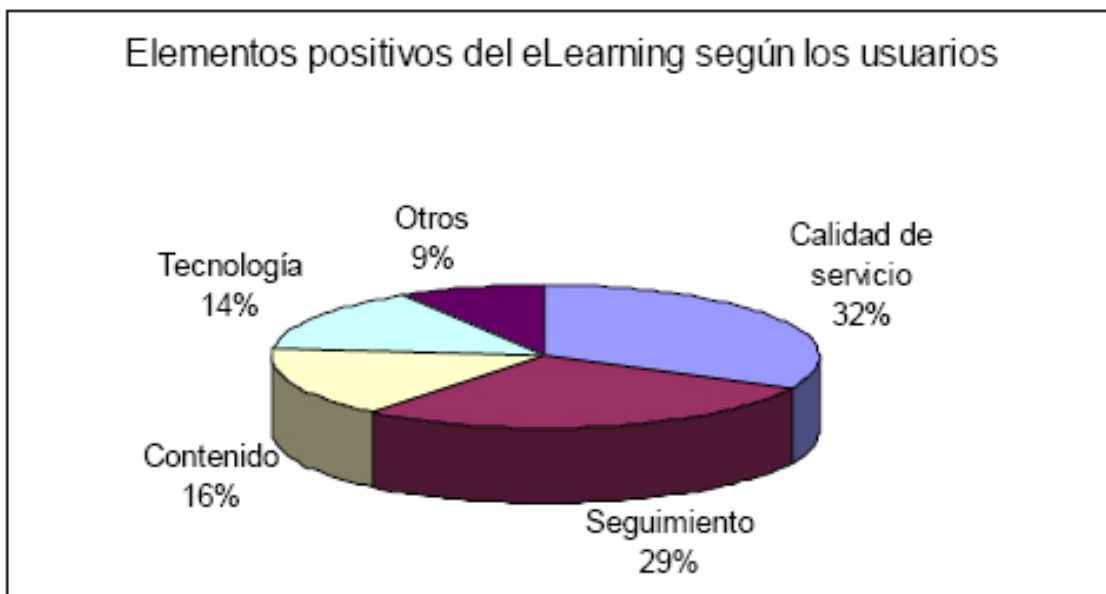
Para empezar, una información extraído de un artículo de José Enebral Fernández en el que se incluyen datos del libro "e-Learning: Las mejores prácticas en España, editado por AEDIPE-Pearson": *"La propia empresa patrocinadora del mencionado libro, proveedora de servicios y productos de e-learning, anunciaba públicamente hace tres años unas ventas previstas para 2003 de 30 millones de euros (70 % en e-learning), pero tuvo que rebajar radicalmente sus previsiones a la cuarta parte, tras un complicado año 2002."* (Jorge Enebral, "e-Learning en España: ¿momentos críticos?", http://www.areas.com/formacion/elearning_esp.htm, consultado en febrero de 2008).

En aquel momento, en un intento de analizar las causas de las bajas cifras, se apeló al papel de los contenidos y del método: **"Es obligado decir que hay usuarios satisfechos, y que entre los insatisfechos unos miran directamente al método y otros a los contenidos, sin olvidar otras razones entre las que hay problemas técnicos que surgen a veces en las redes y en las propias plataformas. Uno cree, no obstante, que mejorando los contenidos se puede lograr una cierta adhesión, y aun fidelidad, de los usuarios al método..."** (Jorge Enebral, "e-Learning en España: ¿momentos críticos?", http://www.areas.com/formacion/elearning_esp.htm, consultado en febrero de 2008).

Y así, entramos en unos años en los que se puso el énfasis en la importancia de los contenidos y se podía achacar el fracaso de un curso e-learning a la baja calidad o mala orientación de los mismos. Nos encontrábamos cursos de todo tipo: Cursos largos, cursos cortos o demasiado cortos –píldoras-, cursos con predominio de la solución gráfica, cursos con gracia, cursos sosos, con poco texto, con mucho texto, etc. Jorge Enebral resume así su opinión respecto a los contenidos: *"Puedo estar equivocado, pero no creo que ninguno de esos típicos cursos on line de apenas unas horas de duración pueda contribuir visiblemente a la mejora deseada. Como he sugerido, creo que las famosas píldoras sí podrían, empero y si a este fin respondieran en su concepción, contribuir a la sensibilización de que hablábamos. La etapa de mejora sería prolongada y requeriría, en nuestra opinión, formación interpersonal especial, incluido el coaching, o, por lo menos, cierta sostenida gestión del propio aprendizaje, con lecturas recomendadas y buena dosis de*

feedback y reflexión.” (Jorge Enebral, “e-Learning en España: ¿momentos críticos?”, http://www.arearh.com/formacion/elearning_esp.htm, consultado en febrero de 2008).

Todos, empresas y proveedores, son conscientes de que deben alcanzar la satisfacción del usuario. Santillana formación realizó un estudio en 2004 “Estudio de demanda y expectativas del mercado de eLearning en España 2004” en el que se observa que los contenidos no lo son todo. En el siguiente gráfico pueden verse los **elementos que valoran los usuarios en un proceso de formación e-learning**, quedando demostrado que los contenidos sólo ocupan un 16% del total valorado: “Los usuarios de formación on-line destacan la importancia que para ellos tiene la calidad del servicio que reciben y el seguimiento (fundamentalmente en lo referido a la calidad de las tutorías) cuando realizan cursos de eLearning, frente a otros aspectos como el contenido de las acciones formativas o factores tecnológicos que reciben en torno al 15% de los votos cada uno.” (Santillana Formación, “Estudio de demanda y expectativas del mercado de eLearning en España 2004”, 2004)

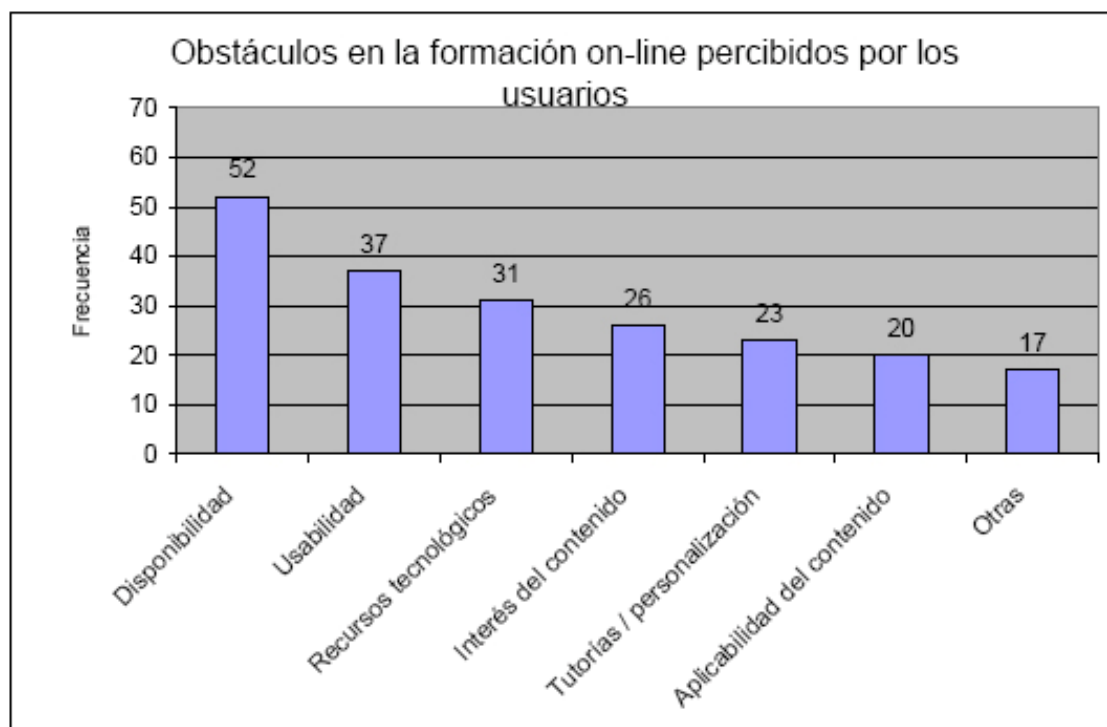


Pero el mismo estudio ponía de manifiesto datos más preocupantes para el sector: “El País-Negocios (6.6.2004) un estudio de Santillana Formación, en que se decía que el 60% de los usuarios declara que la formación online aporta poco o nada a la mejora del desempeño. Tras los problemas técnicos de acceso y la falta de tiempo, los usuarios parecen apuntar, como obstáculos, a la calidad de los contenidos y al seguimiento tutelar. El artículo de El País-Negocios concluía refiriéndose tanto a las empresas, “que no están siendo capaces de integrar estos sistemas”, como a los proveedores, “que no acaban de acertar con los programas que satisfagan a los usuarios”. (Jorge Enebral Fernández, “e-learning corporativo: proveedores y clientes”, <http://www.todomba.com/noticias/formacion-on-line/e-learning-corporativo-proveedores-y-clientes.html>, 11/07/2004)

De este estudio de Santilla Formación nos hemos fijado en una información relevante para el objeto de estudio y, seguramente para sus conclusiones, y que se refiere al hecho de que los usuarios ya manifestaban en aquel año la necesidad de que el e-learning mejora sus recursos tecnológicos sin aumentar su complejidad: “Como reflejo de los obstáculos a nivel individual antes mencionados, las

principales mejoras sugeridas por los usuarios de formación con componente on-line son:

- *Contenidos más adaptados, actualizados, aplicables y de mayor calidad.*
- *Tutorías más cercanas, accesibles y colaboradoras.*
- *Ejercicios prácticos más reales y de aplicación práctica. En particular los alumnos aprecian los recordatorios o "chuletas" con información práctica.*
- *Mejorar los recursos tecnológicos sin aumentar su complejidad. Es decir, mejorar la usabilidad de los sistemas, por comodidad y facilidad de manejo." (Santillana Formación, "Estudio de demanda y expectativas del mercado de eLearning en España 2004", 2004)*



Más adelante, como el e-learning continuaba sin conseguir las expectativas que se esperaban de él, se depositó la esperanza del cambio en el concepto de b-learning o **blended-learning** que combinaba en un mismo ejercicio o curso la formación puramente e-learning con el apoyo de algunas sesiones de formación presencial. Pero tampoco con ello se llegó a alcanzar la situación deseada: *"Todo parece apuntar a que la deseada calidad, que tal vez no ha podido llegar con el e-learning, llegará con el b-learning (blended learning);..."*. (Jorge Enebral, "Monografía: Reflexiones sobre el E-learning en España", http://www.areas.com/formacion/elearning_esp.htm, 23/06/06).

Como podemos leer, los analistas de el-learning buscan entre los contenidos, el método, la motivación del usuario, la estrategia de implantación, o la plataforma técnica, la posible causa que mejore su calidad y lleve al éxito. Desde mi punto de vista, que quedará fundamentado a lo largo de este informe, lo que falla es el intento de trasladar el modelo tradicional de enseñanza a una tecnología y una sociedad evolucionada, en la que el usuario retoma sus valores como individuo particular y de libre albedrío, y confía en la inteligencia colectiva: *"En el caso de la educación, lo que muchas veces preocupa a las instituciones educativas es la libertad propuesta por Web 2.0 para la circulación libre de datos, pues en estas instituciones la información y experiencia de sus educadores es su principal producto."* ("Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea", Pedro

Hernández, No Solo Usabilidad journal, nº 6. 13 de Febrero de 2007. ISSN 1886-8592, <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm> Evolución web versus evolución e-learning)

Está claro, el e-learning surgió con Internet. Atrás quedaron las enseñanzas asistidas por ordenador, como quedará atrás el e-learning tal y como hoy lo conocemos, porque Internet es velocidad, su desarrollo e innovación son imparables y a los profesionales del e-learning o les molesta el cambio o no han sido capaces de adaptarse con rapidez.

Internet ha evolucionado satisfactoriamente desde la Web 1.0 a la Web 2.0 y queda a la espera de la siguiente generación, la Web 3.0: "La Web 1.0 es normalmente definida como la web de sólo lectura, y la Web 2.0 como la web de lectura-escritura-escritura (por ejemplo todos los servicios y aplicaciones que nos permiten co-crear el contenido, colaborar y compartir con otros). (...) Sin embargo, Web 3.0 es un poco más difícil de definir y ha sido descrita como lo siguiente:

- La Web de leer-escribir-ejectuar...
- La Web semántica (la información es procesable por la máquina...)
- Web 2.0 en esteroides (dispositivos móviles...). ("Acortando las distancias entre las empresas y el e-Learning colaborativo", Jane Hart para Learning Review, consultado en febrero de 2008, <http://www.learningreview.com/e-learning/articulos-y-entrevistas/acortando-las-distancias-entre-las-empresas-y-el-e-learning-colaborativo-551-2.html>)

Si trasladamos el *modus operandi* de la Web al e-learning, podríamos obtener la siguiente clasificación:

- e-Learning 1.0, basado en contenido, principalmente cursos en línea;
- e-Learning 2.0, contenido generado por el usuario (usando blogs y wikis), el aprendizaje colaborativo y el uso de otras aplicaciones sociales (como marcadores sociales y una red social).

	Web	e-Learning
1.0	Web de lectura	Cursos de auto-estudio
2.0	Web de lectura-escritura	Contenido generado por el usuario
3.0	Web semántica. Dispositivos móviles	¿?

El experto en aprendizaje organizacional, capacitación y e-learning Josh Bersin, ha comenzado a utilizar incluso el término **e-learning 3.0**. Bersin hace una clara distinción entre los distintos elearning. Establece como e-learning 1.0 los cursos online para auto-estudio, como contenidos subidos a páginas web y capacitación guiada por un instructor (cursos, simulaciones, audio y video, podcasting, juegos). Como e-learning 2.0 Bersin entiende la capacitación por e-learning en vivo guiada por un instructor (incluye el uso de mensajería instantánea, video en tiempo real, webcasting). La principal mejora respecto al sistema tradicional de e-learning es que habilita al alumno a dirigir su aprendizaje. Finalmente, el e-learning 3.0 utilizaría contenido auto-publicado, poniendo énfasis en las herramientas colaborativas (blogs, wikis, salas de discusiones, comunidades de práctica, directorio de expertos). ("E-LEARNING, UNA METODOLOGÍA PARA LA SOLUCIÓN DE LOS PROBLEMAS FORMATIVOS EN EL SECTOR DE LA CONSTRUCCIÓN ", EDUARDO CAR y MIGUEL AMÉRIGO REVUELTA, http://www.structuralia.com/info/img/Noticia_Ficheros/congreso%20cinca5%20definitivo.pdf).

Pero ya hemos visto que la Web 3.0 está por llegar, por lo que es un poco atrevido hablar de e-learning 3.0, máxime cuándo éste aún no se ha incorporado plenamente a la Web 2.0, al menos en el entorno del e-learning institucionalizado. Bersin incorpora valores de la Web 2.0 al e-learning 3.0: contenido autopublicado, blogs, wikis, comunidades, etc. Todo esto ya funciona al 100% en Internet.

Algunas de las razones que favorecen este **retardo evolutivo del e-learning**, produciendo esa especie de anquilosamiento, pueden ser:

- el elevado coste de las plataformas LMS, cuyos gastos de implantación y explotación no animan a sus dueños a cambiar el método tras la inversión realizada,
- el empeño en hacer del e-learning una copia literal del modelo de aprendizaje tradicional,
- miedo a la innovación.

Las plataformas LMS suponen una inversión que sólo empresas de empresas de mediano o gran tamaño pueden sorpotar. Al elevado desembolso inicial, se añade que, con el rápido avance de la tecnología, las plataformas corren el riesgo de quedarse obsoletas en un corto espacio de tiempo, con lo que se hace más difícil el retorno de la inversión.

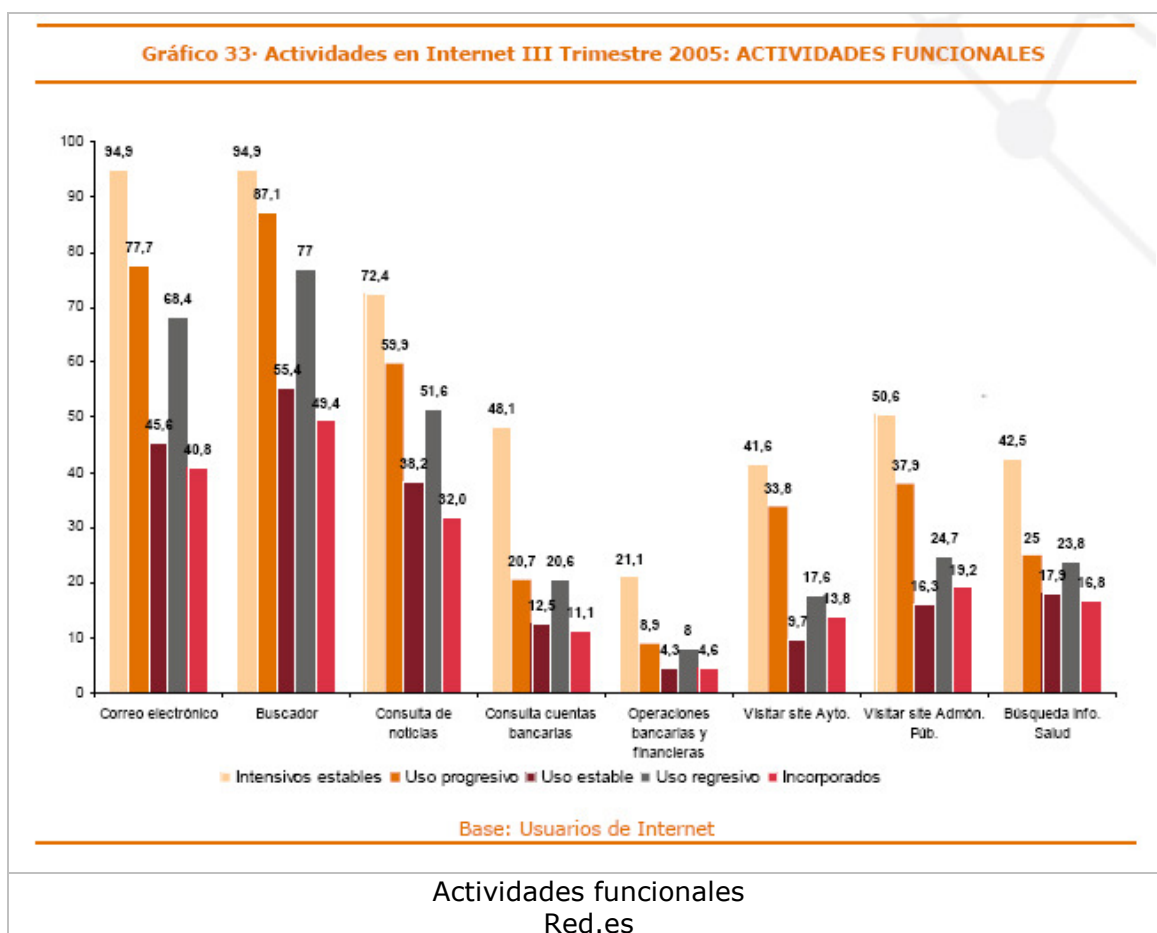
La segunda de las razones es obvia. Algunos autores comentan el respecto: *"Por otra parte, un error que siempre hemos cometido con las nuevas tecnologías, y que ha llevado a que las mismas no desarrollen todas las posibilidades que presentan para la creación de nuevos entornos formativos, es el deseo de trasladar sobre ellas principios aplicados, de la enseñanza presencial o de tecnologías más tradicionales."* (*"Bases pedagógicas del e-learning"*, Julio Cabrero, <http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf>)

Sobre el papel de la innovación, dada su importancia en la evolución del e-learning y de sus nuevas experiencias, dedicaremos un epígrafe en este trabajo.

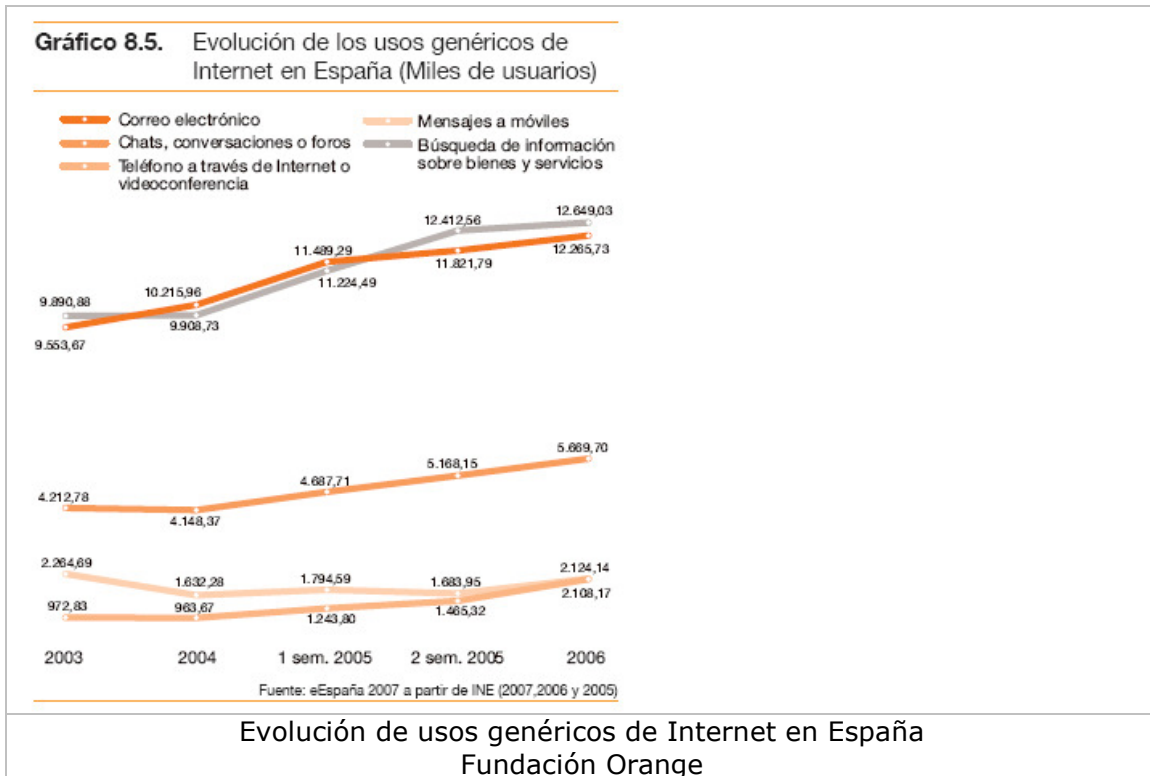
6 Usos Internet España

En lo que se refiere a las actividades de los usuarios en Internet, en España el estudio de Red.es 'Perfil sociodemográfico de los internautas. Actividades realizadas en internet', llegó a la conclusión de que "Conforme aumenta la frecuencia y la intensidad de uso de Internet descende el interés por actividades relacionadas con el ocio y aumenta el uso de las que reportan un beneficio directo personal, como son las actividades de tipo funcional y práctico (operaciones bancarias, por ejemplo). **Internet ya no es sólo un medio de recepción o búsqueda de información generalista, sino que permite al conjunto de usuarios elegir de acuerdo a sus intereses personales, cada vez más específicos y concretos.**" (pág. 58)

Concretando en el tipo de actividad, el mismo informe afirma que: "las actividades más desarrolladas son el correo electrónico, el buscador y la consulta de noticias, todas ubicadas en la categoría de **actividades funcionales**, compatibles con el quehacer diario del internauta, cualquiera que sea su condición o caracterización sociodemográfica." (pág. 59)



Un estudio posterior, de 2007, de la fundación Orange, eEspaña 2007, describe así los usos más demandados por los internautas españoles: "El uso más común entre los españoles que utilizan Internet es la búsqueda de información, realizada por cerca del 80% de la población internauta de nuestro país, casi 13 millones de personas. En segundo lugar, se sitúa el correo electrónico, empleado por más del 75% de los usuarios de Internet." (eEspaña 2007 2007:176)



No obstante, lo más revelador del informe y que coincide con el estudio alemán citado anteriormente, se extrae de sus conclusiones: *"Antes percibido como un nuevo y barato canal de comunicación o como un enorme repositorio de información, Internet empieza a jugar un papel importante como canal de interacción social, a través de las aplicaciones Web 2.0, o como canal de transacción personal o económica."* (eEspaña 2007 2007:202)

Estos estudios ponen de manifiesto la importancia de la aparición de la Web 2.0 o Web Social dado que ha cambiado sustancialmente el tipo de actividad que los usuarios desarrollan en Internet y, entre otras novedades, ha propiciado la aparición de la llamada blogosfera.

7 Hacia un e-learning 2.0, herramientas y usuarios

7.1 El usuario en la Web 2.0

7.1.1 Tendencias de uso

La facilidad para publicar información y acceder a ella desde cualquier sitio ha provocado una revolución en el comportamiento de los usuarios de Internet. En la **Web 2.0** se siente protagonista, ya no se limita a leer, ahora **publica sus opiniones y comparte sus experiencias**.

En el epígrafe dedicado al usuario en Internet del estudio "Sociedad de la información en España 2007" de la Fundación Telefónica, *"Los tres ejes que resumen lo más significativo de lo acaecido en Internet en este tiempo son por un lado el movimiento social, por otro la evolución tecnológica y por supuesto el hervidero de nuevos negocios."*

De los puntos destacados en este informe, profundizaremos en los que son relevantes para el presente documento, es decir, los referidos al **usuario** por ser el destinatario de proyectos e-learning cuyos comportamientos y preferencias de uso debemos conocer para acertar en nuestras propuestas de formación, y a la **tecnología** por sus propuestas sobre nuevos métodos para manejar el conocimiento:

- El ciudadano ha adoptado el rol de **productor de contenidos**,
- La evolución tecnológica ha hecho posible la **democratización del acceso a la Sociedad de la información**.

Sobre la primera afirmación, el citado estudio comenta: *"Esta tendencia se plasma en la popularización de las **redes sociales** como MySpace o Facebook, de sitios Web para compartir vídeos online como YouTube, de herramientas de promoción **social de la información** como Digg o Meneame, sin olvidar los **blogs**, los **podcast**, los **wikis** y el recién llegado **microblogging** de servicios como Twitter."* (*"El usuario en Internet", Sociedad de la información en España 2007, Fundación Telefónica*). Conocer el funcionamiento de estas herramientas y el uso que los internautas hacen de ellas es primordial a la hora de emprender un proyecto de formación e-learning, ya que habremos entendido que no basta con poner a su alcance el contenido en una serie de páginas indexadas sino que se hace necesario y urgente un cambio en las herramientas y en la metodología hasta ahora empleadas.

Centrándonos en el aspecto que atañe a la tecnología, por ser ésta el vehículo o soporte de nuestra actividad formativa, conviene que atendamos a las conclusiones del estudio: *"... existen dos variantes principales: los **Mashups** consistentes en la construcción de servicios como mezcla de otros ya existentes... y los **productos plataforma**, que son aplicaciones que facilitan que los usuarios desarrollen complementos a la funcionalidad básica suministrada."* (*"El usuario en Internet", Sociedad de la información en España 2007, Fundación Telefónica*). Estas afirmaciones nos indican que la tecnología ha dejado de ser una barrera para los usuarios y es cada vez más, una **tarea colaborativa**.

*"Es esta capacidad de compartir los archivos, y no sólo de pasarlos de una plataforma a otra, lo que se busca con Web 2.0. **Una verdadera visión colectiva y un ímpetu por la colaboración es lo que la Web 2.0 propone**, pues Internet es una plataforma ideal para ello. El no tener limitaciones geográficas, sino ser accesible desde cualquier parte; el no tener la necesidad de instalar y mantener un programa en nuestra computadora y; la capacidad de trabajar colectivamente de*

*manera asincrónica, son algunos de los elementos que Web 2.0 propone para compartir información y conocimiento, buscando siempre **augmentar la base de inteligencia general.*** ("Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea", No Solo Usabilidad journal, nº 6. 13 de Febrero de 2007. ISSN 1886-8592, Pedro Hernández, <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20>)

De todo lo expuesto anteriormente se deduce la gran importancia de un nuevo concepto en el uso de Internet, tanto desde el punto de vista del usuario final como del proveedor de la tecnología: **Colaboración**. Es por ello primordial que a la hora de poner en marcha nuestra actividad e-learning pensemos en un entorno que facilite la publicación y la colaboración.

En los tiempos de la Web 1.0, los expertos en usabilidad analizaban el comportamiento de los usuarios en búsqueda de ese conocimiento que les permitiera diseñar la página web ideal, que fuera capaz de captar la atención del visitante. Dichos estudios continúan porque todavía muchas empresas y negocios publican y hablan de manera corporativa y rígida, y seguirán existiendo durante un tiempo estos sitios institucionalizados en los que sólo se informa y a los que los usuarios sólo accederán en búsqueda de datos muy concretos pero que, a la larga, se verán obligados a modificar sus estructuras porque si lo que ofrecen puede encontrarse en nuevos sitios, perderán su audiencia y dominio en favor de estos.

Un apunte sobre aquellos primeros estudios de usabilidad: "Los usuarios no leen en las páginas web palabra por palabra sino que ojean los contenidos. Los usuarios están centrados en sus objetivos, confían en los buscadores, muestran una baja tolerancia a las dificultades y no quieren aprender a usar una página web. Los usuarios han de entender el funcionamiento y la estructura de información de un sitio web después de ojearla superficialmente durante unos pocos segundos." ("La conducta de navegación de los usuarios, sus características", http://www.ainda.info/conducta_navegacion.html, Copyleft Eduardo Manchón. 01/01/2002 – Barcelona). En este resumen ya se aprecia que la manera en que Internet nos ofrecía la información no era suficiente. Es relevante que se afirme que "no quieren aprender a utilizar una página web". Creo yo que sería porque no estaban construidas pensando en ellos sino en el exhibicionismo y la sola opinión de las propias empresas que las emitían. Hoy, el éxito de las páginas Web 2.0 radica en que son creadas y utilizadas por y para los usuarios, y son ellos los que, en cierta medida, fijan las reglas del uso y publicación de la información.

Algo similar ha ocurrido y ocurre con los programas e-learning. Se traslada en ellos el método tradicional y, en el mejor de los casos, acompañado con alguna particularidad propia del centro emisor o proveedor de contenidos en un intento de incorporar innovación y distanciarse de lo establecido. Queda, como veremos a lo largo de este documento, un largo camino por recorrer.

Para terminar, un párrafo de Pedro Hernández que ubica correctamente el cambio sociológico que está experimentado Internet: "Probablemente el trasfondo en los cambios de Web 2.0 sea más social que tecnológico, pues si bien es cierto que los cambios son posibles gracias a los avances tecnológicos, **estos cambios son el reflejo de una necesidad social** que se ha ido conformando a la par de la tecnología, teniendo como una de las primeras muestras la tendencia de los programas de código abierto, que proponía una apertura no sólo en cuanto acceso, sino también en cuanto a colaboración en el desarrollo de programas." ("Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea", No Solo Usabilidad journal, nº 6. 13 de Febrero de 2007. ISSN 1886-8592, Pedro Hernández, <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20>)

7.1.2 Perfil del usuario 2.0

En el apartado anterior, dedicado a la evolución en los usos de Internet por parte de los usuarios, vamos a tratar ahora de definir su personalidad, que quizás no sea otra que la natural del individuo y sólo ahora ha podido manifestarse gracias a las herramientas que ofrece la Web 2.0.

No son muchos los estudios que se pueden encontrar al respecto, pero me ha resultado interesante un ensayo de Sergio Ortega Santamaría, de la Facultad de Comunicación de la Universidad Pontificia de Salamanca en el que dibuja el perfil del Usuario 2.0 –consumidor de Web 2.0 – desde el punto de vista de las capacidades del uso de la tecnología: ***“Usuarios que han disuelto por completo las fronteras sociales relacionadas con el tiempo y el espacio y que no tiene miedo a exagerar los alcances y las bondades de muchas tecnologías para las cuales están capacitados.”*** (*“Evolución del perfil del usuario: Usuarios 2.0”*, Sergio Ortega Santamaría, *No Solo Usabilidad journal*, nº 6. 28 de Mayo de 2007. ISSN 1886-8592, <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/usuario20.htm>). Y más adelante, afirma que: ***“Hablamos de sujetos con una cultura tecnológica avanzada, que han adquirido una representación mental de los conceptos relacionados con las nuevas herramientas que supera el modelo mental intuitivo y que muestran una forma diferente de organizar y utilizar el conocimiento.”***

Respecto al grado de desenvolvimiento de éstos con la tecnología, Sergio Ortega plantea la siguiente categoría de usuarios:

- Usuario inicial
- Usuario medio
- Usuario avanzado (usuario 2.0)
- Usuario experto

Siguiendo las explicaciones de Gacitúa (Sobreviviendo a la educación on line. Manual para utilizar recursos de Internet en el aula. Salamanca: Demiurgo. 2005), establece diferentes estados o modos de interacción en los usuarios:

- Pasivo
- Participativo
- Cooperativo
- Colaborativo

Es cierto que en el entorno y base del éxito de la Web 2.0, todas las tipologías de usuarios han contribuido a la realidad candente y uso masivo de la misma, cada uno según su manera de ser y acorde a sus expectativas y también, a sus conocimientos. Un estudio de la consultora Hitwise ponía de manifiesto que: ***“Las visitas a estas webs participativas han aumentado un 668% durante el pasado año, según un estudio publicado por Hitwise. Aún así, y pese a lo que se pueda pensar, su éxito no se basa tanto en la participación, como en las visitas en sí. Y es que un tanto por ciento muy pequeño de gente se dedica a subir contenidos a la Web, mientras que el resto se limita a mirar.”*** (*Usuarios 2.0, Baquia, 20/04/2007, <http://blogs.baquia.com/zumodered/post/2007/04/20/usuarios-2-0>*).

A simple vista esta noticia podría hacernos creer que la principal característica de la Web 2.0, la colaboración, está sobrevalorada ya que son pocos los usuarios que colaboran – en el sentido de usuarios que publican información de cualquier tipo – y muchos otros los que miran, pero no debemos olvidar que este fenómeno tiene sus bases tanto en la acción del que “la ofrece” con el afán de colaborar como del que “la consume” y que siendo así el resultado de los datos de Hitwise, lo que se revela

es que **las personas buscan nuevas fuentes de conocimiento y confían en la inteligencia social** que se genera en esta nueva Internet: "... el planteamiento que realizó de un usuario 2.0 es un nuevo rechazo al imperativo tecnológico, a la necesidad de anteponer los intereses empresariales a nuestros propios intereses y necesidades. Es un esfuerzo por seguir pensando que detrás de bits y teras hay alguien no solo intelectual sino también emocional que se alimenta de la experiencia y ha entendido la existencia de una inteligencia social colectiva." (*"Evolución del perfil del usuario: Usuarios 2.0", Sergio Ortega Santamaría, No Solo Usabilidad journal, nº 6. 28 de Mayo de 2007. ISSN 1886-8592, <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/usuario20.htm>*)

Y es que no en vano la revista Times eligió a los usuarios de la Web 2.0 personaje del año en 2006:

Time's Person of the Year: You (*"Time's Person of the Year: You", Time, 13/12/2006, <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html>*)

7.2 Nuevas herramientas Web 2.0

7.2.1 Aplicaciones más demandadas en la Web 2.0

Sólo si observamos la evolución en los usos y herramientas que los usuarios demandan mayoritariamente en Internet, podremos aprovechar la filosofía de uso que de ellas se deriva en aras de alcanzar un e-learning exitoso, entendiendo que los métodos que utilicemos en su desarrollo sintonicen con los gustos y tendencias de los usuarios de Internet. Conocer el medio es primordial para desenvolverse en él.

En el año 2007 se han fraguado en Internet las preferencias que ya empezaron a manifestarse en años anteriores, siendo los conceptos de **Web Granular** y **Web Social** los que han dominado el mercado en la red, y empieza a despuntar el concepto de **Web Móvil**.

7.2.1.1 Web Granular

Vamos a tratar ahora el concepto de Web Granular, concepto acuñado en el informe de la Fundación Telefónica "La Sociedad de la información en España 2007" y que pone de manifiesto la evolución de Internet hacia un modelo de Red modular, que genera unidades de significado y operación a través de la simbiosis de diferentes módulos individuales: "... por el hecho de que las páginas Web se construyen cada vez más a partir de módulos, porque los creadores servicios Web disponen de servicios básicos a su disposición y porque la Web 2.0 ha creado una cultura de **«generar servicios a partir de mezcla de servicios»**." (*"Sociedad de la información en España 2007", Fundación Telefónica, http://sie07.telefonica.es/aplicacion_sie/ParteB_cast/datos.html*)

<p>Widgets para teléfonos móviles</p>	<p>Widgets para web</p>

El fenómeno que ha propiciado la evolución hacia esa web granular ha sido la aparición de los **Widgets**: "Un Widget es un tipo de aplicación Web en la parte cliente que permite representar y/o actualizar datos locales o remotos. Uno de los beneficios de los Widgets es que están empaquetados para ofrecer su descarga y su instalación de forma sencilla en los dispositivos desde los que se accede. Ejemplos de estos Widgets son: relojes, indicadores bursátiles, previsiones climatológicas, noticias de última hora, etc." ("El W3C de la A a la Z", W3C Oficina Española, <http://www.w3c.es/divulgacion/a-z/#w>). Cuando éstos llegan al entorno Web, obtenemos páginas personales creadas a partir, no sólo de texto, sino de pequeñas piezas o aplicaciones estandarizadas capaces de funcionar conjuntamente en un mismo entorno. El ejemplo más claro lo encontramos en las páginas de algunas redes sociales, como Facebook: "En este contexto ha tenido especial relevancia en 2007 la decisión de la red social Facebook de crear una plataforma para que los desarrolladores puedan crear nuevos widgets. En tan sólo un mes el número de servicios que Facebook pone a disposición de sus usuarios se multiplicó por 8, hasta alcanzar los 800. La clave estuvo en que quienes crean servicios pueden acceder a información sobre sus clientes y ganar dinero vendiéndoles objetos o ubicando anuncios en ellos. Con ello Facebook ha conseguido crear, en tiempo récord, una oferta de servicios que difícilmente hubiera podido desarrollar sólo con sus propios medios." ("Sociedad de la información en España 2007", Fundación Telefónica, http://sie07.telefonica.es/aplicacion_sie/ParteB_cast/datos.html)

Los Widgets han sufrido una espectacular penetración en el mercado de Internet. La causa de su éxito radica en sus características y utilidades:

- Facilidad de uso
- Gratuidad y accesibilidad
- Variedad de funcionalidades

- Convierten lo cotidiano en accesible para cualquiera
- Hacen posible la personalización de los contenidos generados por los usuarios

En la siguiente tabla vamos a resumir los **tipos de Widgets** que podemos encontrar (información obtenida en la presentación "U M Trendmarker Widgets Febrero 2008" compartida en slideshare.com, <http://www.slideshare.net/Engelnator/u-m-trendmarker-widgets-febrero-2008>).

Tipos de Widgets	
Escritorio	Windows Gadgets Apple Dashboard Widgets Yahoo Widgets Google Desktop
Navegadores Web	Internet Explorer 7 Firefox Plug-ins Opera
Páginas de Inicio Personalizadas/webtops	Windows Live Google Homepage Netvibes
Redes Sociales	Facebook Applications Google Open Social Bebo MySpace Friendster
Plataformas de blogging	Blogger Typepad
Mobile Widgets	Widsets iPhone

7.2.1.2 Web Social

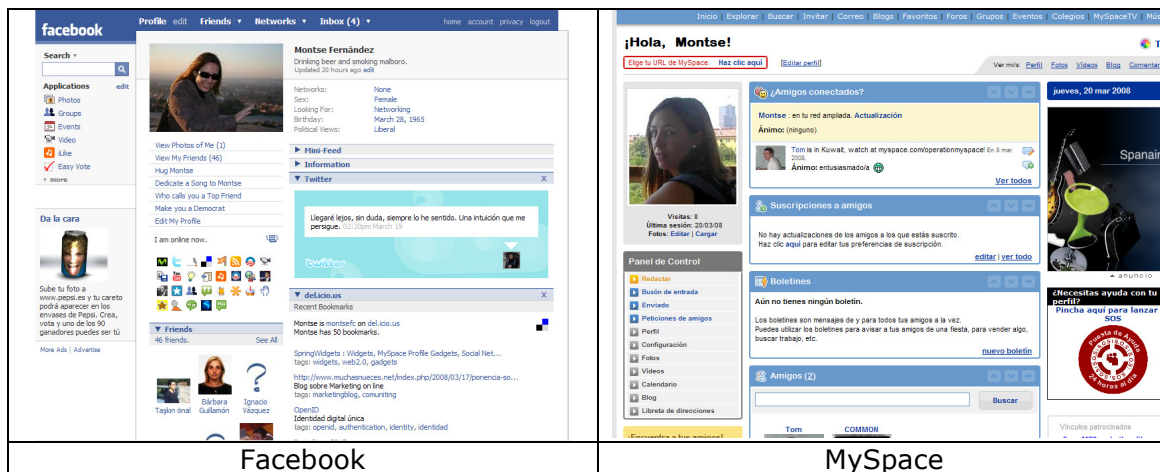
Bajo el concepto de Web Social vamos a enmarcar aquellos servicios y/o aplicaciones web que pueden englobarse como Medios Sociales en Internet: Redes sociales, Blogs, Microblogging, Wikis y Podcast. Para su presentación, recojo en este apartado los contenidos literales arrojados por el informe de la Fundación Telefónica "La Sociedad de la Información en España 2007".

Redes sociales online

Bajo el concepto de red social online se conoce a aquellos servicios web en los que los usuarios establecen algún tipo de relación social usando Internet y que desemboca en la aparición de algún tipo de estructura social. Las redes sociales online surgen en EE.UU. A finales de los años noventa cuando sitios como Firefly o ICQ empiezan a permitir que los usuarios se agrupen y lleven a cabo cierta interacción entre ellos, pero no es hasta 2003 con la aparición Friendster cuando el fenómeno se populariza.

Hablar de triunfadores globales, cuando se tiene en cuenta el número de usuarios que aporta cada país. En estos términos, **Myspace sigue a la cabeza con 114 millones de usuarios** según datos de junio de 2007. Le sigue, con un espectacular crecimiento **Facebook, con 52 millones** y a mayor distancia Hi5, con28 y Friendster con 24.

En cuanto al perfil de usuarios, según datos de un reciente estudio en el ámbito americano, las redes sociales presentarían bastantes similitudes en cuanto a los colectivos que las utilizan. Solamente se aprecian diferencias en el uso de Facebook, pero que son debidas exclusivamente a que durante sus inicios estaba limitado el acceso a estudiantes lo que da unas cifras mayores para este colectivo. Tras su apertura, es de esperar que las cifras se igualen a las del resto de redes sociales online.



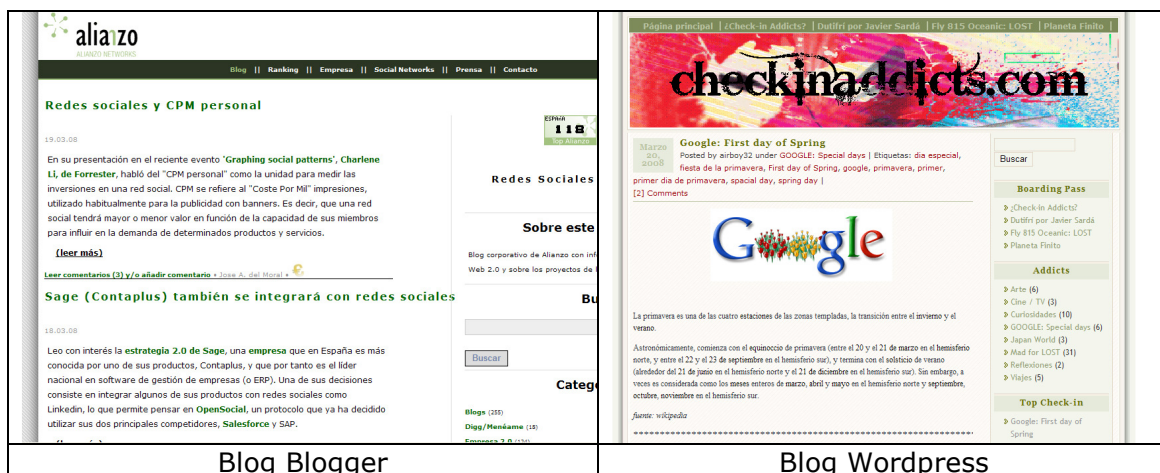
Weblogs

Un weblog es un sitio Web que se actualiza de manera frecuente en el que se recopilan cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores donde el más reciente aparece primero, con un uso o temática en particular.

El nacimiento de los blogs estuvo asociado al de diarios en el sentido tradicional pero en la actualidad cada vez hay más centrados en temas específicos como en la

tecnología, la política, o los que siguen el hilo de los acontecimientos de la actualidad. Se puede decir que tras un periodo inicial de evolución en el que eran muy tecnológicos, los blogs se han ido generalizando en cuanto a la temática que abarcan. **En el mes de marzo de 2007, según datos del buscador Technorati**, la cifra del número de blogs en el mundo era de 70 millones, aunque en la actualidad se estima que hay más de 100 millones de blogs en el mundo.

Los weblogs suelen ser mantenidos principalmente por particulares aunque en la actualidad son también muy populares los blogs corporativos, en los que las empresas hablan de sus productos o en los que los directivos de las compañías ofrecen su visión sobre el mercado.



El microblogging

El microblogging, con **Twitter** a la cabeza, es **uno de los servicios estrella de 2007**.

Una de las características relevantes del 2007 es la popularización de los servicios de microblogging, y en particular del servicio proporcionado por la empresa Twitter. Su funcionalidad consiste en permitir al usuario contar al mundo lo que está haciendo en cada momento (una especie de *lifestreaming*) **enviando mensajes de sólo texto con una longitud máxima de 140 caracteres**, vía SMS, mensajería instantánea, el sitio web de Twitter o aplicaciones Ad Hoc tales como Twitterrific. Estos mensajes se muestran en la página de perfil del usuario, y son también enviadas de forma inmediata a otros usuarios que han elegido la opción de recibirlas. El usuario que envía el mensaje puede elegir si éste es enviado a un grupo determinado de personas o se permite el acceso a todos los usuarios.

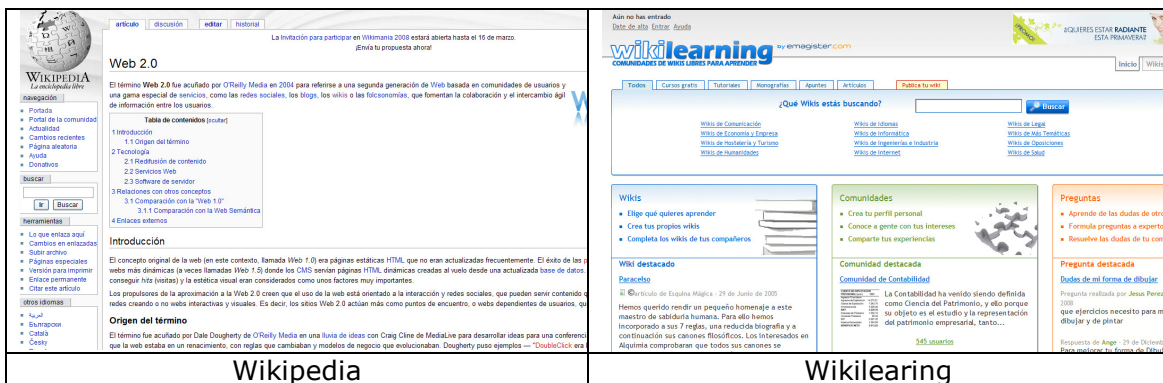


Wikis

Un wiki es una colección de **páginas Web, que pueden ser visitadas y editadas por cualquier persona en cualquier momento**. Para ello existe una aplicación informática colaborativa que reside en un servidor y que permite que los documentos alojados (las páginas wiki) sean escritos de forma también colaborativa a través de un navegador, utilizando una notación sencilla para dar formato, crear enlaces, etc. Se trata de una herramienta ideal cuando un grupo de usuarios necesitan colaborar para la elaboración de algún tipo de documentación estructurada.

En la actualidad, comienza a ser frecuente como herramienta de gestión del conocimiento principalmente en proyectos realizados en colaboración entre varias empresas o entre distintas unidades de una misma empresa, especialmente en el caso de que exista dispersión geográfica entre los participantes.

El proyecto más conocido utilizando esta filosofía es el **proyecto Wikipedia**, que tiene el objetivo de elaborar una enciclopedia online a partir de las contribuciones de los usuarios. En la actualidad el proyecto ha alcanzado una magnitud tal que supera con creces a cualquiera de las enciclopedias elaboradas de forma tradicional, de hecho, **su crecimiento, es exponencial**.



Podcast

El termino «podcast» surge como mezcla de las palabras *iPod* (en referencia al lector Mp3 de Apple iPod) y *broadcast*.

Fue sugerido por Ben Hammersley en *The Guardian* el 12 de febrero de 2004 para referirse a la nueva tendencia de difusión de contenidos multimedia para ser escuchados en dispositivos portátiles. En la actualidad no es necesario disponer de un iPod para reproducir los contenidos ya que la mayoría se encuentran en formato Mp3 que puede ser escuchados desde un ordenador personal o cualquier reproductor portátil.

Actualmente el fenómeno podcast se encuentra en plena fase de crecimiento tal y como puede apreciarse en la Figura 4-34, en página siguiente. Los últimos datos de Feedburner al respecto señalan la existencia de **más de 142.000 fuentes podcast**. Las ventajas de este nuevo medio sobre los convencionales como la radio son claros: el ámbito de actuación deja de ser local asociado a una zona geográfica y el usuario tiene mayor libertad para elegir lo que escucha y cuando lo escucha.

Dado el número de podcast publicados, éstos prácticamente cubren todos los temas posibles, **desde fines educativos a pasatiempos**; aunque la mayor proporción es sobre temas relacionados con la tecnología. Actualmente el uso más difundido es escuchar programas de radio en diferido.



7.2.1.3 Web Móvil

El concepto de Web Móvil será realmente operativo en la medida en que los terminales móviles evolucionen e incorporen nuevas prestaciones: *"La tecnología ha mejorado con el tiempo y estamos en los comienzos de un nuevo intento de hacer llegar la web al móvil, esta vez potenciando la adaptación de la experiencia a la plataforma en un proceso que se está denominando «mobile 2.0» y que ha tenido en 2007 el punto de inflexión definitivo."* (Resumen ejecutivo, Sociedad de la información en España 2007, Fundación Telefónica, http://sie07.telefonica.es/aplicacion_sie/ParteB_cast/datos.html)

Cerrar ventana

Tabla 5. EVOLUCIÓN DEL «MOBILE 2.0».

	Características	Ejemplos
Primera fase	Aplicaciones especializadas que han de ser instaladas en teléfonos móviles.	Google Maps para móvil, Gmail para móvil, Yahoo Go para móvil 2.0, ...
Segunda fase	Creación de plataformas específicas para el desarrollo de aplicaciones.	WidSets de Nokia, entorno de la empresa BluePulse, plataforma Safari en iPhone, ...
Tercera fase	Navegador web para móvil de efectividad equivalente a los que existen para los ordenadores personales	Aún por llegar. Ejemplos cercanos serían Opera Mini 4 ó Safari para iPhone.

Fuente: Artículo «Mobile, el segundo intento de llevar la web al móvil». http://sociadaddelainformacion.telefonica.es/documentos/articulos/B_A_FONDO_mobile2.pdf

Artículo «Mobile, el segundo intento de llevar la web al móvil».
http://sociadaddelainformacion.telefonica.es/documentos/articulos/B_A_FONDO_mobile2.pdf

"El teléfono móvil se está posicionando como una herramienta complementaria de comunicación para las redes sociales online y los operadores de comunicaciones europeos empiezan a manifestar su interés por este nuevo nicho de mercado."
("Redes sociales para móviles", 15 Octubre 2007, Blog Rizomática, <http://www.rizomatica.net/?p=142>). Consideramos que esta cita muestra la tendencia de solapamiento que se dará entre el uso dispositivos móviles y la pertenencia a redes sociales.

7.3 Metodología Web 2.0 aplicada al e-learning

7.3.1 Un primer contacto

En el punto anterior hemos enumerado la tipología de herramientas que triunfan y, en sentido recíproco, han hecho triunfar a la Web 2.0. Ahora vamos a profundizar en la exposición de sus métodos, de esos mecanismos de actuación que promovidos por los usuarios y favorecidos por la tecnología, han dado lugar a una nueva filosofía del conocimiento que está modificando las formas tradicionales de adquisición del mismo. No debemos olvidar que hoy en día, **el aprendizaje se considera como una actividad social** y que el estudiante no aprende sólo del profesor, del libro del texto ni sólo en el aula.

Entre los métodos utilizados por los usuarios en la Web 2.0, destacamos:

- **Colaboración**, los usuarios comparten su conocimiento. Como ejemplos podemos citar los post en los [blogs](#) y las presentaciones PowerPoint en [Slideshare](#).
- **Generación compartida** de información, los usuarios elaboran documentación de forma conjunta y deslocalizada. Un ejemplo lo encontramos en [Wikipedia.org](#) y [Google docs](#).
- **Pertenencia a una Red Social**, espacios virtuales en los que se establece entre su miembros algún tipo de relación y/comunicación. Ahí están [MySpace](#), [Facebook](#), [Neurona](#), [Linkedin](#), etc..
- **Personalización**, los usuarios crean sus páginas web personalizadas a través de la integración de diversos RSS y Widgets. Podemos citar a [Netvibes](#) y a [iGoogle](#).
- **Folcsonomía y Mercado social**, los usuarios clasifican la información asignando etiquetas a la misma, categorizando así el contenido en Internet. Tenemos herramientas como [del.icio.us](#) o [flickr](#).

The screenshot shows the 'aliaizo' website with a blog post titled 'Redes sociales y CPM personal'. The text discusses the use of social networks for personal and professional communication, mentioning 'Graphing social patterns' and 'Charlene Li de Forrester'. It also mentions 'Sage (Contaplus)' and its integration with social networks.

The screenshot shows a Slideshare presentation titled 'Web Social Educativa 2.0 Aplicación didáctica de los blogs'. The presentation is from 'educastur' and includes a video player with a progress bar and various social media sharing options.

The screenshot shows the Wikipedia article for 'Web 2.0'. The article discusses the evolution of the web from static pages to user-generated content, mentioning 'Web 2.0' and 'Web 2.0' as a term used to describe the current state of the web.

The screenshot shows a Google Docs interface with a folder containing several documents. The documents are listed with their names and creation dates. The interface includes search bars and navigation options.

The screenshot shows the Netvibes dashboard with various widgets. The widgets include weather forecasts, news feeds, and social media links. The dashboard is personalized for the user 'montsefc'.

The screenshot shows the iGoogle interface with a personalized homepage. The homepage includes search bars, weather forecasts, and various widgets. The user is logged in as 'montsefc'.

The screenshot shows the Del.icio.us website with a list of bookmarks. The bookmarks are organized into folders and include links to various websites and documents. The user is logged in as 'montsefc'.

The screenshot shows the flickr website with a photo gallery. The gallery includes several photos and a search bar. The user is logged in as 'montsefc'.

Del.icio.us

flickr

<p>Neurona</p>	<p>LinkedIn</p>

7.3.2 Edublogs

En sus apartado dedicado a la "Web 2.0 aplicado a la educación a distancia", Pedro Hernández apunta que *"Es esta creación social de conocimiento e inteligencia lo que se puede promover en la educación a distancia, utilizando herramientas como los **edublogs**, donde los estudiantes discuten y analizan temas de la clase."* (*"Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea", No Solo Usabilidad journal, nº 6. 13 de Febrero de 2007. ISSN 1886-8592, Pedro Hernández, <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>*)

Remarco en negrita el término **edublogs** porque parece que es una de las herramientas Web 2.0 más utilizada por los educadores en las aulas, en la que profesores y alumnos han encontrado un espacio para escribir, compartir, pensar y participar.

En un reciente artículo publicado por CNICE, titulado "Aprovechamiento didáctico de los blogs", se reflexiona, a partir de la experiencia educativa con esta herramienta, sobre los fines educativos que persigue la enseñanza tradicional y los nuevos objetivos que surgen con la explosión de Internet:

- **"La educación ha dejado de ser un coto de los docentes, pues cualquiera que maneje un blog puede no sólo mostrar sus experiencias y sus conocimientos, sino también enseñarlos de forma didáctica.**
- **Los estudiantes se crean su propio conocimiento, y eso conlleva la superación de las materias curriculares tal y como se les enseña en los centros educativos.**
- **La educación ya no se centra solamente en la adquisición de conocimientos, sino en la formación personal continua no sólo de las personas en edad escolar.**
- **La comunicación se ha convertido en un aspecto fundamental de la nueva enseñanza en internet, y esto brilla por su ausencia en los centros escolares. Me refiero a la comunicación del estudiante con otras personas que persiguen fines parecidos.**
- **Los contenidos de Internet son principalmente textuales, pero se enriquecen con la multimedia."** (*"Aprovechamiento didáctico de los blogs", CNICE, 03/12/2007, <http://observatorio.cnice.mec.es/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=528>*)

7.3.3 Comunidad virtual versus red social

Otra de las facilidades de la Web 2.0 que puede aplicarse al e-learning es la construcción de **Redes Sociales**, máxime si tenemos en cuenta el crecimiento exponencial que han experimentado en estos últimos años.

"La explosión de sitios sociales, donde la gente comparte información y conocimientos, promueve una nueva tendencia hacia la creación de una inteligencia común y colectiva, creada por y para los usuarios. Esta desmitificación del profesor como un gurú indiscutible promueve el aprendizaje colaborativo tan deseado por diversas corrientes la pedagogía virtual, y debe ser aprovechada y tomada en cuenta para los nuevos modelos y métodos de educación virtual." ("Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea", No Solo Usabilidad journal, nº 6. 13 de Febrero de 2007. ISSN 1886-8592, Pedro Hernández, <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>)

*¿Qué es una **Comunidad Virtual**? "Un grupo de personas que comparten intereses y se interrelacionan por medio de una red digital, desarrollando un sentido de identidad, pertenencia y lealtad, porque obtienen un valor con ello." (slideshare "Comuniting", Pere Rosales, <http://www.slideshare.net/prosales/comuniting-13-03-2008>)*

¿En qué se diferencia una Comunidad Virtual de una Red Social? La Comunidad es moderada por alguien y se centra en un determinado contexto, la Red es autosuficiente y está centrada en la socialización. Aún con estas diferencias, en ambas, las personas se comunican e intercambian información, y esas son características que hacen que resulten tan atractivas para sus usuarios.

En el ámbito del e-learning se han producido algunas experiencias en este sentido, recibiendo el nombre de "**Comunidades Virtuales de Aprendizaje**" y que atienden a un proceso de aprendizaje colaborativo – esta vez a través de Internet - : "entre los elementos que definen este tipo de aprendizaje en situaciones virtuales (Kaye, 1991), señala: ("**Comunidades Virtuales y Aprendizaje Digital**", Jesús Salinas, <http://www.ucv.ve/edutec/Conferencias/conferenciasalinas.doc>)

- El aprendizaje es inherentemente un proceso individual, no colectivo, que es influido por una variedad de factores externos, incluyendo las interacciones grupales e inter-personales.
- Las interacciones de grupo e inter-personales implican el uso del lenguaje (como proceso social) en la reorganización y modificación de las estructuras de conocimiento y comprensión de cada persona, por lo que el aprendizaje es simultáneamente un fenómeno social y privado.
- Aprender colaborativamente implica intercambio entre pares, interacción entre iguales, y capacidad de intercambio de roles, de tal manera que diferentes miembros de un grupo o comunidad pueden desempeñar distintos roles (alumno, profesor, documentalista, gestor de recursos, facilitador) en diferentes momentos, dependiendo de las necesidades.
- La colaboración lleva a la sinergia, y asume que, de alguna forma, el 'todo es más que la suma de las partes', de tal forma que aprender colaborativamente tiene el potencial de producir ganancias de aprendizaje superiores al aprendizaje aislado.
- No todas las tentativas en el aprendizaje colaborativo tienen éxito, ya que, bajo ciertas circunstancias, la colaboración puede conducir a la conformidad, a procesos inútiles, falta de iniciativa, malentendidos, conflictos y compromisos: los beneficios potenciales no siempre son alcanzados.

- El aprendizaje colaborativo no implica necesariamente aprendizaje en grupo, sino la posibilidad de ser capaz de confiar en otras personas para apoyar el propio aprendizaje y proporcionar feedback, como y cuando sea necesario, en el contexto de un entorno no competitivo.

La fuerza de una comunidad está en su capacidad de compartir, y si ésta es de aprendizaje sus miembros compartirán la información que posean sobre el tema que en un momento dado se trate: *"La fuerza de la comunidad virtual de aprendizaje está en el hecho de conjuntarse alrededor de centros de intereses comunes para **compartir saber y cooperar para aprender.**"* (*"Formación empresarial en clave virtual"*, *Luís Tarín Martínez*, http://cvc.cervantes.es/obref/formacion_virtual/tele_aprendizaje/tarin.htm)

Stephen Downes en su conferencia "The Reality of Virtual learning" en el evento DNALearn Conference en enero de 2008 (<http://www.slideshare.net/Downes/the-reality-of-virtual-learning/>) habló sobre la importancia de las redes en esta nueva era digital del conocimiento:

- Un grupo es elemental. Una red es diversidad
- El grupo requiere una voz "cantante". La red interacción
- El grupo necesita coherencia. La red autonomía
- El grupo es privado. La red es abierta

La iniciativa de mayor éxito en este sentido ha sido el desarrollo de comunidades virtuales a medida con **Moodle**, *"un sistema de gestión de cursos de libre distribución (course management system CMS) que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea... Un profesor que opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado en el estudiante que le ayuda a construir ese conocimiento con base en sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer."* (*Wikipedia.org*)

The screenshot shows a Moodle course interface for 'Tecnología Digital II'. The page is viewed by an administrator ('Admin Usuario'). The main content area displays a 'Diagrama de temas' (Topic Diagram) with four topics:

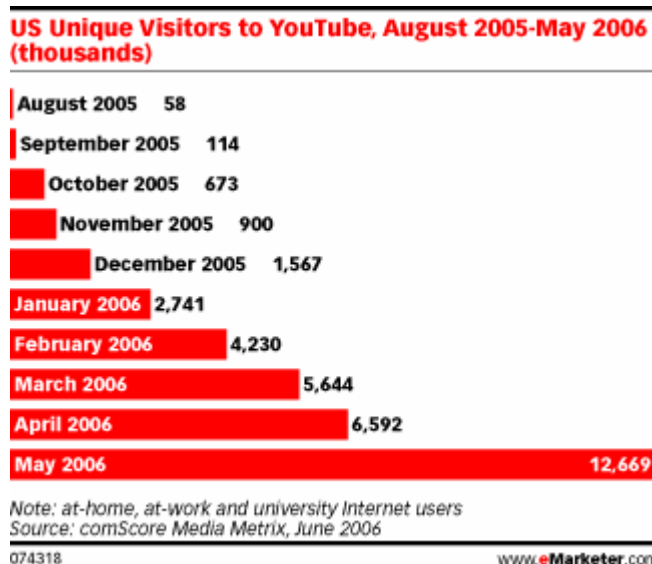
- 1 El lenguaje HTML (Hypertext Markup Lenguaje)**
 - El lenguaje HTML
 - Ejercicio 1 Web diseñadores de muebles
 - HTML 4.01
 - HTML Fácil
 - HTML 4.01 Castellano
 - W3c Oficina Española
- 2 Hojas de Estilo en Cascada CSS (nivel 2)**
 - CSS 2
 - Ejercicio Web Red Star
 - CSS Zen Garden
 - Camaleon
- 3 Historia de la edición electrónica**
 - Historia de la edición electrónica
 - Human Centric Design
 - www beyond the basics
- 4 Arquitectura de Información**
 - Edición electrónica
 - ¿Qué es la Arquitectura de Información?

The interface includes a left sidebar with navigation options like 'Personas', 'Actividades', 'Search Forums', and 'Administración'. On the right, there are sections for 'Up coming Events' and 'Actividad reciente'.

Aula sobre Moodle

7.3.4 Vídeos compartidos

No podemos olvidarnos del vídeo como herramienta de aprendizaje. En la Web 2.0 ha sido más que notable el éxito que alcanzado por **la plataforma colaborativa de vídeos YouTube**, que pasó de 0 a 12 millones de usuarios en menos de un año en EEUU en el año 2006 (*"YouTube: 0 to 20 Million in Less Than a Year"*, *emarketer*, 23/03/08, <http://www.emarketer.com/Article.aspx?id=1004053>).



Este dato no significa que demos por hecho que los vídeos que podemos encontrar en YouTube sean propiamente generados y publicados para una acción concreta de formación en alguna disciplina, pero si nos revela que los usuarios disfrutan visionando este tipo de pequeños vídeos, de tal modo que un usuario tipo de 27 años de edad dedica una media de entre 1y 2 horas de su tiempo a esta tarea (*"Are You an Average YouTube User?"*, *Mashable*, 30/10/2006, <http://mashable.com/category/labs>).




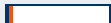

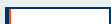




Average YouTubers October 2006	
Attribute	Value
Age	27
Videos watched, per day	39
Videos watched, total	1135
Channel views	477
Subscribers	7
Videos uploaded	3
Comments	7
© Mashable Labs	

En ese mismo año, 2006, el diario Wall Street Journal publicaba una estimación de uso de YouTube en la que se arrojaban nuevas estadísticas sobre el gran crecimiento de dicha plataforma: "Se estimó que el Youtube alberga al rededor de 5.1 millones de vídeos, cifra que un mes después de la investigación se incrementó en 20%." (*"Algunas estadísticas del Youtube"*, *Blog La Vagoneta*, 08/09/07, <http://www.vagoneta.net/2007/09/08/algunas-estadisticas-del-youtube/>)

Y YouTube no está sólo. Otras compañías han apostado por el vídeo compartido, como Google, MySpace, Yahoo, MSN, etc., aunque por ahora, él es el líder

absoluto: ("*YouTube, líder absoluto en los vídeos online*", *Blog Genbeta, 30/07/07*, <http://www.genbeta.com/2007/06/30-youtube-lider-absoluto-en-los-videos-online>).

Top 10 Video Sites by Market Share of US Visits to Custom Category, May 2007

Rank	Website - [Show domain]	Market Share
1.	YouTube	60.02% 
2.	MySpace Videos	16.08% 
3.	Google Video	7.81% 
4.	Yahoo! Video	2.77% 
5.	MSN Video	2.09% 
6.	Break.com	1.33% 
7.	Daily Motion	1.13% 
8.	MetaCafe	1.07% 
9.	AOL Media	0.94% 
10.	Veoh	0.86% 

Source: Hitwise US

Si bien no puede considerarse una plataforma formativa en sí misma, dado que la mayoría de sus vídeos no pueden considerarse como formativos, si es cierto que gracias a los vídeos almacenados en YouTube podemos ver y conocer toda una serie casi infinita de nuevas actividades que otras personas realizan en cualquier parte del mundo. Sirva como ejemplo que mi hijo de 11 años ha encontrado vídeos sobre "parkour", "yamakasi" o "beatbox" por sí mismo, sin ayuda de nadie, y esas experiencias publicadas por usuarios para él desconocidos le han aportado, cuanto menos, unidades mínimas de conocimiento.

7.3.5 El usuario-alumno

Y en último lugar, demostrando también el valor positivo de los nuevos métodos y herramientas que la Web 2.0 concede al desarrollo del e-learning, no podemos olvidarnos del **alumno**, el destinatario de nuestra formación. Debemos recordar que el usuario de Internet ha dejado de confiar únicamente en las fuentes tradicionales de información/formación y que, además, ahora participa en la elaboración de la misma. Por tanto, no podemos continuar tratándoles como simples receptores a los que arrojamos nuestros documentos mejor o peor elaborados: "**Integrar a los alumnos en momentos clave del proceso educativo** y no sólo verlos como receptores pasivos de información con breves destellos de participación, es el principal reto de la educación virtual, y es en este momento de la virtualidad, apoyados en las tendencias tecnológicas y sociales de colaboración que los responsables de la educación virtual deben tomar una iniciativa para que el sector educativo sea tomado en cuenta y no solamente el de entretenimiento o comercial." ("*Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea*", *No Solo Usabilidad journal*, nº 6. 13 de Febrero de 2007. ISSN 1886-8592, Pedro Hernández, <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>)

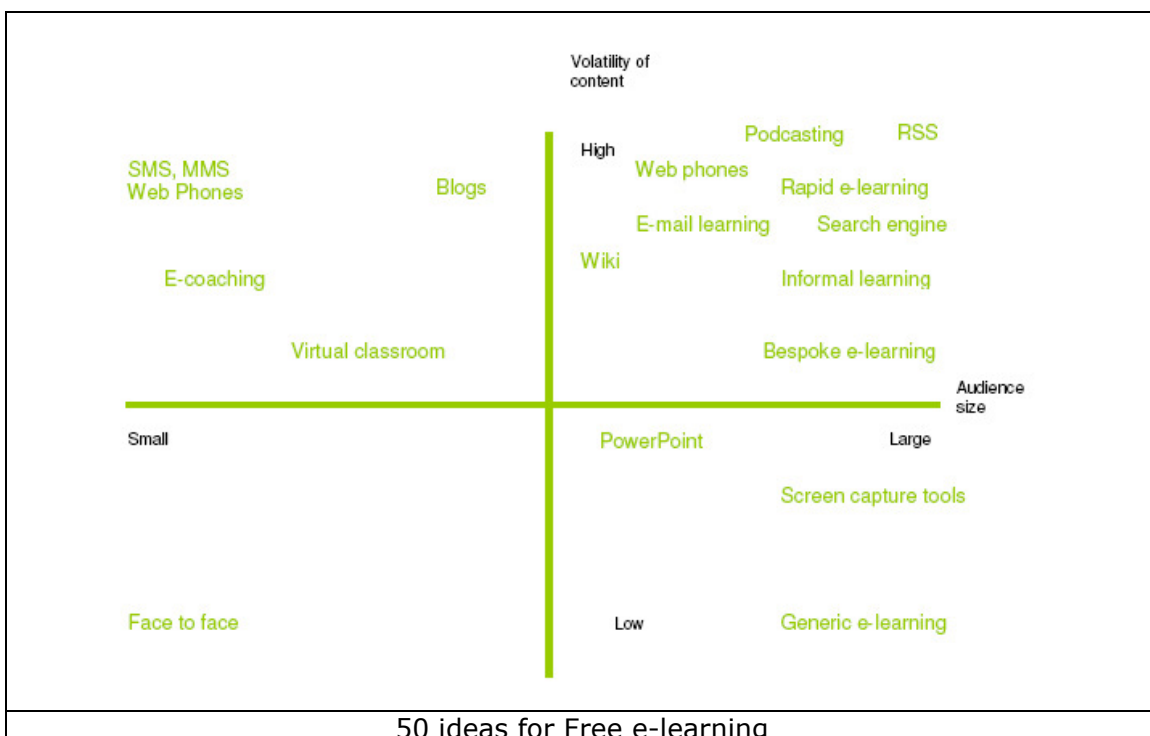
7.3.6 Concluyendo

Después de ver herramientas y métodos de uso, podemos afirmar que sin duda el valor global que aporta la Web 2.0 a los usuarios y al conocimiento es la recolección de **inteligencia colectiva**: *"Sin duda la característica de Web 2.0 más relevante para la educación en línea es ésta, pues la educación en línea, al igual que Web 2.0, se basa en la colaboración a distancia de diferentes personas. Retomando parte de la cita de Eduardo Arcos (2005), podemos decir que 'el Web 2.0 es acerca de la gente y crear a partir de ello'", y es esa creación a partir de los usuarios mencionada por Arcos en su blog la que se busca fomentar en Web 2.0, pues se considera que **cada usuario tiene un poco de esa inteligencia colectiva que podemos aprovechar.**" (*"Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea"*, No Solo Usabilidad journal, nº 6. 13 de Febrero de 2007. ISSN 1886-8592, Pedro Hernández, <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>)*

Enlazando con el último punto citado, los **contenidos**, y dado por hecho que son la fuente principal en cualquier acto relacionado con la adquisición de conocimiento, podemos también afirmar que, junto con el concepto de inteligencia colectiva, es una variable del e-learning que se ha visto fuertemente alterada con la aparición de Internet y la Web 2.0, de tal modo que los contenidos en sí son más importantes que la tecnología y el diseño de su presentación, y que *"... cada vez para más docentes no son tan importantes en sí mismos como **los mecanismos mediante los cuales accedemos, creamos, recopilamos o los conectamos**".* (*"Web Educativa 2.0"*, Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Núm. 20 / Enero 06, Aníbal de la Torre, <http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutec-e/revelec20/anibal20.htm>)

En esta cita de Aníbal de la Torre aparece ya el término "conectar" dentro de un entorno educativo. Lo resalto porque dedicaremos un epígrafe a tratar de las teorías de aprendizaje y, entre ellas, el **"conectivismo"** de George Siemens.

El campo de actuación es extenso y puede dificultar nuestra elección. A modo de guía, Kineo nos deja una matriz como soporte en la tomar decisiones cuando tengamos que elegir entre una u otra tecnología, en función de la volatilidad de nuestro contenido y del tamaño de nuestra audiencia.



Kineo
http://www.kineo.com/shop/reports/kineo_50ideasforfree_elearning.pdf

7.4 Algunas herramientas y proyectos e-learning 2.0

En este apartado vamos a mostrar algunas herramientas e-learning basadas en la filosofía de la Web 2.0, lo que convertiría a estas experiencias en programas de e-learning 2.0. Hemos elegido **aquellas que contienen métodos de la Web Social** como la posibilidad de compartir o publicar, y suponen una innovación en el campo de la formación. No se pretende un listado extenso sino una selección creativa y destacable, válida como referencia y prueba de nuevas tendencias, tanto para alumnos como para profesores.

Go2web20

<http://www.go2web20.net/>

Un resumen con lo mejor de la Web 2.0 en e-learning.

The screenshot shows the Go2Web20.net website in a Windows Internet Explorer browser. The page title is "Go2Web20.net - The complete Web 2.0 directory". The main content area displays a grid of logos for various e-learning and social web services, including italki.com, mocha, BuddySchool, WIZ IQ, ActiveFlowance, Tutorom, and others. A sidebar on the right lists "Supported by:" with logos for TechCrunch and Jumptags. Below the grid, there is a featured section for "Book A Lesson" with the following text:

Student-Instructor Schedules Management
 Book A Lesson allows you to enhance your lesson experience by giving instant access to your favorite instructors and their schedules. No waiting for voice-mail, callbacks, dropped cell phone calls and other annoyances of the old ways. Book A Lesson is like having your instructors schedule in your hands at all times. (Updated 6/4/2007 9:58 PM)
 Report an update

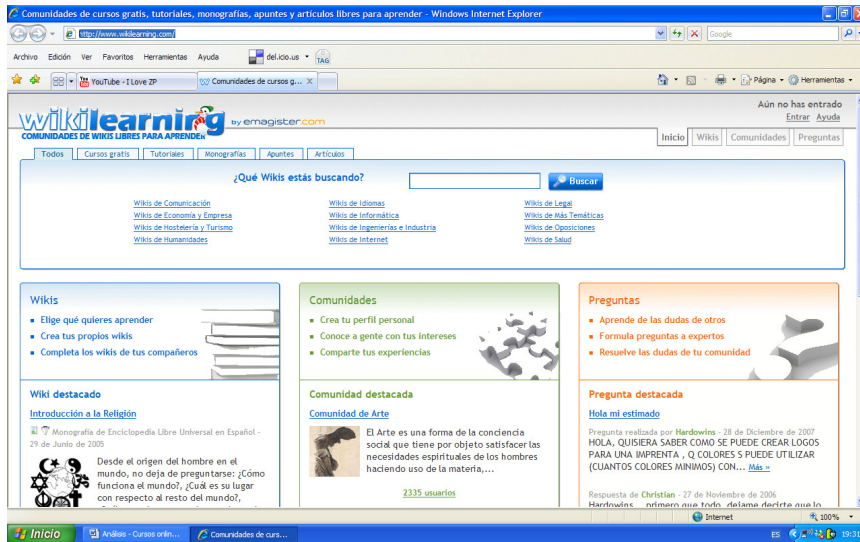
Tags: e-learning, student, share, management

At the bottom of the page, there is a footer with links for "About", "Advertise", "Suggest", "Service Owners", "Ori Yakuel", "Eyal Shahar", and "Tools".

Wikilearning

<http://www.wikilearning.com/>

Proyecto de emagister.com. Se trata de una comunidad de aprendizaje en la que los usuarios pueden publicar o leer contenidos formativos.

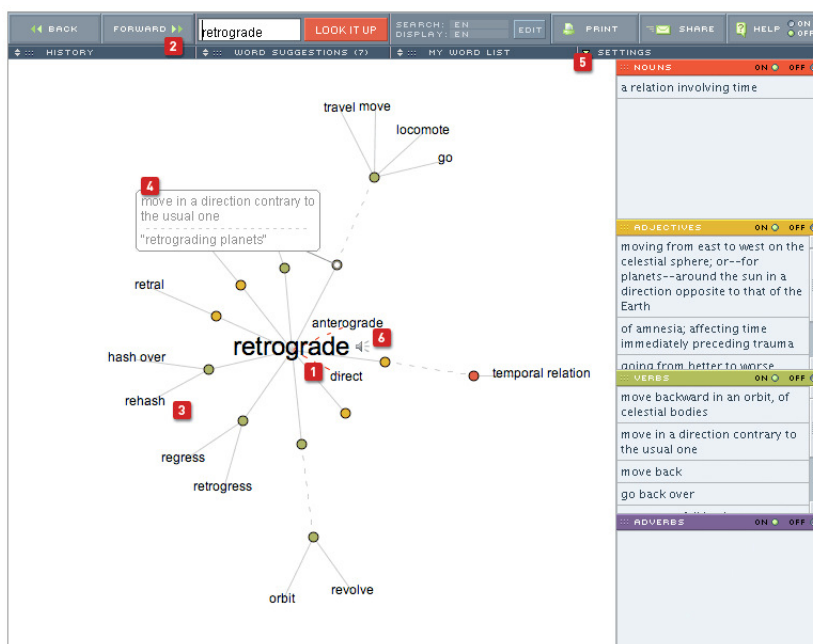


Visualthesaurus

<http://www.visualthesaurus.com/?vt>

Es un Thesaurus visual. En cada idioma, la palabras tienen su valor en tanto se sitúan dentro de un sistema de significaciones, cuyo significado es variable y arbitrario en tanto se sitúen dentro de uno u otro contexto. Lo que presenta Visual Thesaurus es cada palabra con sus relaciones de significación en modo visual: de cada vocablo parte una cierta cantidad de ramas hacia otras palabras de posible relación con la original, tanto por sinonimia como por campo semántico.

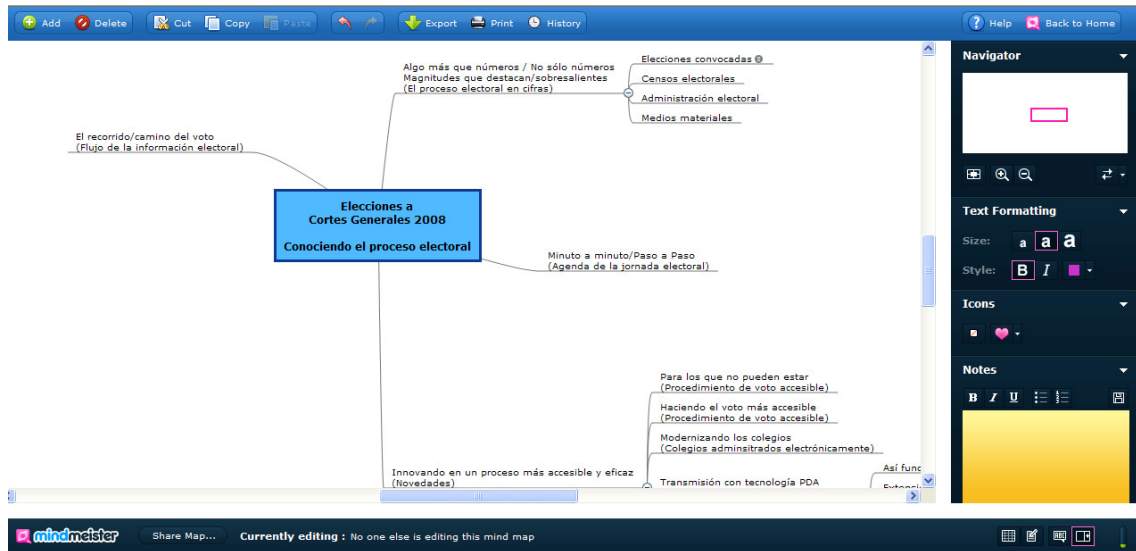
Cada palabra que aparece asociada a la original, puede ser investigada: si hacemos clic en un término relacionado, el árbol cambiará para mostrar las asociaciones a esa palabra en particular, redefiniendo el circuito.



Mindmeister

<http://www.mindmeister.com/>

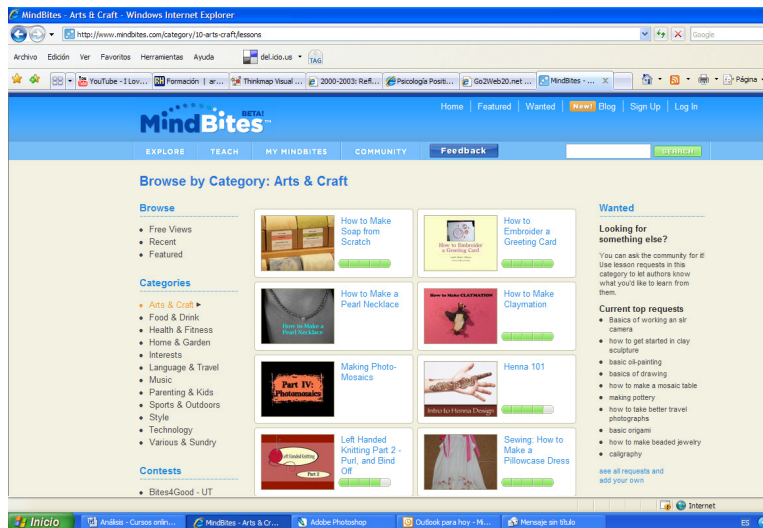
Mapas colaborativos. Permite compartir y colaborar a varias personas en un mismo mapa conceptual.



MindBites

<http://www.mindbites.com/>

Vídeos formativos sobre multitud de áreas que los usuarios publican y otros pueden observar.



Neulio

<http://www.neulio.com/>

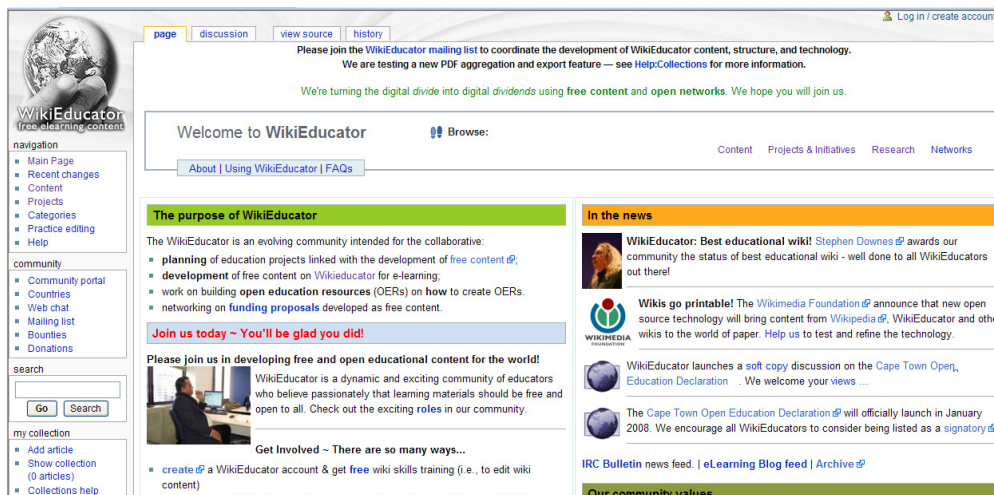
Excelente herramienta que permite crear videos con cursos sobre los temas que se dominan publicándolos en formato de video por Internet.

Neulio permite crear tests sobre el material divulgado, abriendo las puertas a una verdadera escuela en la que la calidad depende de la creatividad del autor. Es posible añadir audio, texto, videos... todo ello con un sistema de estadísticas en el que se controlan los accesos e identifican lo que los alumnos hacen en las clases virtuales.



Wikieducator

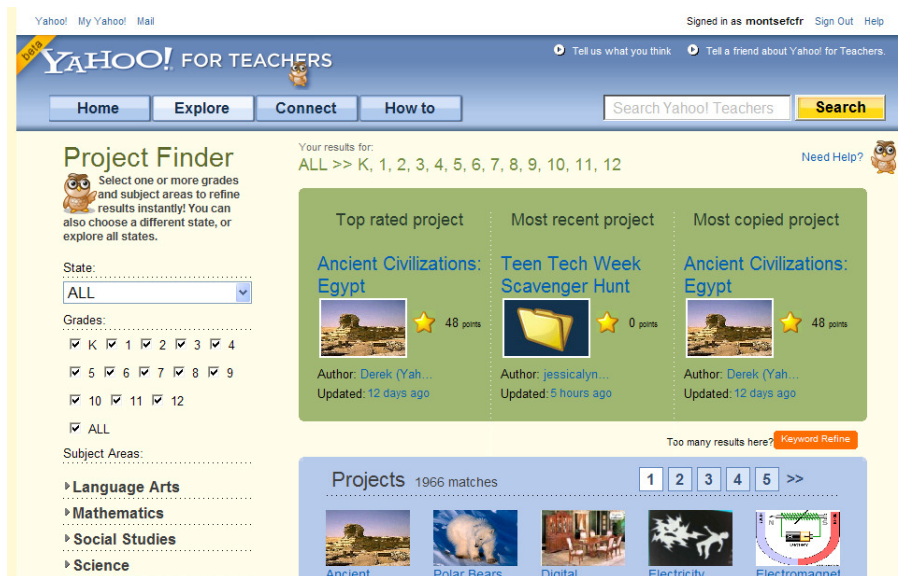
http://www.wikieducator.org/Main_Page



Yahoo Teachers

<http://teachers.yahoo.com/>

Yahoo! Teacehrs es una red social para maestros. Actualmente está en fase beta pero ya son muchos los profesores que publican y comparten allí sus materiales y experiencias.



Edublog

<http://edublogs.org/>

Comunidad de blog educativos.



ESL Pod

<http://www.eslpod.com/website/>

English as a Second Language Podcast es un clásico para quienes están aprendiendo inglés. Puedes suscribirte gratuitamente a su podcast o descargar individualmente su archivo de audio desde la web. Cada dos días tienen un podcast nuevo por lo que la periodicidad es muy buena. Realizado por el profesor Jeff

McQuillan del Center for Educational Development (Centro para el Desarrollo Educativo) en Los Ángeles, en los Estados Unidos.

The screenshot shows the ESL Podcast website. At the top left is the ESL POD logo. The top navigation bar includes links for HOME, STORE, and BLOG, with the tagline "English for Everyone".

Left Sidebar:

- What is ESL Podcast?
- Learning Guide
- Testimonials
- ESL Podcast Store
- ESL Podcast Blog
- Teachers Page
- Listen with iTunes
- Donate
- About Us
- Contact Us

Members Area:

Username:
Password:
[Lost Password](#)

Search Podcast:

View All

Main Content Area:

Welcome to English as a Second Language Podcast

ESL Podcast Blog

THU, 20 MAR 2008
[Pssst...Did You Hear the Office Gossip?](#)
Office gossip is often a problem for companies. Gossip is casual talk about other people ...

WED, 19 MAR 2008
[Annotated English: Gun Parties for Women](#)
Here's another news article with comments and vocabulary using the SharedCopy website. It's an article ...
[View more...](#)

Become an ESL Podcast Member!

- Complete Transcripts
- Additional Vocabulary
- Extra Explanations and Cultural Notes
- Comprehension Questions

Get a Sample Learning Guide!

Latest Podcasts


DAILY LIFE THURSDAY - MARCH 20, 2008
[ESL Podcast 357 - Describing Facial Expressions](#)

[Download Podcast](#)
Learn how to describe the expressions on people's faces in English in this episode.
Tags: [Daily Life](#)

WEDNESDAY - MARCH 19, 2008

Right Sidebar:


ESL Podcast Store



English for Business Meetings

This course teaches you both formal and informal business English needed to participate in business meetings.

Price: \$24.99



Interview

8 Nuevas teorías y métodos de aprendizaje

8.1 Nuevas teorías

Seymour Papert (1980) basándose en los trabajos sobre **Constructivismo** de Piaget, ha desarrollado una visión del aprendizaje llamado **Construccionismo** - una corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que se desarrolla de manera interna conforme el individuo obtiene información e interactúa con su entorno- *"establece las tres etapas en la relación entre el individuo y el conocimiento a lo largo de su vida"* (*"El aprendizaje de la era actual (Zeitgeist): el futuro de la educación es "just-in-time", multidisciplinar, experimental, emergente"*, Blog El Caparazón, 18/02/2008, Fernando Santamaría, <http://gabinetedeinformatica.net/wp15/2008/02/18/el-aprendizaje-de-la-era-actual-zeitgeist-el-futuro-de-la-educacion-es-just-in-time-multidisciplinar-experimental-emergente/>):

- **Etapa uno, que ocurre cuando nace el niño** y empieza un proceso de aprendizaje individual que se adquiere mediante la exploración. Muy pronto las limitaciones de esta exploración requieren buscar adultos que les digan las cosas con las que el niño no es capaz de experimentar.
- **En la etapa dos, los niños entran en la escuela**, en donde el aprendizaje por experiencias es gradualmente reemplazado por el aprendizaje de lo que se le dice. El trauma es detener el aprendizaje y aceptar que le enseñen.
- Los que sobreviven a esta tortura intelectual estrangulante entran en la **etapa tres, que implica desescolarización, aprender a aprender**, experimentar y aprender a ser creativo, retornando efectivamente a la etapa uno.

Según esta teoría de Seymour Papert lo natural sería que, con los medios y oportunidades adecuadas, todos pudiéramos regresar a la etapa uno en un intento de conseguir el "aprendizaje para toda la vida" o "long life learning".

*"El **conectivismo** es una teoría del aprendizaje para la era digital que ha sido desarrollada por George Siemens basado en el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos."* (*"Colectivismo"*, [Wikipedia.org](http://es.wikipedia.org/wiki/Conectivismo), <http://es.wikipedia.org/wiki/Conectivismo>)

El **conectivismo**, teoría desarrollada por George Siemens en 2004, define que el aprendizaje se orienta a conectar conjuntos de información especializada y que las conexiones que nos permiten aprender son más importantes que el estado actual de nuestro conocimiento. Varias afirmaciones sostienen su teoría (*"Knowing Knowledge"*, diciembre de 2006, ["http://www.elearningamericalatina.com/edicion/diciembre1_2006/tr_1.php"](http://www.elearningamericalatina.com/edicion/diciembre1_2006/tr_1.php)):

- "Los ciclos de renovación del conocimiento que eran medidos en años y décadas, hoy se han reducido a meses para muchas disciplinas."
- "El conocimiento está operando de acuerdo a sus nuevas características en un ambiente y contexto modificados. Hoy se forma rápidamente, pero el conocimiento se dispersa a igual velocidad. El conocimiento actual es caótico, desarreglado. Se forma de muchas maneras."

Estas nuevas teorías que surgen tras el impacto de la tecnología en las personas y, por tanto, en su aprendizaje, requieren que el e-learning se interrogue acerca de ("*Conectivismo: una teoría del aprendizaje para la era digital [I]*", Fernando Santamaría, 21/09/2006, <http://gabinetedeinformatica.net/wp15/2006/09/21/conectivismo-una-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital-i/>):

- Cómo están impactando las teorías de aprendizaje cuando el conocimiento ya no se adquiere de forma lineal?
- ¿Qué ajustes necesitamos hacer con las teorías de aprendizaje cuando la tecnología desempeña muchas de las operaciones cognitivas perviamente desempeñadas por los aprendices (almacenamiento y recuperación de información)?
- ¿Cómo podemos continuar para estar actualizados en una ecología de la información que evoluciona tan rápido?
- ¿Como las teorías de aprendizaje dirigen momentos en los que se necesita el rendimiento en ausencia de una comprensión integral?
- ¿Cuál es el impacto de las redes y las teorías de la complejidad sobre el aprendizaje?
- ¿Cuál es el impacto del caos como un proceso de reconocimiento de un modelo complejo sobre el aprendizaje?
- Con el reconocimiento creciente de las interconexiones en distintos campos del conocimiento ¿cómo son los sistemas y las teorías ecológicas percibidas a la luz de tareas de aprendizaje?

Estamos inmersos en la era digital y, concretamente, en la era de la Web 2.0. En su post "El aprendizaje de la era actual (Zeitgeist): el futuro de la educación es 'just-in-time', multidisciplinar, experimental, emergente", Fernando Santamaría nos habla de la fragmentación de la información que se da en Internet y como el usuario se ha acostumbrado fácilmente a ella: "*La gente aprende mejor de **piezas de información fragmentadas**, tal como la web no lineal hiperenlazada que de narraciones lineales. La fragmentación y el exceso de información conduce a resultados positivos, tales como bajar los umbrales de reconocimiento de patrones (McLuhan), y tal como hemos de pasar de los medios basados en texto a entornos multimodales y multimediales, aun subrayando experiencias sintéticas como la sinestesia. Esto ya puede verse en los servicios interactivos como FacebookThe-New-Faces-at-Facebook , cuando la comunicación humana se hace cada vez más visual.*"

Linda Stone habla de "**atención continua parcial**" refiriéndose a la forma en que utilizamos nuestra atención, a la realidad de que cada vez con más intensidad prestamos atención continuamente y pasamos así de una tarea a otra o de un objeto a otro, lo que conocemos como *multitasking* o multitarea. Esta especie de actividad frenética nos devuelve la sensación de estar siempre activos y conectados, nos hace creer que no olvidamos nada, que estamos en todo y con todos: "*Y lo más interesante del concepto es que esta sensación de crisis que nos hace prestar Atención Parcial Continua nos lleva a crear un estilo de vida de personas siempre conectadas', 'semi-sincronizadas' e informatizadas. **Es la materia prima de las nuevas generaciones** de hardware, software, dispositivos móviles, tarifas planas de conexión internet y móvil; y de los entornos denominados Web 2.0. Y comienzan a consolidarse marcas como Blackberry, iPhone, Skipe, Twitter, GTalk..*" (Post "*La Atención Parcial Continua, el nuevo software y la Web 2.0*", 12/01/2008, Eduardo Paz, <http://e-global.es/b2b-blog/2008/01/10/la-atencion-parcial-continua-el-nuevo-software-y-la-web-20/>)

Termino con algunos extractos de lo que Stephen Downes comentó acerca del **e-learning 2.0** en su conferencia "The Reality of Virtual learning" en el evento

DNALearn Conference en enero de 2008 (<http://www.slideshare.net/Downes/the-reality-of-virtual-learning/>):

- El aprendizaje no se basa en contenidos u objetos que están almacenados en una biblioteca, es como una corriente que fluye en la red (como el agua)
- El aprendizaje está centrado en el usuario y él es su dueño, lo que supone que él elige los objetivos, los materiales y los estilos del mismo
- Es un aprendizaje por inmersión, aprender haciendo (*learning by doing*)
- Un aprendizaje conectado, los ordenadores conectan al alumno con el resto del mundo, sucede a través de las conexiones entre usuarios y es por tanto conversación e interacción
- Hemos desarrollado herramientas y sistemas que reproducen los métodos tradicionales de aprendizaje (como un aula, escuela, colegio). Deberíamos desarrollar herramientas y sistemas que faciliten el aprendizaje por inmersión

8.2 Nuevos métodos

Para comprender el significado y la importancia de los nuevos métodos de aprendizaje que la tecnología y, más concretamente, la Web 2.0 o Web social, nos es obligado ser conscientes de que el aprendizaje informal es tanto o más importante que el formal en el normal desarrollo del "log life learning" o aprendizaje durante toda la vida.

El **aprendizaje formal** – formal learning – se refiere al que adquirimos en las rutas clásicas e institucionalizadas como son nuestra etapa educativa en la educación reglada, los cursos especializados ofrecidos por instituciones educativas y las publicaciones editadas por autores reconocidos, y al que accedemos en tiempos y espacios determinados.

El **aprendizaje informal** – informal learning – es aquel que se mantiene durante toda la vida, nos llega de fuentes diversas y se adquiere, a veces de forma inconsciente, día a día en nuestro lugar de trabajo, gracias a las tareas que desempeñamos, las instrucciones, consejos y directrices de los que la dirigen - nuestros "entrenadores" -, y el diálogo con nuestros compañeros.

Jay Cross, creador del término e-learning y experto en aprendizaje informal y Web 2.0, se refiere a este último tipo de aprendizaje de la siguiente manera: "*Las personas adquieren las habilidades que usan en el trabajo informalmente, hablando, observando a los demás, mediante prueba y error, y simplemente trabajando con la gente que conocen. **El aprendizaje formal nos da tan sólo del 10 al 20% de lo que aprendemos**".* (*"E-learning 2.0:nuevas oportunidades para aprender en red"*, David Delgado, 17/01/08, <http://www.slideshare.net/davidds/elearning-20-nuevas-oportunidades-para-aprender-en-red/>)

Junto con la importancia reconocida del aprendizaje uinformal, el concepto **PLE**, Personal Learning Environments –entorno personal de aprendizaje - , ha empezado a cobrar peso en el escenario del e-learning. Podemos definir PLE como un sistema que ayuda al alumno a tomar el control de su propio aprendizaje, proveyéndole del soporte necesario para:

- Establecimiento de sus propias metas
- Dirigir su aprendizaje (gestionar proceso y contenido)
- Comunicarse con otros en el proceso de aprendizaje

Graham Attwell, especialista en PLE, comenta que *"la idea de un Entorno Personal de Aprendizaje reconoce que el aprendizaje es continuo e intenta proveer herramientas para ayudar a ese aprendizaje. También reconoce el papel del individuo en la organización de su propio aprendizaje. Además, la necesidad de un PLE viene dada por la idea de **que el aprendizaje tendrá lugar en diferentes contextos y situaciones y no provendrá de un único proveedor**".* (*"E-learning 2.0: nuevas oportunidades para aprender en red"*, David Delgado, 17/01/08, <http://www.slideshare.net/davidds/elearning-20-nuevas-oportunidades-para-aprender-en-red/>)

Está demostrado que cada persona tiene diferentes estilos de aprendizaje y que consigue sus conocimientos buceando y siguiendo diferentes caminos. El PLE se concibe con un entorno personalizado que resuelve y soporta las características individuales del alumno.

Gracias a la Web social, hoy es posible que cualquiera pueda disponer de su propio entorno de aprendizaje. Internet nos provee de herramientas suficientes para construirlo: blog para difundir opiniones y conocimiento, red social para generar contactos, mail para contactos directos, mensajería instantánea –escrita y hablada - para conversar, plataformas colaborativas de vídeos, podcast de audios, presentaciones compartidas, wikis para documentos, fotografías compartidas como base documental, buscadores, agregadores de contenido –RSS-, etc.

Las instituciones educativas son conscientes de esta realidad. Algunas emplean ya las facilidades de la Web 2.0 y utilizan el blog como herramienta en sus procesos de aprendizaje. Otras, han llegado más lejos y han lanzado proyectos piloto con la plataforma **ELGG**: *"Other institutions are attempting to provide Personal Learning type environments linked to institutional Learning Management Systems. The New Zealand government has funded a project to provide an integration layer between the Open Source Moodle VLE and ELGG."* (*"Personal Learning Environments - the future of eLearning?"*, elearningpapers 2006, Graham Attwell, <http://www.elearningeuropa.info/files/media/media11561.pdf>)

ELGG es una plataforma que se ha descubierto como la más capacitada para desarrollar PLE's. Incluye, según información proporcionada por David Delgado, (<http://www.slideshare.net/davidds/estrategias-para-elearning-20-el-ple/>):

- redes sociales con personas, recursos y comunidades,
- e-portfolio, con blog, archivos compartidos, perfiles, etc.
- herramientas Web 2.0, como blog, RSS, etiquetas y podcast
- capacidad VLE (Virtual Learning Environment)
- integración con VLE básicos como Moodle
- gestión del conocimiento mediante etiquetas

Para terminar con el concepto PLE, una reflexión de Stephen Downes: (http://www.slideshare.net/Downes/the-future-of-online-learning-and-personal-learning-environments?src=related_normal&rel=247566): *"enseñar es modelizar y demostrar, aprender es practicar y reflejar"*.

9 ¿Y el futuro? Tendencias e-learning

En este punto dedicado a las posibles tendencias del e-learning, vamos a dejar constancia de una lista de predicciones escritas en el blog "El caparazón" haciéndose eco de un artículo de Kineo y que confirman lo que venimos manifestando a lo largo de este informe (*"Predicciones elearning 2008: desdibujando fronteras, 07/02/2008, <http://www.dreig.eu/caparazon/2008/02/07/predicciones-elearning-2008-desdibujando-fronteras/>): "Uno de los artículos más populares, en kineo-co-uk, resume:*

1. Las organizaciones van a **optar por el elearning rápido**. El aumento de la competencia hará que el elearning programado para largos periodos de tiempo, demasiado caro, descienda en su implantación. Coincide en esta Jane Hart, cuando afirma que las unidades van a ir siendo más pequeñas: de los monográficos multi-horas pasamos a mensajes de un minuto.

2. Los **LMS opensource** como Moodle serán los preferidos por las organizaciones.

3. De las aplicaciones de escritorio vamos a ir derivando hacia las **implantaciones móviles** (Mlearning)

5. El **conocimiento compartido** seguirá siendo la tónica general: Blogs, wikis, redes sociales y herramientas de colaboración. Textualmente "Los ganadores serán quienes colaboren".

6. Incremento del uso del **video**.

7. Los **usuarios seguirán por delante de las empresas**, de las instituciones educativas, forzando el cambio hacia el conocimiento libre según Donald Clark

Para el autor, el éxito de nuevas herramientas de virtualización del aprendizaje como la NintendoDS muestra una vez más que el ciudadano, más formado y crítico, está preparado y señalando el camino a seguir para las empresas en la programación de tipos de elearning más flexibles.

Amplió el tema con algunas predicciones de cosecha propia:

8. **Nuevas herramientas de producción de contenido** a modo de "mashups" o integración de distintos recursos multimedia en formatos de presentación (Sprout, Slideshare, Googledocs y la ampliación de sus funcionalidades para presentaciones)

9. Las **redes sociales** seguirán en la discusión sobre herramientas. Los profesores seguirán siendo agentes de prueba y educación en el uso de las mismas.

10. **Aumento de la utilización del blog** como herramienta de elearning. El formato taller en el que un experto individual ayuda, coordina un grupo en la construcción del conocimiento irá en aumento.

11. La web 2.0, la web semántica, etc...seguirán identificando elearning e internet, **desdibujando las actuales fronteras de proteccionismo económico y conservacionista del término elearning**. El sector del elearning, siguiendo el

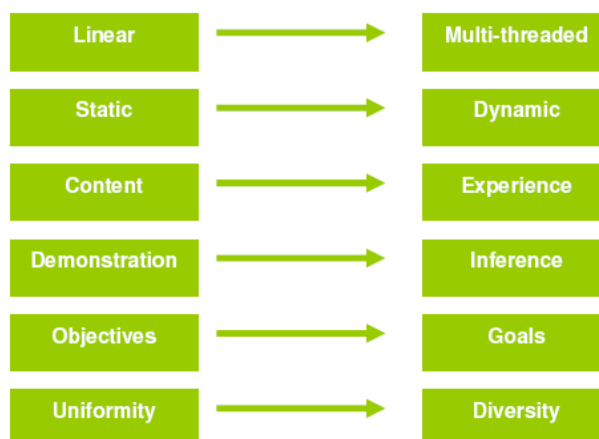
camino del software o el cultural debe seguir buscando alternativas que le hagan competitivo más allá del cobro directo de los contenidos."

Está claro que el e-learning tiene que llegar a ser un auténtico e-learning 2.0. Lo que ya no lo está tanto es si las instituciones y los formadores querrán y podrán llegar a tiempo. Quiero decir que vendrá un día en que, salvo los cursos oficiales que expiden títulos reconocidos y los nichos de contenido muy específico, el resto de la formación será ofrecida, buscada y encontrada por los usuarios sin más ayuda que el acceso a la Web 2.0., puesto que en ella encontrarán más que lo que un curso formal de hoy en día pueda enseñarles. **Los usuarios producirán su propio conocimiento:** *"Fernando Santamaría (2005) afirma que "la finalidad del proceso educativo es proporcionar a las generaciones jóvenes los conocimientos requeridos para desenvolverse en la sociedad", sin embargo su definición excluye a las generaciones adultas, que en ocasiones son público y cliente de los sistemas educativos. Independientemente de la edad, las personas buscan en la educación no conocimientos inútiles o descontextualizados, sino ideas relevantes para la vida diaria. Es en este sentido que muchas veces los grandes proveedores de conocimiento (antes las enciclopedias, diccionarios o expertos) no incluyen información verdaderamente relevante, y es ahí donde la recolección de conocimientos colectivos entra en juego."* (*"Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea", No Solo Usabilidad journal, nº 6. 13 de Febrero de 2007. ISSN 1886-8592, Pedro Hernández, <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>*)

El mismo autor, Fernando Santamaría nos deja estas tendencias, que coinciden en muchas ocasiones con las propuestas del listado anterior (*"Tendencias en tecnología para un futuro cercano", 31/12/08, Fernando Santamaría, <http://www.slideshare.net/lernys/tendencias-2008-en-web>*):

- *Del LMS al PLE (entorno de aprendizaje personalizado)*
- *Del e-learning al v-learning*
- *Integración de estructuras abiertas (Open University)*
- *Lo importante es la pedagogía, no lo tecnológico*
- *La integración de lo móvil en plataformas. M-learning*
- *Microblogging integrado en entornos educativos*
- *Integración de herramientas propias o externalizadas con estructuras de framework*
- *Lo importante es la conectividad de un trabajo no su contenido*
- *La convergencia de mundos virtuales y redes sociales.*
- *La convergencia de mundos virtuales y juegos online*
- *Desarrollo de la Web 3D*
- *Aplicaciones para gestionar las "identidades" digitales. Técnica de lifestreaming*
- *Llegamos a un punto de manierismo por la ingente información que manejamos. Metaplicaciones para soluciones varias*

Y para terminar, Kineo nos ofrece unas líneas acerca de hacia dónde va el aprendizaje –mantengo la fuente original en inglés- (*"50 ideas for free learning", [kineo_50ideasforfree_elearning.pdf](http://www.kineo.com), <http://www.kineo.com>*):



- “The move **from linear to multi threaded** learning: with Internet and knowledge management, the expectation is to navigate through a web of meaning, not just causal chains of information.
- The move **from static to dynamic information**: learning is a continuous resource, on demand, when and where you need it.
- The move **from content to experience**: learning is achieved through interaction and application, not just delivery of information.
- **Demonstration to inference**: people learn more effectively by doing, not just by being told.
- **Objectives to goals**: motivation is driven by the desire to learn to achieve something.
- **Uniformity to diversity**: increasingly we expect learning configured to our personal preferences not a universal solution for all.”

Un reciente estudio que confirma las tendencias que venimos anotando es el **Informe Annual HELIOS 2007**, que reflexiona sobre el actual debate europeo en torno al e-learning, el aprendizaje a lo largo de toda la vida y la innovación asociada a las TIC en el marco de los sistemas europeos de educación y formación. En su listado se mencionan, entre otras, las siguientes expectativas para el e-learning en el año 2010:

- Genera nuevo conocimiento
- Es propiedad del usuario/alumno
- Crea Comunidades de aprendizaje
- Se construye sobre los contextos y logros del alumno
- Estimula la creatividad del alumno
- Enriquece el papel de profesores y facilitadores/proveedores del aprendizaje
- Centrado en la calidad, los procesos y el contexto.

e-l 2000...	i-eL 2010...
<ul style="list-style-type: none"> ○ distributes consolidated knowledge ○ is still e-Teaching ○ may isolate the learner ○ is delivered by a single provider/institution ○ ignores the learner's context and previous achievements ○ depresses the learner's creativity by transmissive logics ○ squeezes the role of teachers and learning facilitators ○ focuses on technology and contents ○ substitutes classroom sessions ○ privileges those who already learn 	<ul style="list-style-type: none"> ○ generates new knowledge ○ is owned by the learner ○ creates learning communities ○ is the result of and a tool to support partnership ○ builds on the learner's contexts and previous achievements ○ stimulates the learner's creativity by enhancing the spontaneous and playful dimension of learning ○ enriches the role of teachers and learning facilitators ○ focuses on quality, processes and learning context ○ is embedded in organisational and social processes of transformation ○ reaches and motivates those who were not learning
<p>"The underground rivers of innovative e-Learning: a preview from the HELIOS Yearly Report 2006/07" Claudio Dondi, http://www.elearningeuropa.info/files/media/media12720.pdf</p>	

10 Conclusión

Para concluir este trabajo, enumero en la siguiente lista las aportaciones más relevantes que se desprenden del mismo:

- En España, las cifras (2007) muestran un retroceso de la posición española con respecto a los demás países durante el último año
- El blended-learning no ha sido la solución al fracaso –o falta de auge – del e-learning corporativo
- Los proyectos de formación reglados son un nicho en e-learning en el que no sienten la necesidad de progreso tecnológico, ya que el usuario se siente atraído por la acreditación que obtiene
- El desarrollo de la Web 2.0 y su característica social están revelando una nueva era del conocimiento
- La evolución tecnológica ha hecho posible la democratización del acceso a la Sociedad de la información.
- Compartir y colaborar son palabras claves en Internet
- El aprendizaje se considera como una actividad social y el estudiante no aprende sólo del profesor, del libro del texto ni sólo en el aula.
- El ciudadano ha adoptado el rol de productor de contenidos
- La Red es una inteligencia colectiva y hoy el conocimiento es la propia Red.
- Cada usuario tiene un poco de esa inteligencia colectiva que podemos aprovechar
- Trasladar el modelo educativo tradicional a la Red, no funciona
- Las personas aprenden mejor de piezas de información fragmentadas, como las que se encuentran en la Web 2.0
- Los usuarios producen y gestionan su propio conocimiento. Internet y el software social le proveen de las herramientas necesarias para conseguirlo
- El aprendizaje para toda la vida se nutre básicamente del aprendizaje informal
- El aprendizaje tendrá lugar en diferentes contextos y situaciones y no provendrá de un único proveedor