



# La Web 2.0, herramienta del *E-learning* en los Entornos Virtuales de Aprendizaje

Eje temático: 5. Calidad y Materiales educativos y  
Herramientas Tecnológicas en Educación a Distancia

Alix Aguirre Andrade  
Universidad del Zulia  
aaguirre@luz.edu.ve

Nelly Manasía Fernández  
Universidad del Zulia  
[nmanasia@luz.edu.ve](mailto:nmanasia@luz.edu.ve)

Universidad de Zulia Venezuela

## Resumen

La Web 2.0 constituye un espacio virtual que combina la lectura con la escritura, generando redes sociales de participación, que comparten contenidos y uso de recursos tecnológicos. La ponencia trata sobre la Web 2.0 y sus principales aplicaciones en los entornos virtuales de aprendizaje para viabilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se persigue como objetivo analizar la Web 2.0 en el *E-learning* y su administración para beneficio del subsistema educativo de formación virtual a distancia, el cual se desarrolla como innovador modelo que, a través de plataformas tecnológicas, posibilita y flexibiliza la enseñanza garantizando ambientes colaborativos de aprendizaje. En la actualidad, estos entornos virtuales de aprendizaje constituyen los escenarios tecnológicos adecuados para facilitar la labor social de la educación, permitiendo que se despliegue la educación alternativa a la presencial o educación virtual a distancia. En cuanto a la metodología empleada se consultan textos doctrinarios escritos y fuentes documentales contenidas en la red electrónica de Internet para analizar las herramientas tecnológicas que tienen aplicación en los entornos virtuales de aprendizaje, plataformas educativas o campus virtual. Se concluye que por medio

de la Web 2.0 y sus herramientas, se incorporan nuevas fórmulas para aplicar las tecnologías de la información y comunicación, permitiendo generar nuevas comunidades virtuales mediante alianzas estratégicas entre diferentes instituciones educativas, ofreciendo una formación a distancia sin límites.

### Palabras clave:

Web 2.0, E-learning, entornos virtuales de aprendizaje.

### Introducción

En muchas ocasiones en el campo de la educación superior, se recurre al uso del término “*campus*” queriendo con ello hacer referencia a los recintos universitarios. De esta forma, este estaría conformado por los distintos espacios físicos en los cuales se realizan las actividades propias de la educación superior. Estos sitios serían las aulas en donde se dictan clases presenciales, el área destinada a cubículos para profesores, las salas de reuniones para docentes y alumnos, los Centros e Institutos de Investigación, las dependencias destinadas a la gestión y administración, la biblioteca y, en general, los espacios de recreación para todo aquel que acude a la institución.

Sin embargo, en la nueva educación, aquella que además de ser a distancia se caracteriza por ser virtual, cuando se hace comparación a estos distintos espacios educativos que conforman el “*campus*”, se hace alusión a los “entornos virtuales de aprendizaje” pretendiendo con ello significar las plataformas educativas o “*campus* virtuales”.

La denominación entornos virtuales de aprendizaje constituye la traslación de las palabras inglesas *virtual learning environments* o de *learning management systems* y representan al entorno educativo virtual recreado visualmente en el monitor de un computador (Figura 1), para lo cual se aplican las tecnologías de la información y comunicación (TIC's) y, haciendo uso de la red Internet, en el mismo centran su actividad docentes,



Figura 1



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

alumnos y recurso humano calificado para mantener operativo el software que da vida al *campus*.

Esta ponencia trata sobre la Web 2.0 y sus principales aplicaciones como herramienta tecnológica a las cuales acuden quienes por distintas razones hacen uso de los entornos virtuales de aprendizaje, plataformas educativas o *campus* virtuales para viabilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, la investigación persigue como objetivo analizar la Web 2.0 en el *E-learning* y su administración para beneficio del subsistema de educación virtual a distancia.

El enfoque que se realiza sobre los entornos virtuales de aprendizaje y las herramientas tecnológicas utilizadas, constituye un tema por demás interesante para todas aquellas personas a quienes les inquieta el estudio del sistema de educación virtual mediante el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, por lo cual resulta meritoria la exposición de las argumentaciones, dada su aplicabilidad y eficacia en la época contemporánea. Desde esta perspectiva, el contenido de este trabajo resulta así mismo provechoso en su análisis, por cuanto se efectúan valoraciones de distintos intereses educativos.

En cuanto a la metodología empleada se consultan textos doctrinarios escritos y fuentes documentales contenidas en la red electrónica de Internet para analizar la Web 2.0 como herramienta tecnológica que tiene aplicación en los entornos virtuales de aprendizaje, plataformas educativas o *campus* virtual.

Por último, necesario resulta destacar que, si bien el tema planteado constituye evidencia de las transformaciones que han ocurrido en el sistema educativo, las dificultades han de estar siempre presentes en ésta investigación, por cuanto los entornos virtuales de aprendizaje, como plataformas tecnológicas que facilitan la educación virtual constituyen modelos un tanto recientes en la educación, por lo cual se hace indispensable una actitud favorable, de una parte, tanto de docentes como de educandos, quienes interactúan como actores principales en el proceso de enseñanza-aprendizaje y por ello ejercen una influencia decisiva en la expansión de este paradigma emergente y, de otra parte, de las instancias educativas en su labor de toma de decisiones para su aceptación y, consecuentemente, total aprovechamiento.

## 1. Los entornos virtuales de aprendizaje

De una forma un tanto sencilla se trata de definir los [entornos virtuales de aprendizaje \(EVA\)](#). Se señala en primer término que se refieren a la educación a distancia en el contexto virtual, posibilitada por ende, debido a la aplicación de recursos tecnológicos.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

Barberá et al (2008) refuerzan el concepto tecnológico de la educación a distancia y del entorno virtual:

La incorporación de las TIC a la educación a distancia ha ocasionado un cambio sustancial en la forma de considerar este tipo de educación hasta el punto que, en algunas ocasiones, los procesos educativos que se llevan a cabo en los entornos virtuales de aprendizaje se explican preferentemente bajo consideraciones tecnológicas.

Uno de los conceptos que se han originado bajo este enfoque eminentemente tecnológico es la denominación de *entorno virtual*, conceptualizado como el soporte tecnológico que hace posible la existencia de la interacción virtual por medios telemáticos. Como complemento de esta noción, ... surge el término *contexto virtual*, reservado a significar aquellas características de la actividad educativa que enmarcan las condiciones bajo las cuales se lleva a cabo la globalidad de las acciones de enseñanza y de aprendizaje virtual.

Sin embargo, así mismo se denota la característica social de los entornos virtuales de aprendizaje. De esta forma, Duart y Martínez (2008) afirman que las instituciones educativas han complementado su tradicional entorno educativo de aula o *campus*, mediante el marco tecnológico del EVA o entorno virtual de aprendizaje, dirigido mayormente a personas adultas y en ejercicio de su actividad profesional, quienes hacen "uso más o menos intensivo de las tecnologías aplicadas a la educación, ya sea a través de los recursos de la red Internet, de materiales multimedia de aprendizaje o de espacios relacionales virtuales de aprendizaje".

Duart (2003) en otro aspecto, resalta su valor ético: "estos espacios, construidos en la no presencia, en la asincronía, son generadores de vivencias y de sensaciones, y, por ello, capaces de crear conciencia valorativa en las personas que los integran".


Gros (2005) comentando a Dillenbourg, caracteriza a los entornos virtuales de aprendizaje señalando que son espacios sociales, representados explícitamente donde los educandos son actores en la construcción del ámbito virtual, en los cuales se aplican diferentes tecnologías bajo enfoques pedagógicos múltiples.

Lo cierto es que, para que tengan efectivo uso y produzcan beneficios, los entornos virtuales de aprendizaje o plataformas educativas requieren de un complejo soporte tecnológico distribuido en cuatro grandes áreas o secciones


(figura 2): una primera, la tecnológica en la cual cobran importancia los recursos tecnológicos, el software para administrar programas educativos, la base de datos y su lenguaje de programación.

Otra sección la conforman las personas que hacen seguimiento y control a los recursos tecnológicos utilizados, siendo éste el personal administrativo calificado en el área de la informática y que muchas veces aparece desapercibido ya que, en líneas generales, el usuario accede al *campus* virtual y cumple con sus actividades, sin advertir que mediante esta área logística o de administración del *campus*, el recurso humano mantiene operativo y en funcionamiento la plataforma.

Una tercera sección académica se corresponde con quienes se encuentran en frente del computador, sea este docente, asesor o tutor por un lado, de otro, el alumno que recurre al *campus* para recibir instrucción en el área que desea ser formado y así mismo, se encuentra la institución educativa que expande el proceso de enseñanza-aprendizaje en el espacio virtual. Una última sección la constituye el área de gestión del campus, la cual actúa como las distintas dependencias de la institución educativa que permiten mantener operativa la función de la enseñanza.

<b>Entornos Virtuales de Aprendizaje</b>	
<b>Sección Tecnológica</b>	<p>Base de datos Recursos Tecnológicos Software Lenguaje de programación</p> 
<b>Sección Administrativa</b>	<p>Personal administrativo para gestionar los recursos tecnológicos</p> 
<b>Sección Académica</b>	<p>Docentes Alumnos Institución educativa</p> 



<p><b>Sección de gestión del <i>campus</i></b></p>	<p><b>Proceso de Enseñanza-aprendizaje</b></p> 
--	--

De acuerdo con lo expuesto, las autoras consideran que los entornos virtuales de aprendizaje o [plataformas educativas](#) constituyen los escenarios tecnológicos donde recurren instituciones educativas y personas en calidad de docentes y de educandos para facilitar la labor social de la educación, de insertar el mayor número de personas al sistema educativo, permitiendo que se despliegue la nueva educación, alternativa a la presencial o educación virtual a distancia,

**2. El *E-learning* y los entornos virtuales de aprendizaje**

El *E-learning* es una palabra compuesta del idioma inglés y que constituye el abreviado de “*electronic learning*”. Se puede definir como el uso de las tecnologías de información y comunicación para desarrollar y mejorar nuevas estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Bajo el concepto de *E-learning* se agrupan las distintas herramientas informáticas que son utilizadas a los fines de ejecutar la labor docente. En el idioma castellano, la acepción común para *E-learning* es “aprendizaje electrónico” “enseñanza a través de Internet”, “educación virtual” y “aprendizaje por medios electrónicos”.

Se señala que el *E-learning* constituye un modelo de educación no formal, el cual permite integrar a personas que, por diferentes motivos, sean éstos culturales, sociales y económicos, no se adaptan o no tienen acceso a los sistemas tradicionales de educación. Por esto, el *E-learning*, contemporáneamente se desarrolla como un innovador del sistema educativo, siendo paradigma de la nueva educación o educación virtual.

García Peñalvo (2007) define el *E-learning*, como la capacitación no presencial que, a través de plataformas tecnológicas, posibilita y flexibiliza el acceso y el tiempo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adecuándolos a las habilidades, necesidades y disponibilidades de cada educando, garantizando ambientes colaborativos de aprendizaje mediante el uso de herramientas de comunicación.

El *E-learning* se concibe entonces como una fórmula innovadora educativa, mediante el uso último de la tecnología, a los fines de generar y transmitir el



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

conocimiento científico, en aras de utilizarlo para dar solución a problemas concretos de la colectividad.

De otro lado, el *E-learning* debe su auge en la sociedad contemporánea, entre otras razones, a las distintas políticas educativas implementadas a fin de lograr la incorporación del mayor número de personas al sistema educativo con independencia tanto de su condición social como del lugar donde se encuentre, lo cual ha generado tanto expectativa de acceso como efectivo ingreso de la colectividad al proceso de enseñanza-aprendizaje; pero, fundamentalmente también, debido al fenómeno de expansión de la sociedad de la información mediante los entornos virtuales de aprendizaje.

Y es que mediante el uso de los entornos virtuales de aprendizaje, el *E-learning* se dota de oportunidades y fortalezas, en función de las herramientas tecnológicas a ser utilizadas. En este sentido, la metodología del docente influye en el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje, al saber aprovechar la plataforma educativa en beneficio de la relación de sinergia que establece con los educandos. Esto, por cuanto el escenario tecnológico propicia la creación de un espacio compartido en el cual docentes y estudiantes se interconectan e intercambian pareceres acrecentado su conocimiento, utilizando para ello las herramientas tecnológicas. Las mismas permiten disponer de materiales didácticos tanto a docentes como a educandos para interactuar y llevar a efecto el proceso bidireccional de enseñanza-aprendizaje.

Conforme a lo expuesto, el *E-learning* requiere de herramientas tecnológicas que son provistas por los entornos virtuales de aprendizaje a fin de lograr la interactividad, característica fundamental del *E-learning*, ya que la interacción entre el usuario (docente o estudiante) resulta "elemento clave en el diseño de sistemas interactivos de *E-learning*" (Mor et al, 2008).

Según Rodríguez-Ardura y Ryan (2001), esta interacción se despliega en tres distintas formas:

- La interacción bidireccional de contenidos educativos entre emisor y receptor (profesores y alumnos).
- La interacción interpersonal o personalizable, por medio del correo electrónico y de los foros de debate.
- La interacción con el equipo y los contenidos, mediante ejercicios de evaluación.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

### 3. **La Web 2.0, herramienta tecnológica para facilitar el *E-learning* en los entornos virtuales de aprendizaje**

En época actual, todos aquellos que hacen uso de las tecnologías de la información y comunicación no permanecen estáticos en su comportamiento, viendo y mirando los contenidos a los que puede acceder mediante la red Internet (computadoras interconectadas) y que transitan en la autopista de la información o *World Wide Web*, la cual posibilita el acceso a direcciones electrónicas o URLs. Así mismo, no se contentan con leer o analizar los hipertextos o cualquier información que la red le pueda suministrar. Los actuales usuarios de la Internet interactúan, analizan y opinan, vertiendo su parecer en la red, inmediatamente al lado del texto que previamente ha leído y dejan conocer su apreciación o criterio respecto de la información que recibe.

Es decir, no se conforman con acceder a la *Web* para permanecer como usuarios pasivos. Por el contrario, recurren a ésta, para dejar plasmada su impresión o valoración. Este nuevo uso de la *Web*, con posibilidades de interacción ha sido denominado *Web 2.0*.

“Originalmente propuesto por O'Reilly Media en colaboración con MediaLive Internacional, el término *Web 2.0* se comenzó a utilizar para designar una nueva tendencia sobre la forma de utilizar y concebir la *Web*” (Hernández, 2007). En tal sentido, De la Torre (2007) define a la *Web 2.0* como:

...una forma de entender Internet que, con la ayuda de nuevas herramientas y tecnologías de corte informático, promueve que la organización y el flujo de información dependan del comportamiento de las personas que acceden a ella, permitiéndose a estas no sólo un acceso mucho más fácil y centralizado a los contenidos, sino su propia participación tanto en la clasificación de los mismos como en su propia construcción, mediante herramientas cada vez más fáciles e intuitivas de usar.

Lo transcrito plantea que la *Web 2.0* constituye un espacio virtual donde intervienen una cantidad exponencial de usuarios y que combina la lectura con la escritura, generando redes sociales de participación, que comparten contenidos y uso de recursos tecnológicos. Estos mayormente son los *blogs* o bitácoras, los *weblogs* y los *wiki*. En ellos, las personas escriben de forma periódica, tanto personal como colectivamente, por lo cual se crean debates o foros sobre los mensajes que se recopilan y editan. A su vez, se realizan citas cruzadas, se comparten juegos, videos, fotografías, noticias, lo que constituye una infinita actividad efectuada con el uso de las tecnologías de la información y





29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

comunicación y de las telecomunicaciones, lo que ha producido el compartir como la nueva versión de Internet.

En la actualidad, la Web 2.0 es empleada por el sistema educativo beneficiando tanto a la educación presencial como a la virtual o *E-learning*. Esta constituye un recurso digital que permite fortalecer este paradigma emergente en el cual se desarrolla virtualmente el proceso de enseñanza-aprendizaje, estimulando la reflexión, producción y recreación de conocimientos a la vez que, como valor agregado, potencia la alfabetización tecnológica de los educandos.

En tal sentido, la Web 2.0 simplifica en línea, dos aspectos del aprendizaje en los estudiantes, la lectura y la escritura; éste, además de aprehender los contenidos educativos, interviene en ellos recreándolos y compartiéndolos. De manera que, en una u otra forma, genera contenidos y participa en ellos, motivando a otros pares a realizar igual tarea, lo que produce el aprendizaje colaborativo, una de las principales finalidades del *E-learning*. “Bajo este panorama se consolida una Web que permite innovar hacia un modelo más rico en herramientas, espacios de intercambio y pedagógicamente más prolíficos, donde estudiantes y docentes pueden aportar sus conocimientos” (Cobo y Pardo, 2008).

De manera que, una de las transformaciones más profundas que ha ocurrido en favor de la enseñanza virtual ha sido la continua conformación de una arquitectura de contenidos educativos por medio de la Web 2.0 ya que se coloca a disposición del sistema de enseñanza, el intercambio continuo de datos, informaciones y conocimientos mediante la incesante interacción de sus actores.

De otra parte, mediante la Web 2.0 es proclive la comunicación interpersonal entre los docentes, los estudiantes y la institución educativa, como usuarios del *E-learning*, lo que a su vez permite el quehacer colaborativo a través de distintas aplicaciones tecnológicas que les permiten trabajar en conjunto. Esto se logra fundamentalmente mediante los *edublogs* y los *wiki*.

#### 4. Los *edublogs* en los entornos virtuales de aprendizaje

El *blog* o bitácora sustituyó a los diarios personales en línea, usados por los usuarios de la Web. Wikipedia (2008) define al *blog* o bitácora como:

...un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El término *blog*



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

proviene de las palabras *web* y *log* ('log' en inglés = *diario*). El término *bitácora*, en referencia a los antiguos cuadernos de bitácora de los barcos, se utiliza preferentemente cuando el autor escribe sobre su vida propia como si fuese un diario, pero publicado en Internet en línea.

Ruíz y Expósito (2007) señalan que mediante los *weblogs*, *blogs* o bitácoras se pueden configurar textos con la posibilidad de añadirles imágenes e hipervínculos que una vez editados, quedan automáticamente publicados en Internet.

Para las autoras, el *weblog*, *blog* o bitácora constituye un medio tecnológico de comunicación e información en el cual las personas pueden editar su propia página Web, gestionándola con nombre de usuario y contraseña, con posibilidad de agregar imágenes e hipervínculos mediante los cuales se accede a otra información.

Según Orihuela (2004):

El principal elemento de una bitácora son las anotaciones (historias o posts), ordenadas según cronología inversa (las más recientes arriba), cada una de las cuales tiene una dirección URL permanente (permalink), lo que facilita su enlace desde sitios externos. Las historias pueden archivar cronológica y temáticamente (por categorías) y suele existir un buscador interno para facilitar su localización. La mayor parte de las bitácoras incluye una selección de enlaces (*blogroll*) que recoge aquellos sitios leídos o al menos recomendados por el autor, y alguna referencia personal (about) que junto al título y descriptor de la bitácora, ayudan al lector a situarla.

Los [edublogs](#) constituyen una herramienta de la Web 2.0, de gran utilidad para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es de relativo fácil uso ya que ni el docente ni los estudiantes requieren conocimientos exhaustivos de programas informáticos o de adquirir un software y, por el contrario, el contenido textual que se publica se hace mediante un editor igual al de un procesador de textos, por lo cual la actividad educativa se centra en el contenido. Su uso se ha extendido en la Web de forma que es posible contar con *blogs* gratuitos y a ellos tienen acceso la generalidad de las personas. Las publicaciones se realizan en forma cronológica y de allí, su utilidad en la educación para la actualización periódica del contenido.

Estos contenidos educativos pueden categorizarse mediante secciones o apartados, según materia, fecha, etc. y su formato de publicación da lugar a



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

enlaces permanentes, disponibles de manera individual. A su vez, este formato permite la construcción de los llamados *blogrolls* o lista de *blogs* que suele recomendar el docente y que constituyen fuente de información. Esto conduce a la posibilidad de suscribirse a otros *blogs* educativos mediante los enlaces favoritos.

En el *edublog*, al igual que todas las bitácoras, la participación de docentes y alumnos, la interacción mediante comentarios, citas, consultas que generan o recrean el conocimiento, resulta fundamental para que se cumpla su objetivo. No debe olvidarse que como herramienta, la Web 2.0, está caracterizada por la lecto-escritura del usuario.

Así mismo, el proceso de enseñanza-aprendizaje ocurre de forma bidireccional ya que, aquellos *blogs* desarrollados por los educandos permiten que sean autores en la construcción de su conocimiento. A esto se refiere Lara, citando a Dickey (2005) cuando señala que “los *edublogs* contribuyen al *E-learning*: A los estudiantes, la elaboración de su *blog* personal les ayuda a construir su propio aprendizaje y establecer redes de interrelación social que sirvan para paliar los sentimientos de aislamiento que generalmente se asocian con los sistemas de *E-learning*”.



## 5. Los Wiki en los EVA

Los [Wikis](#), palabra hawaiana que significa rápido, constituyen un software mediante el cual se crean contenidos en forma colaborativa. Así, es posible construir rápidamente páginas Web y pueden ser elaboradas por personas con poco conocimiento en recursos informáticos. En ellos se incluyen textos, hipertextos, imágenes y enlaces, lo que permite además de leer y escribir, navegar por Internet. Un *Wiki* gira alrededor de un tema, interactuando los usuarios agregando contenidos. Sin embargo, su característica de construcción rápida, ágil y colectiva permite que quien acceda al *Wiki* participe agregando contenido o corrigiendo lo antes publicado por otro usuario.

Los *Wikis* son útiles en los entornos virtuales de aprendizaje ya que permiten construir un contenido educativo e ir dando forma a la expresión de un particular significado. Estos han sido utilizados por el sistema virtual de enseñanza para la ejecución de proyectos de biblioteca digital, en los cuales destaca el intercambio de información, posibilitando a nuevos educandos a conocer los contenidos plasmados por anteriores estudiantes. Así mismo, puede utilizarse en el aula virtual para la ejecución de tareas mancomunadas que puedan permanecer como fichero de archivo para nuevos cursantes.

Así, Baggetun (2006) menciona la utilidad de los *Wikis* interclases de la Queensland University of Technology:

La *wikie* de la Queensland University of Technology está siendo utilizada como *wikie interclases* en cuanto que está siendo actualizada anualmente por los estudiantes de una determinada clase. Lo que resulta interesante con respecto a este tipo de *wiki* es que los estudiantes crean un contenido que es abierto y está disponible para que cualquiera pueda utilizarlo e inspeccionarlo. El resultado de un curso es entregado al curso siguiente para que siga trabajando sobre ello, actualizando y añadiendo constantemente nuevo material.

Indudablemente que los *Wikis* constituyen una herramienta de fácil acceso para la elaboración de trabajos colaborativos, permitiendo cumplir con los siguientes objetivos:

Identificar los principales elementos que están presentes en una actividad a desarrollar, elaborando sus contenidos e ir agregando otros y modificando los expuestos.

Registrar los obstáculos que puedan dificultar la realización de la tarea asignada.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

Confrontar resultados de diferentes trabajos, mediante el enlace a distintos *wikis*.

En otro aspecto, del lado del docente le permite conocer el grado de participación de los distintos educandos en el trabajo grupal, lo que a su vez permite reorientar la investigación que llevan a efecto. Así también, del lado de los estudiantes, alimenta el sentido de cooperación y de trabajo colaborativo propio de la educación virtual, evitando con ello la sensación de soledad con que se ha caracterizado a este modelo de educación.

## Conclusiones

Por medio de la Web 2.0 y sus herramientas, se incorporan nuevas formas de aplicar las tecnologías de la información y comunicación de manera que incidan en el grado de motivación y participación de sus actores, sean estos los alumnos quienes tendrán posibilidad de contribuir en su proceso autonómico de enseñanza, sean los docentes quienes podrán contar con un amplio mundo virtual para el desarrollo de su competencia educacional, sea así mismo la institución educativa, para contribuir con la labor de socialización de la educación.

En tal sentido, la Web 2.0 permite generar nuevas comunidades virtuales mediante las alianzas estratégicas entre diferentes instituciones educativas. Esto proporciona contar con expertos que han implementado con éxito los entornos virtuales de aprendizaje, ya que con los espacios alcanzados han logrado adquirir un alto nivel de trascendencia en la sociedad educativa.

La Web 2.0 ofrece una formación a distancia sin límites, bien sea a través de los entornos virtuales de aprendizaje sitio natural en el cual se desenvuelve el *E-learning*, bien sea mediante otras formas de enseñanza en línea, lo que enriquece las posibilidades reales de aprendizaje. Con ella, se ha producido efectivamente la internacionalización de la educación, lo que necesariamente incide en el perfeccionamiento de las instituciones educativas ya que la implementación de esta herramienta tecnológica mide la calidad a que están llamadas a lograr mediante la difusión, en beta continuo, del conocimiento.

## Recomendaciones

Si bien se afirma que una de las principales contribuciones de la Web 2.0 al *E-learning* es que posibilita las distintas modalidades formativas, ante esto, el uso de la Web 2.0 exige nuevas reflexiones sobre los nacientes espacios de entornos virtuales de aprendizaje como instituciones educativas que son o *campus* virtuales. Esto por cuanto los entornos virtuales de aprendizaje ofrecen oportunidades ineludibles para el desarrollo de nuevos métodos de enseñanza, en





29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

los que necesariamente hay que repensar sobre la adecuación óptima de las herramientas informáticas sincrónicas y asincrónicas, ya que éstas han de alcanzar su eficacia ante una matrícula congestionada y geográficamente dispersa de educandos.

### Referencias bibliográficas

- Baggetun, R. Prácticas emergentes en la Web y nuevas oportunidades educativas. Versión 0.1-4. En Revista Telos, Cuadernos de Comunicación e Innovación. Número 67. Segunda Época. En formato electrónico: <http://www.campusred.net/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=5&rev=67>
- Barberá, E et al. (2008) La incógnita de la Educación a Distancia. Barcelona: ICE UB/Horsori, 2001. En formato electrónico: [http://wwwclu.um.es/ojs/index.php/red\\_u/article/view/11511/11091](http://wwwclu.um.es/ojs/index.php/red_u/article/view/11511/11091)
- Cobo, C. y H. Pardo (2008) Aprendizaje colaborativo. Nuevos modelos para usos educativos. En Planeta Web 2.0 En formato electrónico: <http://www.horizonteweb.com/biblio/planetaweb.htm>
- De la Torre (2007) Bitácora de Anibal de la Torre. En formato electrónico: [http://www.adelat.org/index.php?title=conceptos\\_clave\\_en\\_la\\_web\\_2\\_0\\_y\\_ii&more=1&c=1&tb=1&pb=1](http://www.adelat.org/index.php?title=conceptos_clave_en_la_web_2_0_y_ii&more=1&c=1&tb=1&pb=1)
- Duart, J. (2003) Educar en valores en entornos virtuales de aprendizaje: realidades y mitos. En formato electrónico: <http://www.uoc.edu/dt/20173/index.html>
- Duart, J. y M. Martínez (2008) Evaluación de la calidad docente en entornos virtuales de aprendizaje. En formato electrónico: [http://reddigital.cnice.mec.es/6/Documentos/docs/articulo12\\_material.pdf](http://reddigital.cnice.mec.es/6/Documentos/docs/articulo12_material.pdf)
- García Peñalvo, F. (2007) Estado actual de los sistemas *E-learning*. En formato electrónico: [http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_06\\_2/n6\\_02\\_art\\_garcia\\_penalvo.htm](http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_garcia_penalvo.htm)
- Gros, B. (2005) La construcción del conocimiento en la red: límites y posibilidades. Ediciones Universidad de Salamanca. En formato electrónico: [http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_05/n5\\_art\\_gros.htm](http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_05/n5_art_gros.htm)
- Hernández, P. (2007) Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea. No Solo Usabilidad Journal. Número 6. En formato electrónico: <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

- Lara, T. (2005) *Blogs para educar*. Usos de los *blogs* en una pedagogía constructivista. En *Telos, Cuaderno Digital*. Número 65, segunda época. En formato electrónico: <http://www.campusred.net/telos/cuadernolmprimible.asp?idarticulo=2&rev=65>
- Mor, E. et al. (2008) Diseño centrado en el usuario en entornos virtuales de aprendizaje, de la usabilidad a la experiencia del estudiante. En formato electrónico: <http://spdece07.ehu.es/actas/Mor.pdf>
- Orihuela, J. (2004) *Weblogs: el medio y el mensaje*, *Nuestro Tiempo*, Números 601-602. En formato electrónico: <http://www.ideasapiens.com/blogs/Medios/archivos/000254.html>
- Rodríguez-Ardura y G. Ryan (2001) Integración de materiales didácticos hipermedia en entornos virtuales de aprendizaje: retos y oportunidades, En *Revista Iberoamericana de Educación*. Organización de Estados Iberoamericanos. Número 25. Profesión Docente.
- Ruíz, J. y F. Expósito (2007) El uso didáctico del *blog* o bitácora: la experiencia del glosario de Psicología Social. En *I Jornadas sobre Experiencias Piloto de implantación del Crédito Europeo en las Universidades Andaluzas*. En formato electrónico: <http://www2.uca.es/orgobierno/rector/jornadas/documentos/041.pdf>
- Wikipedia (2008) La enciclopedia libre. En formato electrónico: <http://es.wikipedia.org/wiki/Blog>