

Tendencias y características de E-learning 3.0

**Encuentro sobre: Tendencias y
características de la Web 3.0 y sus
correlaciones con la Educación Virtual 3.0**

ACESAD Bogotá, D. C., Mayo 29-30 de 2008

Acercamientos a Web 3.0

- Tecnologías Web 3.0 se basa en Web Semántica (SemWeb): “hacer más accesible los conocimientos a los programas informáticos”; obtener respuestas pertinentes a las preguntas (Farber, Dan)
- John Markoff (NYT): búsqueda de una Internet más inteligente
- Web 2.0/ “mash-up”: usar GoogleMaps para arrendar una vivienda y mostrar automáticamente su ubicación/. Web Semántica: “Estoy buscando un lugar cálido, para vacaciones y tengo un presupuesto de US3.000- Oh, y yo tengo un hijo de 11 años”.
- Pero no se trata sólo de motores de búsqueda, metabuscadores: existen datos disponibles en RDF no inteligentes que aportan buena información, accesibles, integrales y reutilizables.
- Cómo correlacionar SemWeb con Inteligencia Artificial.
- Cómo añadir significado a la Red actual? Cómo pasar del Catálogo a la Guía? De la red de documentos conectados a la red de datos conectados?

Problema de la discontinuidad

- “¿Qué grave discontinuidad puede encontrarse entre Web 2.0 y la nueva tecnología Web 3.0?” (Tim O’Reilly)
- ¿Cómo encontrar información de manera inteligente?
- ¿Web sin navegadores?
- ¿Web sin documentos?
- ¿Tecnologías móviles?
- ¿Inteligencia social?
- ¿Back-end? (3.0) ¿Front-end? (2.0)
- ¿Tercera década de la Web 2010-2020?
- Necesariamente de Web 2.0 a Web 3.0
- Sistema DNS, Protocolo de Red HTTP, HTML y el lenguaje de marcas. Se han agregado mayor seguridad y extensibilidad, pero no es tecnología Web.
- La plataforma Web se convierte al mismo tiempo en una plataforma de desarrollo: más inteligente, más personalizada, más contextualizada

Web semántica

- SemWeb: “añadir nuevos tipos de marca a los datos para hacerlos más significativos a los computadores”
- Tecnológicamente: desaparición del teclado/ Paradigma pantalla/ Instrumentación de nuestras actividades
- WebSem: marco más rico y complejo para el almacenamiento y publicación que los metadatos
- Uso de etiquetas, cadenas de microformatos, etiquetas XML; RDF; OWL.
- “RDF nos permite mover la Web desde un archivo de servidor a algo más parecido a una base de datos. Permite una red de datos. No como los datos de hipertexto lo hacen para el texto. Tiene la palabra de Hyperdata”.
Plataforma para la inteligencia colectiva
- Evolución Web – Evolución Internet – Evol. Computadores

Tecnología social

- Además de tecnología de software, Web 3.0 es una tecnología social
- Web inteligente: inteligencia de los propios servicios Web, con base en SemWeb
- La Web se convierte en un nuevo tipo de máquina virtual y los servicios Web son los ejecutables que pueden ejecutarse en la Web
- Si SemWeb es nuestro camino, entonces seremos más semánticos

Educación virtual 3.0

- Plataforma Web = Posibilidades formativas?
- Internet: gestión inteligente de información
- Web 2.0 = Interacción
- LMS: Administración de contenidos, interacciones, wiki, blogs, chat, redes
- Web 3.0
- Interactividades?
- Contenidos didácticos?
- Evaluaciones?
- Redes sociales de producción?
- Redes sociales de apropiación?
- Espacios comunes de formación?

Espectros desde la Educación 1.0 a la Educación 3.0 (Tabla de John Moravec (2008). En Moving beyond Education 2.0: <http://www.educationfutures.com/2008/02/15/moving-beyon-education-2008> Profesor John Moravec, Universidad de Minnesota – Estados Unidos

	Educación 1.0	Educación 2.0	Educación 3.0
El significado es...	Dictado, fijado	Construido socialmente	Construido socialmente y reinventado contextualmente
La tecnología está...	Reducida en las paredes del aula (aislados/refugiados digitales)	Asumida cuidadosamente (inmigrantes digitales)	En todas partes (universo digital)
La enseñanza va desde...	Profesor a estudiante	Profesor a estudiante y desde estudiantes a estudiantes	Profesor a estudiante, estudiante a estudiante, estudiante a profesor, persona-tecnología-persona (co-constructivismo)
Las escuelas están en...	Un edificio	Un edificio u online	En todas partes (enteramente implantada en la sociedad, cafés, bares, lugares de trabajo, etc.
Los padres ven las escuelas como...	Guarderías	Guarderías	Un buen lugar para aprender también ellos
Los profesores son...	Profesionales autorizados/ licenciados/ certificados	Profesionales/ autorizados/ licenciados/ certificados. Todo el mundo, en cualquier lugar	Todo el mundo en cualquier lugar
El hardware y el software en las escuelas son...	Comprados a altos precios e ignorados	De código abierto y disponibles a bajo precio	Accesibles a bajos precios y usados intencionadamente con un fin
La industria ve a los graduados como...	Trabajadores en una cadena de montaje	Trabajadores de una cadena de montaje mal preparados para una economía de conocimiento	Colaboradores o emprendedores/ empresarios

De la Educación 1.0 a la Educación 3.0

de Derek W. Keats y J. Philipp Schmidt

gabinetedelinformatica.net, 2008

Características	Educación 1.0	Educación 2.0	Educación 3.0
Papel principal del profesor	Fuente del conocimiento	Guía y fuente para el conocimiento	Organizador de la creación de conocimiento colaborativo y de contextos de aprendizaje
Organización del contenido	Materiales tradicionales con copyright	Recursos educativos con copyright y abiertos para los estudiantes de la disciplina, a veces a través de las instituciones	Recursos educativos abiertos creados y reusados por los estudiantes a través de múltiples instituciones, disciplinas, naciones, complementados con materiales originales creados para ellos
Actividades de aprendizaje	Tradicional, ensayos, tareas, tests, algún grupo de trabajo dentro de la clase	Enfoques de tareas tradicionales transferidas a tecnologías más abiertas; colaboración creciente en las actividades de aprendizaje; aún muy delimitadas por la institución y el aula	Actividades de aprendizaje flexibles y abiertas que se centran en la creación de espacios para la creatividad de los estudiantes; red social fuera de las fronteras tradicionales de la materia, institución y nación
Organización institucional	Basada en campus con demarcaciones fijadas entre instituciones; enseñanza, evaluación y acreditación proporcionada por una institución	Colaboración creciente entre universidades (también internacional); afiliación entre estudiantes y universidades aún binívoca	Adhesiones y relaciones institucionales débiles; entrada de nuevas instituciones que proporcionan servicios de educación superior; se rompen las demarcaciones regionales e institucionales
Comportamiento de los estudiantes	En su mayor parte con comportamientos pasivos ante la participación en procesos educativos	De pasivo a activos, emergiendo el sentido de propiedad del proceso educativo	Activo, fuerte sentido de propiedad de la educación personal, co-creación de recursos y posibilidades, selección activa
Tecnología	El e-learning está permitido a través de un sistema de gestión del aprendizaje electrónico y se limita a la participación dentro de una institución	Colaboraciones en e-learning implicando a otras universidades, en su mayor parte en sistemas de gestión del aprendizaje, pero integrando otras aplicaciones	Se promueve el e-learning desde la perspectiva de entornos de aprendizaje personales distribuidos; consiste en un portafolio de aplicaciones o de su construcción como Identidad Digital

Tabla de Derek W. Keats y J. Philipp Schmidt (2007). En el paper:
 The genesis and emergence of Education 3.0 in higher education: the potential for Africa
http://www.firstmonday.org/issues/issue12_3/keats/index.html

Roberto A. Salazar Ramos

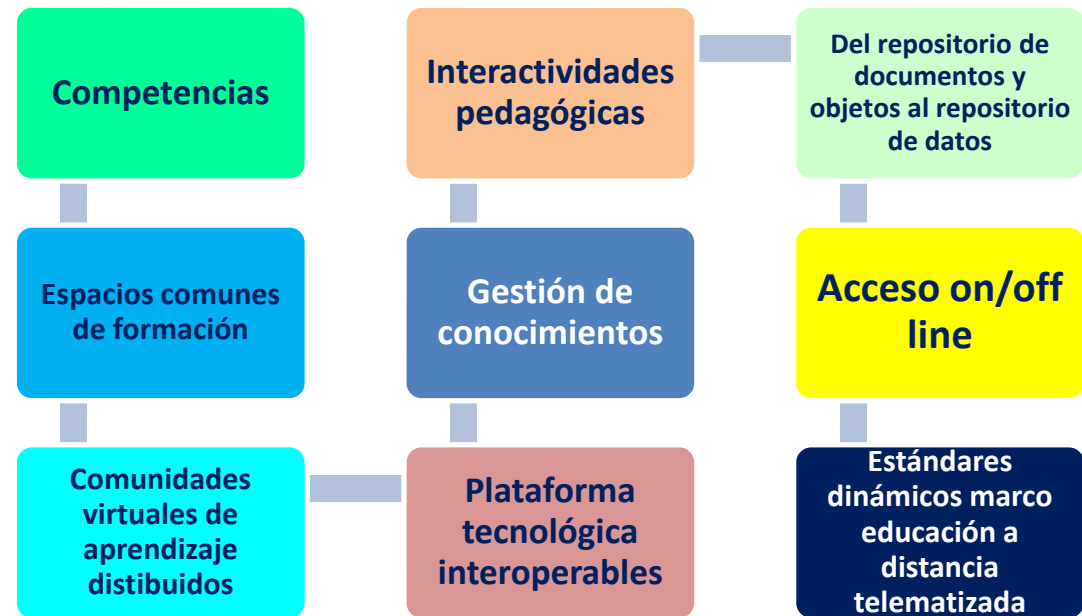
De la Educación 1.0 a la Educación 3.0

Derek Keets y J. Philipp Schmidt (2007)

Características	Educación 1.0	Educación 2.0	Educación 3.0
Papel principal del profesor	Fuente del conocimiento	Guía y fuente del conocimiento	Organizador de la creación de conocimiento colaborativo y de contenidos de aprendizaje
Organización del contenido	Materiales tradicionales con copyright	Recursos educativos con copyright y abierto para los estudiantes de la disciplina, a veces a través de las instituciones	Recursos educativos abiertos, creados y revisados por los estudiantes a través de múltiples instituciones, disciplinas, naciones, complementados con materiales originales creados para ellos
Actividades de aprendizaje	Tradicional, ensayos, tareas, tesis, algún grupo de trabajo dentro de la clase	Enfoques de tareas tradicionales transferidas a tecnologías más abiertas; colaboración creciente en las actividades de aprendizaje, aún muy delimitadas por la institución y el aula	Actividades de aprendizaje abiertas, que se centran en la creación de espacios para la creatividad de los estudiantes; red social fuera de las fronteras tradicionales de la materia, institución y nación
Organización institucional	Basada en Campus con demarcaciones fijadas entre instituciones, enseñanza, evaluación y acreditación proporcionada por una institución	Colaboración creciente entre universidades (también internacionales): afiliación entre estudiantes y universidades aún biunívoca	Adhesiones y relaciones institucionales dobles: entrada de nuevas instituciones que proporcionan servicios de educación superior; se rompen las demarcaciones regionales e institucionales
Comportamiento de los estudiantes	En su mayor parte con comportamientos pasivos ante la participación en procesos educativos	De pasivo a activos, emergiendo el sentido de propiedad del proceso educativo	Activo, fuerte sentido de propiedad de la educación personal, con creación de recursos y posibilidades, selección activa
Tecnología	El e-learning está permitido a través de un sistema de gestión del aprendizaje electrónico y se limita a la participación dentro de una institución	Colaboraciones en e-learning implicando a otras universidades, en su mayor en sistemas de gestión del aprendizaje, pero integrando otras aplicaciones	Se promueve el e-learning desde la perspectiva de entornos de aprendizaje personales distribuidos, consiste en un portafolio de aplicaciones o de su construcción como identidad Digital

Derek W.Keets y J. Philipp Schmidt (2007). The genesis and emergence of Education 3.0 in higher education: the potencial for Africa

Categorías descriptivas



Características e implicaciones de E-learning 3.0

Características	Organizaciones/Instituciones	Singularización/Estudiantes
Competencias de actores	Competencias: centradas en pensamiento analógico, tecnologías de escritura impresa y oralidad secundaria; estudiante intérprete	Competencias: centradas en pensamientos de alta complejidad, tecnologías de la escritura digital o escritura 3.0; múltiples lenguajes; oralidad digital; homo sapiens – homo zapping; metacognición interoperable
Espacios comunes de formación en la sociedad del conocimiento	Red de universidades e instituciones de naturaleza y nacionalidades diversas, integradas en consorcios que comparten proyectos productivos, investigativos, servicios, que se integran en la prestación de servicios formativos aplicables a diferentes niveles del sistema educativo	Transitan en unidades de multi-aprendizaje (cursos académicos interoperables) agenciados por una o varias universidades nacionales o transfronterizas, con reconocimiento de créditos académicos. Títulos institucionales o de varios sellos/
Comunidades virtuales de aprendizaje	Aprendizaje autónomo como sustento de aprendizaje inteligente. Sujetos con inteligencias múltiples potenciadas.	Estudiante móvil, usuario accesado, utopía de usuario único; estudiante fuente o estudiante integrado en redes diversas en función de gestión inteligente de información y de reticulaciones sociales a medida
Interactividades pedagógicas	De tutor a estudiante y de estudiante a estudiante, promoviendo el trabajo colaborativo y las comunidades de aprendizaje	Interlocuciones con tutores y estudiantes sobre criterios de selección, análisis y utilización de información para toma de decisiones pertinentes
Gestión de conocimientos	Redes de producción, distribución pedagógica, apropiación y redistribución de información y conocimientos	Comunidades académicas y pedagógicas de producción y reproducción pedagógica con fines de formación, investigación, desarrollo, transferencia
Plataforma tecnológica	LMS interoperables entre sí, con plataformas Web con interfaz con plataformas de M-Mobile, y aplicativos múltiples; Campus virtual, intracampus, Intercampus, Metacampus, Megacampus	LMS inteligentes; Plataformas telemáticas interoperables e integradas; Tecnologías de software inteligentes centradas en el usuario; Campus personalizado basado en aplicativos para aprendizajes distribuidos-

Roberto J. Salazar Ramos