



El Aula Virtual 2.0-3D: significatividad y calidad

5. Calidad, Materiales educativos y Herramientas Tecnológicas en Educación a Distancia.

Susana Trbaldo – Nancy Piriz

Net-Learning – Argentina

strbaldo@net-learning.com.ar - npiriz@net-learning.com.ar

Resumen:

La experiencia que deseamos transmitir surge como consecuencia de un largo camino en la formación de especialistas en e-learning en las aulas virtuales de la Universidad Nacional de San Martín, la Universidad Tecnológica Nacional de Buenos Aires y nuestra comunidad Moodle. En estos Cursos y Diplomados se inscribe un gran número de participantes que se acercan para aprender cómo implementar la modalidad virtual en sus instituciones y organizaciones.

Comenzamos en el año 2002 en una etapa que podríamos denominar del e-learning 1.0. Hoy nos encontramos ante un cambio que podríamos denominar e-learning 2.0-3D, que está transformando la forma de enseñar y aprender en estos entornos.

El objetivo de esta ponencia es relatar el modo en que estos recursos han sido implementados en los trayectos mencionados a través de un diseño instruccional de calidad que permitió una muy amplia aceptación por cursantes de una gran diversidad de contextos y perfiles profesionales.

Palabras claves: recursos web 2.0 – aprendizaje colaborativo – constructivismo – mundos virtuales – criterios de calidad – red social



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

FUNDAMENTOS, METODOLOGÍA Y RESULTADOS

DEFINICIONES Y FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA PROPUESTA

1-Diferencia hay entre la web 1.0 y la web 2.0

En sus orígenes, Internet era utilizada para obtener información. Los usuarios se limitaban a navegar páginas a través de hipervínculos. En esta etapa, el elemento central era el servidor con su información de sitios corporativos, sitios de noticias, sitios de información específica, entre otros.

El siguiente paso consistió en utilizar la red para la creación de comunidades, en las que los propios usuarios interactuaban entre ellos o con otros sitios que ofrecían servicios. Durante esta fase aparecieron servicios tales como foros de discusión, servicios de e-banking, servicios de mensajería, compras electrónicas basadas en comunidades, etc.

Actualmente, la Web es **una plataforma**, un medio para la distribución de servicios y para la construcción de conocimiento compartido.

Resumimos en este cuadro:

WEB 1.0	WEB 2.0
Páginas estáticas	Páginas dinámicas. Se puede editar y responder.
Rol de visitante pasivo	Rol de visitante activo. Se comparte información.
Publicar comprende pasos que involucran a terceros.	Se participa porque el soft está en la web, se envía invitación para compartir y se produce inmediatez y facilidad en el trabajo colaborativo.
La producción es individual.	La producción es en conjunto/grupo.
La producción proviene de fuentes limitadas.	Posee fuentes múltiples de producción (varios autores).

2. E-learning 2.0. Aprendizaje en redes sociales

Los términos: *Wikipedia, YouTube, Flickr, WordPress, Blogger, MySpace*, hoy han pasado a integrar el vocabulario cotidiano de la mayoría de los usuarios de Internet. Alrededor del concepto 2.0 giran una serie de recursos que retroalimentan su



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

evolución: Fotologs – Vblogs – Podcasts – Webcasts- Webquest – Redes sociales - Sindicación de contenidos – intercambio de imágenes, videos y música - Mundos Virtuales – son sólo algunos en la larga lista de conceptos que enriquecen este fenómeno.

Según O'Reilly, promotor de la noción de Web 2.0, sus principios constitutivos son:

- **la World Wide Web es una plataforma de trabajo:** con servicios dinámicos, incluyendo lo lúdico, integrando a los usuarios como co-desarrolladores. La web ha pasado a ser el espacio privilegiado de construcción colectiva de conocimiento, superando ampliamente al tradicional “escritorio”.
- **el fortalecimiento de la inteligencia colectiva:** la red de conexiones crece orgánicamente, a la manera del cerebro humano, y establece vínculos e hipervínculos que permiten a los usuarios aportar contenidos que pasan a ser patrimonio compartido.
- **la gestión de las bases de datos** resulta ser una competencia básica: un ejemplo de esto es la búsqueda en Google, que pone a disposición de los usuarios bases de datos permanentemente actualizadas por ellos mismos a través de tags (tagging) (folksonomía).
- **el fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software:** se incorporan nuevas herramientas de manera constante. El software mejora a medida que más gente lo utiliza, al incorporar o suprimir herramientas según su aceptación.
- los modelos de **programación ligera** junto a la búsqueda de la **simplicidad**. Plantean un nuevo concepto de la propiedad de autoría y se establece un importante criterio de democratización de la información.
- el software no limitado a un solo dispositivo y **las experiencias enriquecedoras de los usuarios:** La recepción en teléfonos móviles y equipos portátiles hace que los usuarios puedan acceder a la web en cualquier momento y lugar.

La red digital deja de ser una simple vidriera de contenidos multimedia para convertirse en una plataforma abierta, construida sobre una arquitectura basada en la participación de los usuarios.

Algunos puntos esenciales de la Web 2.0:

- El movimiento hacia los pequeños gestores de contenidos especializados.
- La proliferación de aplicaciones web que ofrecen funcionalidades aceptablemente buenas.
- Los mash-ups o interfaces de programación que permiten combinar las funcionalidades de diversas herramientas.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

- Los mecanismos de sindicación de contenidos que permiten una mayor eficacia en el acceso a la información.
- La posibilidad de escoger libremente la forma con que cada usuario pone su propiedad intelectual al alcance de la comunidad.

3. Entornos 3D, mundos virtuales

La **inmersión total** es el principal reto de los mundos virtuales, estos consisten en un software que creando cierta perspectiva, genera un efecto de profundidad que ayuda a la inmersión visual. Hoy en día, cuando hablamos de mundos virtuales nos referimos a MUVes (Multi-User Virtual Environments), Entornos Virtuales de Múltiples Usuarios a los que se accede a través de Internet. Al ingresar podemos interactuar con otros usuarios, representados por **avatares**, en un entorno que crea la ilusión de un espacio tridimensional.

Para la mayoría de la gente, "Mundo Virtual" (en el contexto de Internet) es sinónimo de Second Life (SL), el popular metaverso desarrollado por los californianos Linden Lab hace poco más de cinco años y que ha conseguido atraer el interés de los medios de comunicación, marcas comerciales e incluso instituciones gubernamentales. Actualmente, Second Life reúne el mayor número de centros educativos, entre los que se encuentran numerosas universidades pioneras.

Sloodle: el novedoso módulo informático de integración entre Second Life y Moodle para actividades educativas, incorpora herramientas que permiten la participación en tiempo real en entornos de inmersión y simulación.

4. Constructivismo

Esta concepción epistemológica entiende al educando como un sujeto constructor de su propio aprendizaje. Los entornos de aprendizaje basados en esta perspectiva, proponen partir de cuestionamientos o **propuestas de acción** que estimulen la **elaboración de conocimiento**.

El constructivismo propone a los alumnos el trabajo en proyectos de complejidad adecuada a sus posibilidades, provocando el debate, la planificación, la búsqueda de resultados, fomentando la capacidad de autocontrol y regulación de los procesos de aprendizaje que necesariamente producen la metacognición llevando a cada persona a observar y acomodar el propio proceso de aprender.

5. Comunidad de aprendizaje: desafío cognitivo

Partiendo del principio comunicacional de construcción colectiva de sentido como base para una comprensión más o menos aproximada de la realidad, podemos afirmar que el trabajo en comunidades de aprendizaje, en las que necesariamente hay una negociación de significados, lleva a profundizar e integrar más activamente los aprendizajes y plantea desafíos cognitivos que operan como estimuladores de la actividad intelectual y de la generación de estrategias adecuadas para la adquisición de nuevos saberes, modos de ser y de hacer.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

LA EXPERIENCIA

Entre julio 2007 y julio 2008 se plantearon actividades de trabajo con herramientas 2.0 con todos los alumnos de los cuatro trayectos formativos y se seleccionaron grupos especiales para trabajar en entornos 3D.

Objetivos:

Conformar un ambiente de aprendizaje 2.0, 3D basado en el marco teórico descrito e integrarlo a la metodología tradicional de trabajo en la comunidad de aprendizaje.

La intención era comprobar si con la inclusión de estos recursos se daba un incremento en la calidad de nuestra propuesta formativa. Esta mejora se comprobaría mediante un crecimiento de la solvencia en el manejo de estos recursos por parte de nuestros cursantes y la apropiación de los mismos para sus propias propuestas formativas.

Diagnóstico inicial:

En el cuadro se presenta un detalle del diagnóstico inicial sobre el conocimiento de herramientas 2.0 que tenían los participantes al ingresar al trayecto formativo. Esta información se obtuvo a través de la encuesta que se realiza al comenzar cada curso:

CURSO	INSCRIPTOS	CON EXPERIENCIA EN WEB 2.0	% POR CURSO
Experto Universitario en Proyectos de e-learning Perfil: Mayoría de alumnos trabajando en empresas, con poca experiencia en e-learning	454	109	24%
Diploma en Diseño y Gestión de Proyectos de e-learning Perfil: Mayoría de alumnos trabajando en instituciones educativas, sin experiencia en e-learning	78	14	17%
Diploma en Diseño Didáctico Instruccional para e-learning Perfil: Mayoría de alumnos con experiencia en e-learning especialmente como gestores, diseñadores	116	40	34%
Experto en E-learning con Moodle y recursos Open Source Perfil: Mayoría de alumnos con perfil más técnico de empresas e instituciones educativas	186	87	46%
TOTAL DE ASISTENTES	834		
TOTAL DE ASISTENTES CON EXPERIENCIA EN WEB 2.0		250	
PORCENTAJE DE ASISTENTES CON EXPERIENCIA PREVIO AL CURSO			29%



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

Podemos considerar que la cantidad de cursantes con experiencia era baja ya que apenas alcanzaba al 29%.

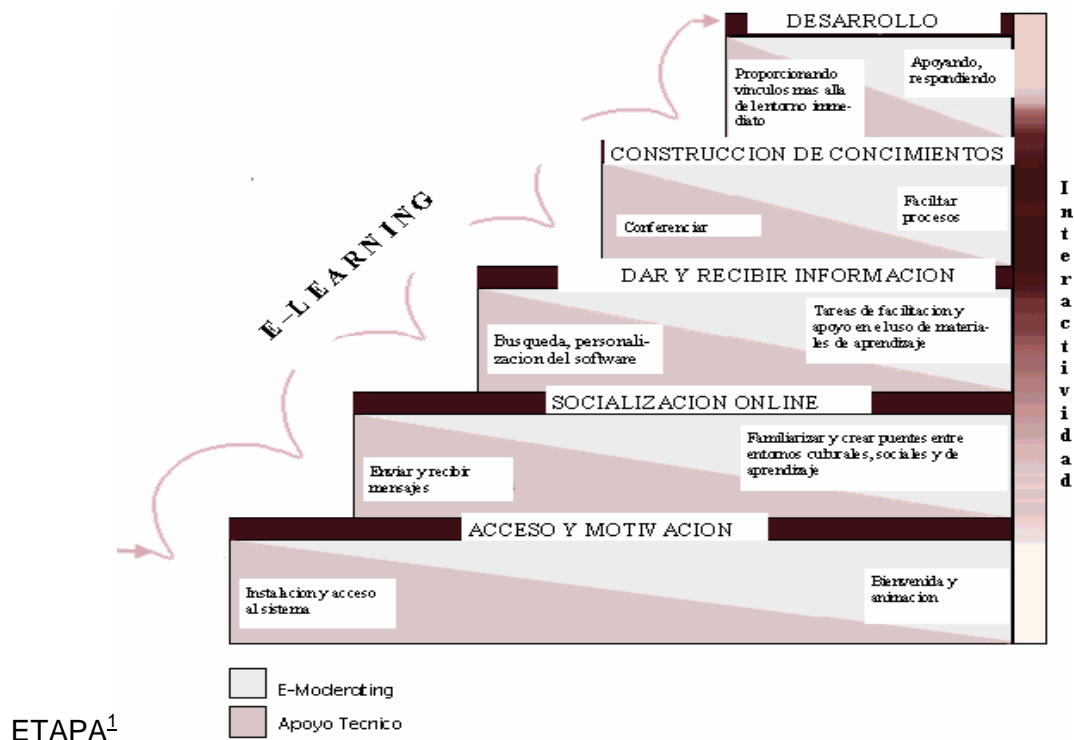


29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

Metodología de trabajo

Nuestra metodología habitual de trabajo se basa en la construcción de conocimiento de manera colaborativa generando una comunidad de aprendizaje.

El desarrollo de la comunidad sigue las siguientes etapas:



ETAPA 1 - ACCESO Y MOTIVACIÓN:

El objetivo en esta etapa es asegurarse de que se use la tecnología con éxito. El participante necesita información y soporte técnico en caso de tener que resolver alguna situación problemática. Los problemas suelen estar relacionados con la configuración del hardware y/o software. La claridad en la descripción y objetivos de las actividades es primordial en esta etapa.

ETAPA 2 - SOCIALIZACIÓN EN LÍNEA:

En esta etapa, los participantes se acostumbran a trabajar en línea; necesitan confianza y respeto mutuo. Por su parte, los tutores deben aprovechar la interacción para crear oportunidades de socialización.

¹ E-moderating: The Key to Teaching and Learning Online
Autor Gilly Salmon . Routledge, 2003



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

Es necesario que el tutor se involucre activamente y encauce las energías de los participantes creando una experiencia cultural especial que pertenece a este grupo en este momento. Deben respetarse los tiempos: algunos requieren tiempo de observación antes de comenzar a participar. Cuando los participantes se sientan cómodos en el uso de la tecnología, mejorará la frecuencia y calidad de sus aportes.

ETAPA 3 – MANEJO DE LA INFORMACIÓN:

Los tutores aseguran que la interacción se focalice en el redescubrimiento y la exploración de respuestas o temas problemáticos. Se brinda acceso a los materiales, temas y tareas facilitadoras. Los tutores deben ayudar a los participantes a adquirir independencia, confianza en sí mismos y entusiasmo de trabajar en línea.

Estas actividades suelen tomarse como diversión. Esto es válido, pero es necesario que los participantes comprendan claramente que pueden alcanzar objetivos de trabajo a través de este tipo de interacción. La presentación y vinculación de los datos, el análisis y las ideas de modos interesantes estimularán el intercambio de información productiva y constructiva.

La respuesta formativa y orientadora motiva y contribuye a la modificación del modo de pensar del participante. Los tutores deben celebrar, dar valor y agradecer las contribuciones a los procesos de discusión y de intercambio de conocimiento entre los participantes y dar credibilidad y validez a la información ofrecida.

ETAPA 4 – CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO:

Los esfuerzos realizados en las anteriores etapas preparan a los participantes para el éxito. Se formulan ideas o entendimiento de los temas. Se leen entre sí y se responden. Especialmente pueden compartir discrepancias, ampliar sus puntos de vista y apreciar diferentes perspectivas. Se enriquece la comprensión de conceptos y teorías a través del debate y de ejemplos que dan otros participantes. Este es un momento que debe aprovecharse al máximo.

Rowntree dice: “Los participantes pueden aprender más entre sí que del material del curso o de lo expresado por el tutor. Lo que aprenden, por supuesto, no es información sino proceso: en especial el proceso cognitivo-creativo de proponer ideas, exponerlas a la crítica o a su mejora y tener la oportunidad de darle una nueva forma (o abandonarlas) a la luz de la discusión de sus pares. El aprendizaje no es simplemente activo... es interactivo. Los estudiantes disponen de quien pueden obtener una respuesta individual a sus inquietudes o nuevas ideas y de quien pueden percibir una perspectiva alternativa desafiante. A cambio, ellos pueden contribuir del mismo modo con el aprendizaje de sus colegas (y ellos mismos pueden aprender durante este proceso).”

ETAPA 5 - DESARROLLO DE METACOGNICIÓN:

En esta etapa los participantes son responsables de su propio aprendizaje. Se requieren habilidades distintas: pensamiento crítico y habilidad de desafiar presupuestos. Es en este momento cuando los participantes se atreven a escribir cosas



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

que antes no hacían, a expresar más sus reflexiones a través del entorno virtual. Los participantes examinan sus propios modos de pensar y su proceso de construcción de conocimiento.

Estas destrezas de más alto nivel requieren la habilidad de reflexionar, articular y evaluar el propio pensamiento. Este conocimiento personal comprende no solo ideas sobre el tema de que trata el curso; también comprende las respuestas de los tutores y participantes a las experiencias de enseñanza y aprendizaje en sí.

Para cada etapa se seleccionaron recursos 2.0-3D :

Presentación. Socialización. Construcción del grupo.

Google maps
Videos y podcasts

Redes sociales:

Face book, Ning, LinkedIn.

Manejo de la información

Jing Project, Blogs, you-tube, Slideshare, flickr, podcast

Negociación de significados,

Sindicación, delicious, wikis, googledocs

Construcción de conocimiento. Metacognición:

Webconference, Webquest, Story telling, Mundos virtuales: Second Life, Sloodle

Ejemplos desarrollados en diversas comunidades de aprendizaje

Mostramos debajo imágenes de varios recursos que han sido implementados en los cursos.

Uso de podcast y Voki para una tarea de simulación embebida en el blog propio de cada curso

The screenshot shows a blog post with the following content:

- Header:** "Diseño Didáctico Instruccional para e-learning" with a sub-header: "Profesionales de diferentes áreas comentan, comparten y recrean su nuevo rol de diseñador didáctico instruccional para e-learning y sobre su experiencia en una Propuesta Formativa."
- Date:** "VIERNES 23 DE MAYO DE 2008"
- Title:** "Podcast"
- Image:** A purple microphone icon with the text "Pod Cast" below it.
- Text:** "Un podcast es un archivo de audio digital que se sube a Internet para que otras personas puedan bajarlo y escuchar su contenido. Consiste en la creación de archivos de sonido y su distribución es mediante un archivo RSS que permite suscribirse y usar un programa que lo descarga para que el usuario lo escuche en el momento que quiera, generalmente en un reproductor portátil. Compartimos algunos ejemplos realizados por los alumnos de Dinsel."
- Links:** "Grupo 1 Grupo 2 Grupo 3", "Grupo 4 Grupo 5 Grupo 6", "Grupo 7 Grupo 8 Grupo 9"
- Text:** "Los invitamos a leer los comentarios realizados sobre la experiencia."
- Footer:** "Publicado por Lorena A. Roldán en 5:23 AM 0 comentarios" and "Etiquetas: comunicación, e-learning, herramientas 2.0, PodCast"
- Right Sidebar:** "Bienvenidos" with a "voki" avatar of a woman and a "Get a Voki now!" button. Below it is an "Etiquetas" section.

Inclusión de video de un alumno subido a youtube y embebido en el aula virtual

Módulo 6: Los Contenidos del Curso

Docente a cargo: Patricia Ardissonne

Los distintos tipos de recursos que Moodle pone a disposición para incorporar los materiales didácticos a nuestro curso según los formatos. Configuraciones y alojamiento. El aula se expande: utilización de recursos de la Web 2.0.



Materiales

-  Los Contenidos en Moodle
-  Cómo Incrustar un Video YouTube en el Aula Moodle
-  Cómo incrustar una Presentación de Slideshare

Foros

-  Foro U6: Los Contenidos - Consultas y Tips



slideshare | View | Upload your own



slideshare | View | Upload your own



slideshare | View | Upload your own

Presentación colocando sus datos en Google Maps



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

Net-Learning [Contenidos] - Microsoft Internet Explorer

http://campus.net-learning.com.ar/programas.cgi?wAccion=verguia&wid_unidad=6221

Net-Learning Entornos virtuales de aprendizaje

Haga clic para activar y usar este control **Contenidos**

SECCIONES

- Administración
- General
- Mapa del curso
- Noticias
- Calendario
- Preg. frecuentes
- Materiales
- Contenidos**
- Sitios
- Interacción
- Foros
- Chat
- Enviar correo
- Leer correo
- Cafetería
- Calificaciones

Contenido de la unidad **PREVISUALIZACIÓN**

¿Dónde vivimos?

Te encontrarás en Diseño, Gestión y Evaluación de Proyectos de E-learning -A-

Unidades

- Orientación Tutorial
- Nuestro mapa**
- Seminario 1
- Seminario 2
- Seminario 3
- Seminario 4
- Taller Herramientas Web 2.0
- Trabajos Integradores

Servicios disponibles

- Regresar al resumen

Experiencia de simulación en mundos virtuales. Second life.

gpel-2-foda - home - Windows Internet Explorer

http://gpel-2-foda.wikispaces.com/

gpel-2-foda

home Edit This Page page discussion history notify me

Planeación Estratégica
Análisis FODA

Internos	Fortalezas	Debilidades
Externos	Oportunidades	Amenazas
	FO (Maxi - Mini)	DO (Mini - Maxi)
	FA (Maxi - Mini)	DA (Mini - Maxi)

FODA

Bienvenidos al espacio de escritura colaborativa de GPEL !

Entre todos armaremos el FODA del caso Fierromat: [caso Fierromat foda en wiki.pdf](#)

[FORTALEZAS](#)

[DEBILIDADES](#)

[OPORTUNIDADES](#)

[AMENAZAS](#)

Turn ads off - \$5/month

Anuncios Google

[Compras Online - deRemate](#)
¡Encontrá todo lo que buscás aquí! Gran variedad en modelos y precio.
www.deRemate.com.ar

[Quieres Negocio Propio?](#)
Ser Tu Propio Jefe? Entra! Nosotros Te Decimos Como.
www.mejoresoportunidades.com

[Oportunidades De Negocio](#)
Será Esto Lo Que Estabas Esperando? Hasta US\$10.000 Por Cada Vental
www.BusinessAndVacations.co

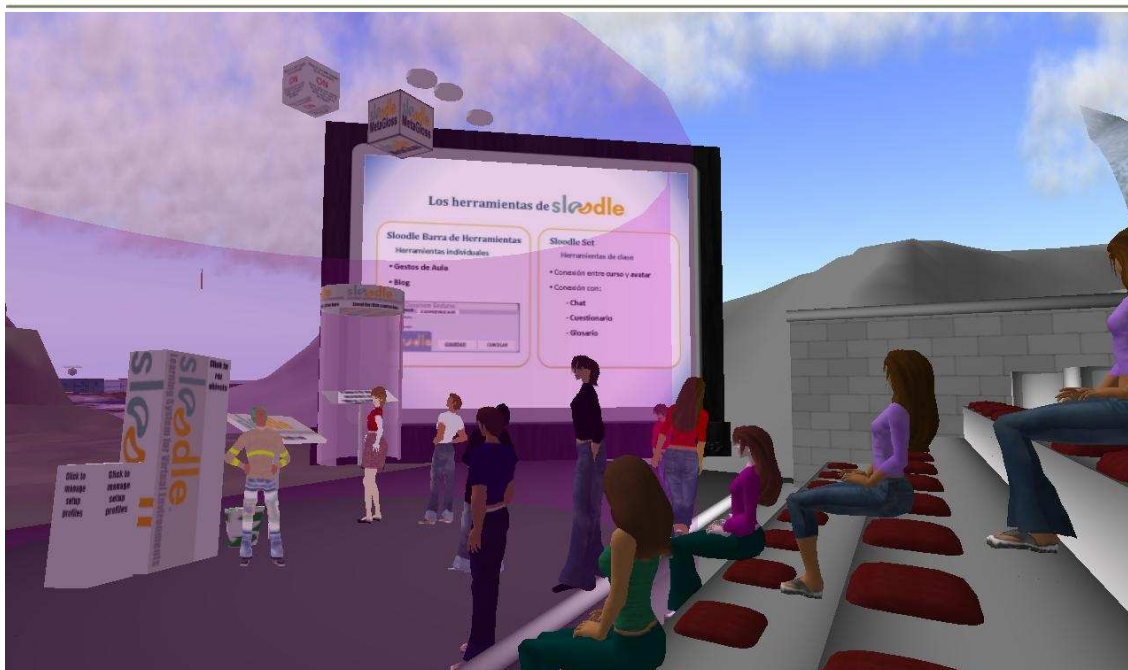
[Trabaja Desde Su Casa](#)
Gane dinero extra. Mínima inversión Negocio real. Crecimiento ilimitado
www.trabajedesdesucasa.com.ar

[Comercio Electrónico](#)
Reunión Continental, Miami, Nov-08 Conferencias.

Trabajo en Sloodle



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008



Vínculos a algunas actividades realizadas desde donde se pueden visitar otras vinculadas:

<http://foda-gpel-sept08.wikispaces.com/>

<http://net-learning-espacioidigep08.blogspot.com/>

<http://net-dinsel.blogspot.com/>

<http://maps.google.es/maps/ms?hl=es&gl=es&ptab=0&ie=UTF8&oe=UTF8&msa=0&msid=113211772616107298257.000450968fb03a49667d2&ll=-11.005904,-72.070312&spn=78.235877,112.5&z=3>

<http://maps.google.es/maps/ms?hl=es&gl=es&ptab=0&ie=UTF8&oe=UTF8&msa=0&msid=113211772616107298257.0004561a5d5316a9e99b2&ll=0.829051,-52.520141&spn=130.140962,225&z=2>

RESULTADOS: logros obtenidos

Verificación de la eficacia y de la eficiencia del proyecto mediante:

Se tuvieron en cuenta los siguientes criterios de calidad para la planificación y evaluación del desarrollo de cada experiencia con cada recurso:

En cuanto a la propuesta de aprendizaje

- Coherencia de la estructura del ambiente con los contenidos y los objetivos y la articulación de la actividad didáctica del curso.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

- Contrato formativo claro
- Capacidad de aplicar las habilidades objeto del curso en distintos contextos

En cuanto a la orientación de los participantes:

- Presencia del tutor para guía y monitoreo
- Disponibilidad y oportunidad de los expertos on-line
- Disponibilidad y oportunidad del servicio de asistencia didáctica.
- Disponibilidad y oportunidad del servicio de asistencia técnica.

En cuanto a los recursos tecnológicos

- Disponibilidad y flexibilidad de las estructuras de sostén logísticas y organizativas

En cuanto a la interacción y productividad del grupo

- Participación constructiva
- Mejoramiento de la capacidad de resolución de problemas.
- Mejoramiento de las funciones metacognitivas y de las capacidades relacionales.
- Modificación de las actitudes

En cuanto a un Producto-Resultado

- Calidad de los materiales obtenidos
- Coherencia de los contenidos con los objetivos
- Coherencia de los contenidos con los instrumentos
- Eficiencia del proceso

Entrega de encuestas

Se enviaron encuestas a los cursantes para solicitar su opinión sobre:

- aspectos organizativos en el desarrollo de la actividad
- aspectos técnicos relativos al uso de los recursos sugeridos
- eficacia de acción por parte el tutor
- capacidad de transferencia en el propio contexto profesional de los conocimientos y habilidades adquiridas durante la experiencia

Verificación de los resultados:

Sintetizamos los resultados de las encuestas realizadas que confirman una participación activa de todos los involucrados que permitió:

- la construcción de un espacio operativo: cada uno desde su lugar y rol aporta.
- el acuerdo, la comunicación y la multiplicidad de posibilidades que se abren al utilizar los recursos 2.0 aplicados.
- la interacción intuitiva y la posibilidad de acceder al conocimiento de otros en forma simple.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

- los contactos imposibles de sostener de otra manera por la ubicación geográfica de los participantes.
- un producto de la construcción colaborativa de conocimiento.

Un alto nivel de participación activa y de interacción pueden considerarse, en efecto, un índice confiable del éxito de la propuesta basada en el aprendizaje colaborativo.

En la tabla debajo detallamos la cantidad de alumnos que participaron en las actividades descritas y emplearon exitosamente las herramientas web 2.0. Estos números surgen de los informes de resultados entregados por los tutores al finalizar cada cohorte.

CURSO	INSCRIPTOS	UTILIZARON HERRAMIENTAS 2.0 EXITOSAMENTE	% POR CURSO
Experto Universitario en Proyectos de e-learning	454	392	86%
Diploma en Diseño y Gestión de Proyectos de e-learning	78	65	83%
Diploma en Diseño Didáctico Instruccional para e-learning	116	113	97%
Experto en E-learning con Moodle y recursos Open Source	186	175	94%
TOTAL DE ASISTENTES	834		
TOTAL DE ASISTENTES CON EXPERIENCIA EN WEB 2.0		745	
PORCENTAJE DE ASISTENTES CON EXPERIENCIA PREVIO AL CURSO			89%

Observamos un importante incremento en el porcentaje de alumnos que logran utilizar herramientas web 2.0 al realizar el curso.

Esta tabla muestra los asistentes a experiencias con Second Life y Sloodle que se llevaron a cabo en dos de nuestros trayectos:

CURSO	INSCRIPTOS	UTILIZARON MUNDOS VIRTUALES	% POR CURSO
Diploma en Diseño Didáctico Instruccional para e-learning	116	68	58%
Experto en E-learning con Moodle y recursos Open Source	186	143	76%
TOTAL DE ASISTENTES	302		
TOTAL DE ASISTENTES CON EXPERIENCIA EN WEB 2.0		211	
PORCENTAJE DE ASISTENTES CON EXPERIENCIA PREVIO AL CURSO			69%

En este caso, la cantidad de alumnos que logran participar en actividades en mundos virtuales es menor debido a los requerimientos tecnológicos del propio entorno.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

CONCLUSIONES:

De la experiencia descrita podemos concluir que las herramientas 2.0 fueron ampliamente aceptadas por la mayoría de los cursantes que lograron utilizarlas exitosamente en las distintas situaciones relatadas y siguen hoy día incorporándolas a sus propias propuestas formativas. Falta aún un tramo mayor para la incorporación de los mundos virtuales como entornos inmersivos de aprendizaje.

Para lograr estos resultados, trabajamos intensamente en el diseño pedagógico de las actividades planteadas en las que los cursantes debieron sostener una activa interacción (cursante-tutor /cursantes entre sí) que puso en juego sus capacidades cognitivas, favoreció la socialización, la comunicación y construyó una verdadera comunidad de aprendizaje.

Complementariamente mientras se trabajó en la tarea concreta se conformó una **red vincular**. Este ha sido el otro desafío de la experiencia: Afrontar una tarea colaborativa, una producción conjunta, cuando los hacedores provenían de una gran diversidad cultural, profesional, regional. Se trabajó con dos niveles: uno *explícito*, que incluía un objeto de estudio, problemas a resolver, herramientas de trabajo, pautas y metodología clara y conocida por todos y uno *implícito*, que implicó la formación y sostén de la red vincular desestructurando modelos incorporados, permitiendo resignificar la realidad y adaptándose activamente al contexto.

BIBLIOGRAFÍA:

- Sáez Vacas, F. *La blogosfera: un vigoroso subespacio de comunicación en Internet*. Telos. 64. jul.-sept. 2005.
- Turkle, s., Gefter. a. Et Al., Varios artículos sobre social networking revolution. *New scientist magazine*. 2569. sept. 2006
- Valdes r., Smith d. M., *Web 2.0: get ready for the next old thing*, Gartner Inc. 28 december 2005.
- Ruth Martínez López. *Anaya Multimed.*, ISBN10 8441522847. ISBN13 9788441522848. 2008
- Alvarez, A., & Río. P. d.. *Educación y desarrollo: la teoría de Vygotsky y la zona del desarrollo próximo*. 1990. In C. Coll (Ed.), *Desarrollo psicológico y educación*, II. Psicología de la Educación. Madrid.
- Bruner, J. *The culture of education*. (Trad. Cast. *La cultura de la educación*. Madrid: Visor) Cambridge, MA: Harvard University Press. 1996
- Coll, C., Martín, E. Mauri, T. Miras, M. Onrubia, J., Solé, I., & Zabala. A. (Eds.). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Editorial Graó. 1993.
- Flavell, j.H. *Metacognition and cognitive monitoring: a new area of cognitive-developmental inquiry*. *American psychologist*, 34, 906-911. 1979
- Perkins, D. *Smart schools: better thinking and learning for every child*. New York. 1992.
- Soto, C. A. *Metacognición, cambio conceptual y enseñanza de las ciencias*. Bogotá. 2003
- Rosas, R.- Sebastian, c. Piaget, Vigotski y Maturana. *Constructivismo a tres voces*. Buenos Aires, Aique Grupo Editor S. A., 2008