

PROCESOS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO A TRAVÉS DEL E-LEARNING 2.0.

Silvia Díaz del Valle

Profesora de fotografía

Escuela de Arte "San Telmo". C/ El Ejido, nº 3, 29013 Málaga (España) - Email: sildiazdelvalle@gmail.com

Resumen

En 2005 O'Reilly publicó la definición original del concepto Web 2.0: la producción del contenido se centra en el usuario, es colaborativa y de acceso interactivo al contenido. Tras este proceso de transformación, cambios similares en la enseñanza virtual se han sucedido bajo el término "*E-learning 2.0*". Este artículo pretende hacer una revisión sobre el desarrollo de estos conceptos en estos años recientes; la adaptación de las tecnologías a las nuevas tendencias y como la Web 2.0 ha influido en *e-learning* en este tiempo. Las ideas básicas resumidas en el término *e-learning 2.0* son presentadas aquí, así como los ejemplos tangibles de su puesta en práctica a través de herramientas colaborativas. Además, cuestiones referentes a cómo y en qué medida estos conceptos ya influyen en el nivel de enseñanza universitaria son aquí abordadas.

Palabras clave

Aprendizaje colaborativo, web 2.0, e-learning 2.0, herramientas colaborativas, internet y educación, TIC

Key Words

Collaborative learning, web 2.0, e-learning 2.0, collaborative tools, internet and education, ICT

Abstract

In 2005 O'Reilly published the original definition of the idea of Web 2.0.: content production is centered in user, collaborative and interactive access. In the wake of this hype the similar changes in e-Learning have been summarized in the term "E-Learning 2.0". This paper aims to give a consolidated review on the development in these recent years; which technologies and trends proved to be enduring and how the concept of Web 2.0 has influenced e-learning in this time. The basic concepts summarized in the term e-Learning 2.0 are presented as well as tangible examples of their implementation through collaborative tools. Moreover question as to what extent these concepts already influence university level learning are here presented.

Introducción

En las últimas décadas nuestra sociedad ha pasado de ser una sociedad centrada en el producto a estar centrada en el conocimiento. Por consiguiente, los objetivos educativos también se han renovado considerablemente. En esta sociedad del conocimiento se exige mucho más a docentes y discentes. Los estudios y estilos de enseñanza han cobrado cada vez más importancia. Y las experiencias de análisis sobre los actuales procesos de aprendizaje incluyen

aspectos colaborativos y contribuciones activas al estudio del contenido.

Como en muchos otros ámbitos, la Web 2.0 también se ha extendido al campo del *e-learning*. La aplicación del concepto 2.0 tanto en tecnología como en metodología *e-learning* es mostrada como *e-learning 2.0*.

La integración de las herramientas necesarias en el aprendizaje tanto de estudiantes como de profesores en la enseñanza virtual se está convirtiendo en un proceso de adaptación cada vez más interesante.

Objetivos

El objetivo del presente artículo es mostrar una visión de cómo el concepto de la web 2.0 ha influido en el *e-learning*. Para ello se ha estructurado el texto en cuatro apartados principales. En primer lugar se abordan los conceptos web 2.0 que más influencia ejercen en el *e-learning*. A continuación, tratamos el concepto de aprendizaje cola-

borativo, clave en el *e-learning 2.0*. En la tercera parte se hace tangible la aplicación del aprendizaje colaborativo en las herramientas colaborativas, clasificadas en función de su potencial tecnológico-pedagógico y su representatividad en la red. Finalmente las conclusiones son presentadas.

Metodología

Para la redacción de este artículo ha sido necesaria una revisión de fuentes primarias y secundarias para dar con las obras que ayuden a comprender la evolución del *e-learning 2.0*. y la funcionalidad didáctica de sus herramientas colaborativas.

La metodología aplicada y las fuentes que fueron consultadas han respaldado la obtención de un trabajo fundamentalmente descriptivo y analítico de la realidad investigada, a partir del cual se procede a la redacción de las conclusiones finales.

1. Usos creativos de la Web 2.0

Estamos en procesos de cambio y de creación de un nuevo modelo web, donde no existen recetas mágicas, sino que se trata de introducirnos en el mundo de la investigación-acción, donde docentes-discentes son protagonistas a través de la producción de contenidos y aprendizajes significativos con metodologías innovadoras como pueden ser, en este caso, la utilización de la Web 2.0.

Con la web 2.0 no estamos hablando sólo de tecnología, sino de relaciones humanas. A juicio de Griffiths, los retos más importantes no están viniendo de internet y las nuevas tecnologías sino de los diferentes tipos de relaciones que los clientes demandarán a las compañías (Griffiths, 2008: 42). Nos encontramos ante la segunda era de la web, la cual está permitiendo al usuario no sólo el acceso a la información o la publicación de la misma, sino también la interacción entre ellos. De ahí el aumento de la mensajería instantánea, blogs y redes sociales.

Uno de los puntos fuertes de la web 2.0 es la creación de comunidades, lo que tiene un efecto en cómo la gente quiere aprender y compartir conocimientos. La transferencia en conocimiento se está enfocando a unos ambientes de colaboración, redes sociales y ambientes virtuales tipo *Second Life* donde los usuarios son por sí mismos centros de conocimiento, tienen un espacio donde pueden transmitir conociemien-

to y a la vez compartirlo con gente de un perfil afín. Unos usuarios aportan sus experiencias y otros ofrecen criterios proporcionando así un *ranking* de calidad.

En 2005 Tim O'Reilly acuñó por primera vez el término "Web 2.0" para la producción de contenido centrada en el usuario, colaborativa y de acceso interactivo al contenido. La descripción inicial de O'Reilly de la web 2.0 se basó en la siguiente lista comparativa (O'Reilly, 2005):

Cuadro nº 1. Tabla comparativa web 1.0 y web 2.0

Web 1.0.	Web 2.0.
DoubleClick	Google AdSense
Ofoto	Flickr
Akami	BitTorrent
Mp3.com	Napster
Britannica Online	Wikipedia
Sitios web personales	Blogging
Evite	Upcoming.org and EVDB
Especulación nombre del dominio	Optimización del sistema de búsqueda
Páginas vistas	Coste por click
Screen scraping	Servicios web
Publicación	Participación
Sistema de gestión de contenidos	Wikis
Directorios (taxonomía)	Tagging ("folksonomía")
Atractivo	Suscripción

Fuente: O'Reilly (2005)

En el II Congreso CREAD Andes y II Encuentro Virtual Educa Ecuador, García Areito señaló algunas de las diferencias tecnológicas existentes entre la web 1.0 y la web 2.0. García Areito describió la web 1.0 como poco dinámica y con páginas estáticas frente a una web 2.0 permanentemente actualizada. Muestra de ello son los wikis y los blogs, con contenidos abiertos “y que cualquiera puede crear”. Aunque advirtió que esto último también era posible en la web 1.0 a través de los foros, Areito reconoce que la democratización de la información es más evidente en la web 2.0, la cual tiene una repercusión más social y con ello marca la evolución de Internet. (CREAD, 2008).

O'Reilly sostiene que la clave para decidir si un sitio es web 2.0 o no reside en la siguiente afirmación: La web es la plataforma. El autor añadió más tarde otros elementos, como la relevancia de la dimensión de negocio de esta revolución y la inteligencia colectiva, de manera que sea cada vez mejor conforme más gente utilicen la red (O'Reilly, 2006).

Varios sitios web de comunidades online como *Facebook* se centran en articular redes sociales y en la interrelación de usuarios. Por otro lado, el intercambio de archivos como *Flickr* o *Youtube* ofrece la posibilidad de compartir ficheros multimedia. Gracias a la web 2.0, la distancia entre las compañías y su mercado se ha ido acortando drásticamente. La consecuencia de esto es que las compañías tienen que aprender a hablar

con sus clientes de una forma mucho más regular así como facilitar al máximo a sus clientes la comunicación con ellas. Por ejemplo, cuando Microsoft estaba diseñando Windows Vista permitía a sus programadores *bloquear* sobre sus progresos. Cuando una compañía descubre las posibilidades de la web 2.0., llega a establecer un contacto con su público mucho más fluido que anteriormente. Y es que no se trata sólo de *bloquear*, sino de *podcasts* o vídeos. Permite al público participa en aspectos como el diseño del producto o en *focus groups*. Aunque esto conlleva moderar esta materia, lo que se traduce en más inversión sin una ganancia inmediata y más trabajo para todos, a la larga ganaremos en confianza. La compañía adquirirá un cariz más humano y aprenderemos cosas sobre nuestros clientes que de ningún otro modo hubiéramos descubierto.

Modernista.com es un buen ejemplo de cómo un sitio web ha llevado el concepto de la web 2.0 al extremo. A simple vista, parece que el sitio no funciona adecuadamente, la página de inicio es un pequeño menú a la izquierda. Se trata de un portfolio que usa el poder de Wikipedia, *Flickr* y otros sitios web para mostrar sus trabajos. Este sitio web con una interfaz tan simple es una buena muestra del sentido de la web 2.0.

No obstante, hay algunas páginas que se resisten a entrar de lleno en la web 2.0. Por ejemplo, en la sección de Tecnología de la edición en línea del periódico New

York Times, únicamente encontramos tres noticias en las que se le permite al usuario hacer algún comentario.

Muestras como estas evidencian que aún nos espera un largo camino para que la web 2.0 se consolide. Hinchcliffe afirma que ello ocurrirá cuando comience a madurar.

Muchas iniciativas se quedarán en el camino mientras que otras alcanzarán el éxito. La realidad es que la mayoría de las nuevas web son todavía principalmente web 1.0. Aún falta tiempo para que los diseños web 2.0 se conviertan en lo estándar (Hinchcliffe, 2008).

2. De la Web 2.0 al *E-learning* 2.0: aprendizaje colaborativo

Igual que han aparecido webs de comunidades en las que la comunidad decide cómo utilizar mejor el entorno, este concepto también se está aplicando en educación y formación (Bardolet, 2007).

Uno de los pioneros en el *e-learning* 2.0 fue Wenger, quien creó en los 90 una red social articulada y promovida por usuarios con un punto en común, “un interés compartido” donde los miembros interactúan y aprenden juntos a la vez que desarrollan recursos compartidos (Downes, 2005). Ya se atisbaban entonces las principales características del *e-learning* 2.0: la colaboración entre usuarios, la escalabilidad, puesto que la formación es continua y proviene de distintos medios y la formación autónoma (Reig, 2008). Es decir, los usuarios contribuyen a crear conocimiento, el profesor cambia su rol y pasa a ser un guía en el proceso de formación.

Un estudio llevado a cabo por la Universidad de Oxford desde Diciembre de

2006 hasta Febrero de 2007 analiza el uso de las herramientas en línea en la Web 2.0. Esta investigación se centraba tanto en los estudiantes de cursos en línea de la Universidad de Oxford como en el personal docente, abarcando desde los niveles de uso y el área de aplicación de marcadores sociales, planificación, compartir imágenes, autorías colaborativas, compartir video, redes sociales, *weblogs*, compartir archivos, hasta herramientas de comunicación y espacios sociales distribuidos por grupos de edad.

Es de destacar en el contexto del *e-learning* 2.0 el alto número de usuarios de cualquier edad que utiliza la Wikipedia, entre un 70% a un 80%, mientras que sólo un escaso 20% afirma usar otros wikis. El número de personas que utilizan marcadores sociales es bastante bajo entre los menores de 18 años. Las *weblogs* son leídas entre un 50 a un 60% del total de los encuestados, aunque sólo los de entre 18 a 24 años destacan en los resultados como autores de su propio *weblog*. Una dis-

tribución similar se muestra en el uso de herramientas sociales en red.

En cuanto al área de aplicación, lo más interesante en el contexto de esta investigación es el uso para el estudio. El estudio también muestra que sólo un pequeño número de aplicaciones relacionadas con los conceptos web 2.0 y la enseñanza virtual 2.0 son también usadas por un gran número de participantes. Wikipedia y los foros de discusión son las dos aplicaciones más usadas con propósitos de estudio. La primera parece jugar un importante papel en este contexto, dominando sobre otros wikis. Además, el estudio muestra la influencia de los *we-blogs*, *msn Messenger* y el *software* de calendario, aunque es mucho más baja que la de los wikis. Finalmente, el resto de aplicaciones no son apenas usadas de acuerdo con los resultados.

En opinión de Downes, la tecnología *e-learning* actualmente dominante es la de un sistema que organiza y proporciona cursos en línea (LMS). En general, donde nos encontramos ahora en el mundo virtual es donde estábamos antes del comienzo del *e-learning*. Aunque para Downes, las teorías tradicionales del aprendizaje a distancia han sido adaptadas a la red, la tendencia es hacia el cambio (Downes, 2005). Y es que hay aspectos que han evolucionado, como los usuarios. Estos ya no son los mismos. Los llamados “nativos digitales” aprenden y juegan a la vez. Absorben rápidamente la informa-

ción y desde múltiples fuentes al mismo tiempo. Prensky los identifica como los usuarios de videojuegos, iPods, teléfonos y *chats*, usuarios que están asistiendo a nuestros colegios y entrando en nuestras universidades. Ellos son los “nativos digitales”, habitantes de un mundo digital (Prensky, 2001).

Schulmeister rechaza la teoría de que esta generación de nativos digitales requiera un tipo diferente de aprendizaje. No obstante, los usuarios de la siguiente generación se centrarán más en los distintos procesos de aprendizaje apoyados por tecnología más que en la tecnología misma (Schulmeister, 2008). En el aprendizaje, esta nueva generación se manifiesta en el diseño “centrado en el estudiante”. Esto es más que la adaptación a los diferentes estilos de aprendizaje o el permitir al usuario cambiar el tamaño de fuente o el color de fondo, es dejar el control del aprendizaje en manos del discente (Marzano, 1992).

Freire apunta hacia una adecuada estrategia para el desarrollo de todo el potencial de la web 2.0, de forma especial en la Universidad. Para que esto sea posible hay que salvar una serie de obstáculos, como son el rechazo por parte de los usuarios, tanto estudiantes como profesores, la falta de un sistema de incentivos, la disposición de una tecnología pre-web 2.0 y en algunos casos, la aversión por parte de algunos sectores universitarios a proyectos innovadores (Freire, 2008).

Con respecto a los cambios necesarios en las empresas e instituciones de *e-learning*, Bartolomé se muestra escéptico. No obstante,

indica algunos de los cambios que tendrán lugar al margen de sus cursos y programas como, por ejemplo, el uso del *e-learning* 2.0 como concepto promocional comercial. También comparte la idea de que la actitud de aprendizaje a distancia se está concibiendo de una forma distinta, poniendo fin a la separación entre aprender y vivir. En su opinión, los nuevos paradigmas del *e-learning* 2.0 son que la red es la plataforma, por lo que podemos aprender en cualquier lugar. El hecho de que podamos elegir entre varios dispositivos implica que podamos aprender en cualquier momento. Para Bartolomé, en

la web 2.0 desaparece la barrera entre el tiempo de estudio y el tiempo libre. Aprendemos haciendo otras cosas. Además, la inteligencia es colectiva: hay una construcción social del conocimiento. El concepto de un autor específico desaparece. En el *e-learning* 2.0 los descriptores cobran más importancia, siendo ahora imprescindible diferenciar claramente entre términos como etiquetas, descriptores u otros conceptos similares. Con todos estos cambios, obviamente la experiencia del usuario será más enriquecedora. La experiencia será *peer to peer*, de par a par (Bartolomé, 2008).

3. Herramientas colaborativas en el e-learning 2.0: *Blogs, Wikis, Podcasting, Mashup, Marcadores sociales y Second Life*

El uso de una herramienta colaborativa u otra tiene que ver con la intencionalidad didáctica. Landeta las clasifica en función de su potencial tecnológico-pedagógico y su representatividad en la red (Landeta, 2008). Mc Gee y Díaz establecen una organización de las herramientas más usadas basada en la funcionalidad de cada una.

Considerando el fácil acceso y disponibilidad creciente de estas herramientas, no es ninguna sorpresa que sea objeto de discusión entre expertos, así como en publicaciones relacionadas con la enseñanza virtual. A continuación, nos detendremos en algunas de ellas.

Cuadro n° 2. *Aplicaciones de la Web 2.0 en educación*

Tipo	Función	Herramientas
Comunicativo	Compartir ideas, información y creaciones	Blogs, audioblogs, videoblogs, herramientas de tipo IM, podcasts, webcams
Colaborativo	Trabajar con otros con un propósito específico en un área de trabajo compartida	Herramientas de edición/escritura, comunidades virtuales, wikis
Documentativo	Recoger y/o presentar experiencias, producciones, etc.	Blogs, videoblogs, E- portfolios
Generativo	Crear algo nuevo que pueda ser visto y/o usado por otros	Mashups, VCOPs, mundos virtuales de aprendizaje
Interactivo	Intercambiar información, ideas, recursos, materiales	Objetivos de aprendizaje, marcadores sociales, VCOPs, VLWs

Fuente: Mc Gee y Díaz, 2007: 32

3.1. Blog

El *blog*, término acuñado por Barger en 1997 para referirse a aquella página que el usuario utiliza con la finalidad de dar a conocer sus páginas web favoritas, no es más que un cuaderno de bitácora de utilidad tanto para estudiantes como para profesores. Se trata de un sitio web permanentemente actualizado con dos características importantes. La primera es que en todas las entradas se invita al usuario que lo visita a aportar un comentario, combinando así lectura y escritura. La segunda es que el *blog* ofrece la posibilidad de suscribirse a sus contenidos mediante la tecnología RSS, lo que facilita la labor de búsqueda y selección de contenidos en la red (Cuerva, 2007). Desde una perspectiva educativa, Durán Medina define al *blog* como una herramienta con un enorme poder motivacional para el progreso en diversas competencias, que pueden ir desde el desarrollo de una correcta escritura al fomento de la capacidad investigadora (Durán Medina, 2006). Un aspecto interesante del potencial educativo de esta herramienta es la ausencia de evaluación social entre los estudiantes, consiguiéndose una comunidad de opinión sincera, desapareciendo así el miedo a ser identificado y etiquetado por el resto del grupo. A través de los *blogs* se adquiere una visión de grupo y de individuo muy diferenciada (Bohórquez, 2008). Otros beneficios importantes son el desarrollo de la creatividad y el fomento de un

pensamiento crítico y analítico de los usuarios.

Gráfico nº 1: Portada del blog de Jordi Adell



Fuente: <http://elbonia.cent.uji.es/jordi/>

3.2. Wiki

El *wiki*, aunque comparte ciertas similitudes con el *blog*, representa un paso más en la filosofía del *e-learning 2.0*. En él, distintos usuarios pueden editar el contenido de un sitio web de forma rápida y sencilla. Para Cunningham, su creador, “un *wiki* es la base de datos más simple en la red en la que se puede trabajar” (Cunningham en Fountain, 2005). Wikipedia es el *wiki* más conocido, una gran enciclopedia en línea traducida a más de 190 lenguas y con casi 400.000 artículos en español. Son páginas de escritura colectiva que permiten a cualquier usuario investigar, redactar, publicar y modificar información en línea. Lamb destaca como características principales de los *wikis* el que esté abierto a la aportación de cualquier usuario, desapareciendo el concepto de autor y su sistema de marcas

hipertextuales simplificadas por lo que las barreras técnicas para su utilización desaparecen. Igualmente subraya su flexibilidad, puesto que en el *wiki* no hay una estructura definida (Lamb, 2004).

El éxito de su uso en el terreno educativo no se encuentra tanto en sus funcionalidades, sino en el proyecto didáctico que el docente sea capaz de crear en torno a estas. En un *wiki* no hablamos sólo de aprender contenidos, sino también de

“desarrollar capacidades relacionadas con la nueva manera de adquirir, crear, compartir y distribuir conocimiento en la sociedad de la información” (Adell, 2007).

Gráfico nº 2: Portada de Wikipedia



Fuente: <http://es.wikipedia.org/>

3.3. Podcasting

El *Podcasting* contiene archivos de sonido que bien podrían divulgar contenido educativo, liberando así totalmente el aprendizaje del aula física. Una aplicación del *podcast* que genera archivos de video es el *videopodcast* o *vodcast*, cada vez más habitual. Para Reynard lo más significativo de esta herramienta es que con la movilidad y

naturaleza compacta de la tecnología *podcast*, la captura y publicación de la voz del estudiante hace que llegue a ser incluso más efectivo que un *blog* para el alumnado puesto que es una representación públicamente accesible y multidimensional de su propia voz. Además, gracias al contexto tan accesible, los estudiantes son más receptivos a participar y comentar sus propios trabajos, creando así un proceso de colaboración que culminará, gracias a la aportación de todos, en la creación de nuevos conocimientos (Reynard, 2008).

Deal distingue tres usos de estas herramientas en el ámbito educativo. El primero, creando archivos de audio o vídeo de una conferencia en el aula. Otra aplicación es como instrumento para la entrega de material complementario del curso. Y por último, también es utilizado por muchos docentes para requerir al alumno que produzca su propio *podcast* (Deal, 2007). Además de estas tres aplicaciones, las universidades han descubierto otros beneficios interesantes en los *podcasts*. Uno de ellos es su potencial como orientador para el estudiante, ayudándole a localizar servicios del Campus, navegar por la biblioteca, aprender a conectarse a la red o realizar viajes virtuales por la ciudad. Otro uso del *podcast* es el de narrador de la historia del Campus. Esto es parte de la cultura del Campus e implicando a estudiantes y administración en narrar la historia de la universidad a través del *podcast* puede generar un importante recurso institucional. Otra utilidad

del *podcast* sería la del desarrollo profesional. Su disposición a cualquier hora, los *podcasts* proporcionan con un solo click acceso a información que abarca desde recursos humanos hasta consejos tecnológicos o salud y bienestar. Y todo esto enfocado al desarrollo universitario (Educause, 2008).

Gráfico nº 3: Portada de The Education Podcast Network – A Landmark Project



Fuente: <http://epnweb.org/>

Gráfico nº 4: Portada de Podcast directory for educators, schools and colleges



Fuente: <http://recap.ltd.uk/podcasting/>

3.4. Mashup

Otra herramienta es el *Mashup*, que podríamos definirlo como una mezcla. Este concepto es una de las claves en la web

2.0. Consiste en seleccionar diferentes tipos de elementos de información de diferentes fuentes, juntarlos, y crear algo nuevo utilizando tecnología web. Esta nueva idea, que ya se está aplicando en aplicaciones software para las empresas, pronto empezará a posicionarse en el mundo educativo, como ya lo está haciendo toda la tecnología relacionada con web 2.0 (Molist, 2006). Un ejemplo de su aplicación en el *e-learning* es LISL, un modelo de lenguaje de diseño para crear, gestionar y mantener entornos de aprendizaje, así como para aprender a diseñarlos; la cual se complementa con la plataforma MUPPLE (Wild, 2008).

Gráfico nº 5: Entorno personal de aprendizaje generado por Mupple para la actividad “Conocerse unos a otros”: cabecera (arriba), elementos de control (izquierda) y área de contenido (centro)



Fuente: Wild, 2008

3.5. Marcadores sociales

Otro recurso interesante son los marcadores sociales. Es un instrumento a través del cual el usuario puede guardar los enlaces que considera de interés en una lista de recursos. Ese listado puede ser consultado

por usuarios con inquietudes similares y establecer criterios de clasificación.

Delicious es uno de los sitios web más utilizados para gestionar los marcadores sociales.

Gráfico nº 6: Portada de Delicious



Fuente: <http://delicious.com>

3.6. *Second Life*

Por último, *Second Life*. Este entorno virtual proporciona un entorno único y flexible para los usuarios interesados en la enseñanza a distancia, apoyado en un trabajo colaborativo y simulaciones. En *Second Life* los chats son lineales, volviendo a una interacción analógica. La sensación de presencialidad es muy alta. Todos están y todos participan. Además, todos los usuarios gozan de las mismas libertades y limitaciones, de modo que todos ven todo (Mancini, 2007).

Tanto docentes como discentes desde cualquier lugar del mundo pueden trabajar juntos en *Second Life* dentro de un aula virtual en la red. El uso de este entorno como suplemento a la clase tradicional también nos ofrece nuevas oportunidades para enriquecer nuestro currículum. Son

muchas las universidades e instituciones educativas que ya están entrando en este mundo virtual.

La Universidad Pública de Navarra es una de las pioneras en nuestro país en el lanzamiento de una sede en *Second Life* con el proyecto Universidad SL, primera Universidad hispano-americana en este entorno. Es un espacio abierto a todas las universidades españolas con un diseño y contenidos orientados a facilitar el acceso a estudiantes y profesores a este nuevo entorno (CSIE, 2007).

Gráfico nº 7: Sede de la Universidad SL



Fuente: CSIE, 2007

Si hacemos un recorrido por Universidad SL, nos encontramos con estancias como el Salón de Actos, la Biblioteca y la Cafetería, al igual que en una Universidad tradicional. Desde el Salón de Actos, se imparten conferencias y clases virtuales a los asistentes. En la Biblioteca (Gráfico 8) los miembros pueden consultar todo tipo de información a través de libros y ordenadores.

Gráfico n° 8: Biblioteca de la Universidad SL



Fuente: CSIE, 2007

Second Life nos brinda una oportunidad única para llevar a cabo experiencias *e-learning*, permitiendo a cada individuo practicar habilidades, probar nuevas ideas, así como aprender de sus propios errores. El potencial que nos ofrece *Second Life* para vivir experiencias similares del mundo real por medio de este mundo virtual tiene un potencial ilimitado. Nuestro reto ahora es saber cómo trasladar esas experiencias con éxito.

Conclusiones

- Se ha alcanzado un punto donde la educación a través de aula virtual ya no es vista como un valor inferior. Eso sí, la transición al medio virtual demanda una mayor eficiencia en la docencia y una mayor habilidad para los usuarios en la creación efectiva de experiencias eficaces remotas.
- Uno de los mejores instrumentos para el estudio autodirigido son las herramientas colaborativas de la web 2.0. Gracias a estas, el *e-learning* 2.0 mostrará un crecimiento continuado, sobre todo en el empleo de redes sociales para el estudio colaborativo. El auto aprendizaje mediante respuestas rápidas y juegos de herramientas conlleva que
- más páginas web – creadas vía wikis – sean las tendencias del *e-learning* 2.0.
- En la situación económica actual, la reducción de costes es un objetivo palmario. Este propósito llevará a que la enseñanza virtual siga creciendo por dos razones principales. Por un lado, debido a la recesión económica cada vez son más las empresas que optan por el uso de tecnologías de enseñanzas virtuales con el fin de minimizar sus costes. Además, como cada vez es más numeroso el número de personas interesadas en hacer mejor empleo de su tiempo y dinero, el *e-learning* se convertirá para ellos en una gran oportunidad.

Referencias

- ADELL, J., 2007. *Wikis en educación*. In J. Cabero & J. Barroso (Eds.), (pp. 323-333). Granada: Editorial Octaedro Andalucía, en http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wpcontent/uploads/docs/Adell_Wikis_MEC.pdf
- BARDOLET, R. 2007. *El futuro del e-learning*, en <http://eduvlogs.blogspot.com/2007/05/el-futuro-del-elearning.html>, consultado el 10-1-2008.
- BARTOLOMÉ, A., 2008. *Web 2.0 y nuevos paradigmas de aprendizaje*, en http://www.elearningpapers.eu/index.php?page=doc&doc_id=11654&doclng=7, consultado el 23-9-2008.
- BOHÓRQUEZ, E., 2008. *El blog como recurso educativo*, en http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec26/edutec26_el_blog_como_recurso_educativo.html, consultado el 11-8-2008.
- CREAD., 2008. II Congreso CREAD Andes y II Encuentro Virtual Educa Ecuador. "Web 2.0. ¿Repensar la web?". <http://www.utpl.edu.ec/calidaded2/calidaded2blog/?p=78>, consultado el 3-8-2008.
- CSIE, 2007 (Centro Superior De Innovación Educativa), en <http://csie.unavarra.es/universidadsl/index.htm>, consultado el 20-7-2007.
- CUERVA, J., 2007. *La nueva Web social: blogs, wikis, RSS y marcadores sociales*, en <http://observatorio.cnice.mec.es/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=529>, consultado el 6-10-2008.
- DEAL, A., 2007. *Podcasting: a teaching with technology white paper*, en <http://connect.educause.edu/blog/jklittle/podcastingateachingwithte/44653> consultado el 3-8-2008.
- DOWNES, S. 2005. *E-learning 2.0*, en <http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29-1>, consultado el 20-5-2007.
- DURÁN MEDINA, F. *Weblog, ¿sustituto o complemento del Foro educativo?*. Icono 14, n° 7. 2006. en <http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/kiko%20duran.pdf>, consultado el 19-10-2008
- FOUNTAIN, R. 2005. *Wiki Pedagogy*, en http://www.proftic.org:16080/dossiers/rubrique.php?id_rubrique=110, consultado el 9-9-2008
- FREIRE, J., 2008. *Universities and web 2.0: Institutional challenges*, en <http://www.elearning-euro.pa.info/files/media/media15530.pdf>, cónsultado el 25-9-2008.
- GRIFFITHS, J., 2008. *Web 2.0 is not about technology: it's about human relationships*, en <http://www.youmakethemeaning.com/webtvoisnabouttechnology.pdf>, consultado el 10-9-2008.
- HINCHCLIFFE, D., 2008. *Web 2.0 Predictions for 2008*. Social Computing Magazine, en http://web2.socialcomputingmagazine.com/web_20_predictions_for_2008.htm, consultado el 20-9-2008.
- LAMB, B., 2004. *Wide Open Spaces: Wikis, Ready or Not*, en <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/erm0452.pdf>, consultado el 26-7-07
- LANDETA, A., 2008. *E-learning 2.0*, en <http://www.educaweb.com/EducaNews/interface.asp/web/NoticiasMostrar.asp?NoticialD=2895&SeccioID=3512>, consultado el 10-10-2008.
- MANCINI, P., 2007. *Los entornos 3D son el futuro del e-learning*, en <http://www.pablomancini.com.ar/los-entornos-3d-son-el-futuro-del-elearning/>, consultado el 7-8-2008.
- MARZANO, R. 1992. *A Different Kind of Classroom: Teaching with Dimensions of Learning*, en http://pdonline.ascd.org/pd_online/dol02/1992marzano_chapter1.html, consultado el 15-9-2008.
- MC GEE, P. y DÍAZ, V., 2007. *Wikis and Podcasts and Blogs! Oh, My! What Is a Faculty Member Supposed to Do?*, en EDUCAUSE Review, vol. 42, no. 5 <http://connect.educause.edu/Library/EDUCAUSE+Review/WikisandPodcastsandBlogsO/44993>, consultado el 15-10-2008.
- MOLIST, M., 2006. *El "mashup", la mezcla de servicios en Internet, atrae a las empresas*, en http://www.elpais.com/articulo/portada/mashup/mezcla/servicios/Internet/atrae/empresas/elportec/20061026elpcibpor_1/Tes/, consultado el 3-9-2008.

O'REILLY, T., 2005. *What Is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, en <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>, consultado el 1-9-2007.

O'REILLY, T., 2006. *Web 2.0 Compact Definition: Trying Again.*, en <http://radar.oreilly.com/archives/2006/12/web-20-compact-definition-try.html>, consultado el 5-3-2008.

PRENSKY, M. 2001. *Digital natives, digital immigrants*. En *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

REIG HERNANDEZ, D. 2008. *E-learning 2.0. Bases, principios y tendencias*, en <http://www.educa>

[web.com/EducaNews/interface/asp/web/NoticiasMostrar.asp?NoticiaID=2889&SeccioID=3512](http://www.educa.com/EducaNews/interface/asp/web/NoticiasMostrar.asp?NoticiaID=2889&SeccioID=3512), consultado el 3-9-2008.

SCHULMEISTER, R. 2008. *Gibt es eine Net Generation?*, en http://www.zhw.uni-hamburg.de/pdfs/Schulmeister_Netzgeneration.pdf, consultado el 20-9-2008.

WILD, F., MÖDRITSCHER, F. y SIGURDARSON, S., 2008. *Designing for Change: Mash-Up Personal Learning Environments*, en <http://www.elearningeuropa.info/files/media/media15972.pdf>, consultado el 10-10-2008.

Cita de este artículo

Díaz del Valle, S. (2010). Procesos de aprendizaje colaborativo a través del e-learning 2.0. *Revista Icono14 [en línea] 15 de Enero de 2010, N° 15*. pp. 289-302. Recuperado (Fecha de acceso), de <http://www.icono14.net>