



Web 2.0

¿Aprendizaje 2.0?

Reflexiones, inquietudes y propuestas

Lic. Ruth Szvarc

La Web 2.0 inauguró una nueva forma de hacer circular la información por la red. La web es ahora una plataforma, un espacio en el que los usuarios pasan de ser consumidores a ser proveedores de contenidos: dejan de ser pasivos para transformarse en activos hacedores, publicadores, opinadores, compartidores de información.

Esta transformación provoca además que el procesamiento de la información ya no sea únicamente un proceso individual (aunque nunca dejará de serlo del todo). Hay un proceso de construcción social, en cuya base se encuentra el **supuesto de colaboración**: hay otro lector, procesador, opinador, que desde algún otro lado co – piensa, co – reacciona, co- escribe, comparte.

Entre las herramientas más importantes de la Web 2.0 encontramos:

- **El RSS** ¹(Really Simple Syndication, por sus siglas en inglés, o Suscripción Realmente Simple, en español): es un sistema automatizado de envío de noticias que permite que la información llegue al usuario en lugar de tener que ir él mismo a buscarlo. Posibilita el intercambio y difusión rápida de experiencias, trabajos, estudios, avances y resultados, permitiendo crear comunidades en torno a un área particular del saber.
- **Los Blogs**: Un blog, también conocido como weblog o bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente.² En cada artículo los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo. Pueden ser

¹ Biblioteca del Congreso Nacional de Chile (n/d). En: <http://www.bcn.cl/rss/rss>

² Blogia (n/d) *Que es un blog?* En: <http://www.blogia.com/que-es-un-blog.php>

utilizados, entre otros objetivos, como espacio para enseñar o debatir un tema de interés educativo.

- **El podcasting**³: El podcasting consiste en la creación de archivos de sonido (generalmente en formato mp3) a través de un programa que lo descarga, el usuario lo puede escuchar en el momento que quiera, generalmente en un reproductor portátil. Su contenido es diverso, pero suele ser una persona hablando sobre diversos temas. Se comenzó a utilizar el podcasting para temas educativos con gran éxito y cada vez es más utilizado esta herramienta para transmitir conocimientos.

El **Vodcasting** tiene un concepto similar al podcasting sólo que en vez de tener audio tiene audio e imagen.⁴

- **Wikis**: Un wiki es un software de [Codigo Abierto](#) capaz de generar un sitio web que permite ser editado por varios usuarios en forma colaborativa. Es decir que cada usuario puede crear, editar, borrar o modificar el contenido de la página web, de una forma interactiva, fácil y rápida; dichas facilidades hacen del wiki una herramienta efectiva para la escritura colaborativa.⁵ La idea es que esto se haga de forma interactiva (no compulsiva) y que sea el producto de un trabajo de intercambio y negociación de significados e ideas alrededor de un tema. Justamente por eso se trata de una herramienta que permite escribir documentos en forma colaborativa.

- **Las folksonomías**: son clasificaciones que la gente realiza sobre determinados contenidos utilizando los llamados tag o etiquetas. Folksonomía, en oposición a la taxonomía, es un estilo de categorización cooperativa de sitios mediante descriptores. Las etiquetas hacen posible el mismo tipo de asociaciones múltiples, y parcialmente coincidentes. Una de las aplicaciones más conocidas para crear

³ Wikipedia (n/d) *Podcasting* . En: <http://es.wikipedia.org/wiki/Podcasting>.

⁴ Unicef (n/d) Vodcast de UNICEF. En: http://www.unicef.org/spanish/videoaudio/video_30854.html

⁵ Wikipedia (n/d) *Wiki* . En: <http://es.wikipedia.org/wiki/Wiki>

estas clasificaciones es del.icio.us. “La folksonomía emerge como sistema para clasificar contenidos en colaboración” ⁶

- **Otras aplicaciones:** para compartir fotos e imágenes (Flickr es una de las más conocidas), presentaciones (Slideshare), videos (Youtube), escribir documentos en colaboración (google docs).

¿De dónde surgen todas estas definiciones?

Todas ellas forma parte de un Wiki⁷, que fue construido en forma colaborativa por alumnos que participaron de una formación virtual sobre el E-learning 2.0

La construcción de este Wiki, participar en él, formó parte de los requisitos necesarios para la aprobar y certificar la formación. Es decir que:

- La Web 2.0 fue el **canal para construir conocimiento** y ponerlo a disposición de la comunidad a partir del conocimiento disponible en la red: para su construcción los alumnos consultaron sitios que ayudaron a definir cada uno de los temas previstos por el profesor a cargo del curso en el índice del wiki (pre-elaborado por el profesor del curso).
- Desde el punto de vista del conocimiento, en este caso no hablaríamos tanto de un proceso de construcción, sino más bien de una re- construcción a partir de una **intención deliberada, implícita en la propuesta pedagógica**.
- Sin embargo, desde el punto de vista del producto, **el documento final se convierte él mismo una construcción**, porque es único, porque es propio de la manera de producción de ese grupo en particular, por la combinación específica de contenidos.
- Además, desde el punto de vista del **proceso de construcción**, las formas particulares de interacción, de intercambio de información, de construcción y reconstrucción, adquirió para este grupo una forma singular que facilitó la elaboración colectiva de un conocimiento.

Este trabajo, que se inició desde una plataforma educativa de código abierto con disponibilidad de herramientas para el trabajo colaborativo (Moodle), logró sacar a

⁶ El Pais.com, 2005. En:

http://www.elpais.com/articulo/red/folksonomia/emerge/sistema/clasificar/contenidos/colaboracion/elpeputec/20050908elpcibenr_1/Tes/

⁷ En: http://es.wikibooks.org/wiki/Web_2.0/ . Wiki elaborado por los participantes del Curso E.I 2.0, ofrecido por Net – Learning y coordinado desde Illinois. 2007.

los participantes hacia fuera del campus y los puso en contacto con la comunidad virtual más amplia, con redes profesionales y con otros constructores de conocimiento.

Como trabajo colaborativo en sí mismo quizás no sea novedoso. En sí mismo parte de las teorías que promueven la **construcción social del conocimiento** y que apuesta a la participación activa del quien aprende en un proceso que comparte con otros actores.

Xavier Lorente Gerrero (2008)⁸ nos recuerda que la fórmula pedagógica del aprendizaje colaborativo consisten en:

- 1- Una situación nueva o desconocida.
- 2- Que se trabaja en grupo para resolverla.
- 3- En la que se busca que el grupo pueda explicar los fenómenos subyacentes, formular hipótesis, verificarlas mediante la investigación y realizar una síntesis que dé cuenta de lo investigado.

Junto con él nos preguntamos, ¿se está desarrollando un trabajo pedagógico adecuado en la Web 2.0? En todo caso, ¿cuál es el aporte particular de la Web 2.0 al proceso de aprendizaje colaborativo?

Frente a esas preguntas podemos encontrar algunas respuestas alentadoras... y ¡nuevas preguntas! Vayamos a las primeras.

Dolors Reig Hernández ⁹, aporta que el E.I 2.0 se sustenta “tanto en la emergencia de la web 2.0 como en la teoría pedagógica Conectivista de George Siemens. Para Siemens la distribución de la información en la red debería seguir un patrón similar al de nuestros mecanismos cerebrales basados en conexiones. Aprender será promover “patrones de conectividad en la mente”. Este significado no se elabora ni se construye, lo hacemos crecer en forma infinita mediante la propia conectividad.

“El aprendizaje es el proceso de creación de redes. Los nodos son entidades externas que podemos usar para crear una red. **Los nodos** pueden ser personas, organizaciones, bibliotecas, libros, periódicos, bases de datos o cualquier otra fuente

⁸ Lorente Guerrero, Xavier, “Aprendizaje colaborativo desde la Web 2.0” Artículo publicado en Educaweb.com, marzo de 2008.

⁹ Reig Hernández, Dolors, “Elearning 2.0, bases, principios y tendencias”. Artículo publicado en Educaweb.com, marzo 2008.

de información. El acto de aprender consiste en la creación de una red externa de nodos, en la que conectamos y modelamos información y fuentes de conocimiento. El aprendizaje que tiene lugar en nuestras cabezas es una red interna (neuronal). Así pues, **las redes de aprendizaje**, se pueden entender como estructuras que nosotros mismos creamos para usar en cada momento y, de forma continua, adquirir, experimentar, crear y conectar nuevo conocimiento (externo). En otras palabras, se pueden entender como estructuras que existen dentro de nuestras mentes (internas) para conectar y construir modelos de comprensión, asimilación, cognitivos”¹⁰

Siguiendo esta definición de aprendizaje, las herramientas 2.0 son las que mejor se acercan a este proceso de aprender, ya que:

- El aprendizaje conectado se basa en conversaciones e interacción dentro de la red.
- Transforma el axioma “Pienso, luego existo, en un nuevo modelo: “Participo, luego existo”.
- Las herramientas de comunicación disponibles en la web 2.0 son esenciales al proceso de aprendizaje colaborativo en red.
- La interacción a través de wikis y blogs satisface el instinto de comunidad.
- El aprendizaje es informal y proviene de múltiples medios.
- Está necesariamente contextualizado.

Por otra parte, este modelo implica un cambio importante en el papel del profesor / tutor: su rol como experto se diluye, pasando a ser más bien un moderador de comunidades, un experto en el uso de herramientas web 2.0, un motivador de la participación y potenciador de logros.

Todo esto, que es sumamente positivo, al mismo tiempo acarrea algunos riesgos sobre los cuales vale la pena reflexionar. Beatriz Fainholc (2007)¹¹ advierte algunos de ellos:

- El carácter abierto de la Web 2.0 puede hacer que el punto de partida sea erróneo. ¿Hasta qué punto los participantes (alumnos) tienen la capacidad de

¹⁰ Santamaría, Fernando. “El aprendizaje conectivista de George Siemens”. Abril, 2007. En: <http://gabinetedeinformatica.net>

¹¹ Fainholc, Beatriz. “Necesarias reflexiones críticas frente al uso (y abuso) de la Web 2.0. Enero, 2008. En: http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_772/a_10414/10414.html

lectura crítica de la información a la que acceden en la red, o la que producen a partir de ella?

- Suele existir un uso improvisado de las herramientas Web 2.0, sin que muchas veces medie un criterio de calidad en la producción.
- La velocidad propia del uso de estas tecnologías y los cambios vertiginosos que se dan en ellas provoca un nivel pobre (cuando no la ausencia) de procesos reflexivos. Producir conocimiento interesante y valioso implica pensar, y ello requiere de un tiempo que no siempre se promueve desde las nuevas tecnologías (hoy la velocidad parece ser un “valor” importante).
- La falta de una validación experta de lo desarrollado cuando se trata de procesos de aprendizaje.
- El peligro del “amateurismo” de la Web 2.0 (todo el mundo participa, a veces sin conocimiento, a veces por el solo hecho de “mostrarse”).

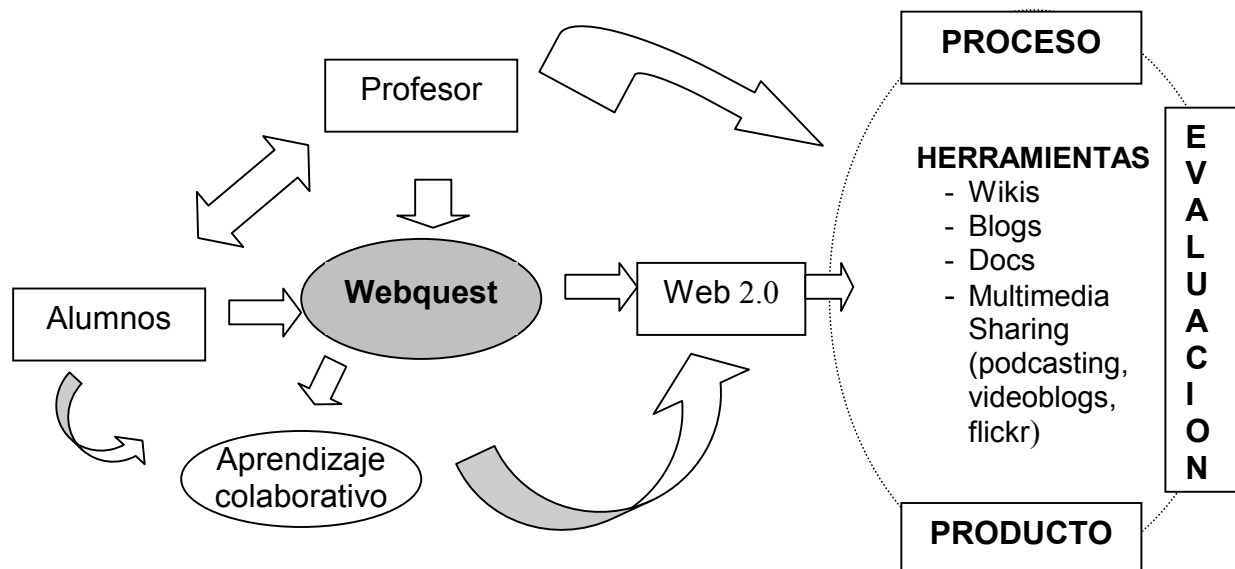
¿Qué hacer para minimizar el efecto de estos riesgos?

Web 2.0 no es igual E – learning 2.0. La diferencia entre ambas es que una utiliza las herramientas de la primera con fines educativos.

Desde el punto de vista del profesor (tutor) esto siempre supone un **proceso deliberado** de promover un cambio, ya sea por facilitación de un nuevo conocimiento, una habilidad, un nuevo comportamiento, un valor, una actitud. Sea desde el enfoque didáctico que sea, él es el responsable de **garantizar la experiencia pedagógica.**

Y es en ese punto donde creemos que la misma Web es la que permite hallar la respuesta. A través de una experiencia controlada de indagación, participación y trabajo colaborativo: la Webquest.

La Webquest como herramienta didáctica puede ser el puente entre el alumno, la información a elaborar, la colaboración y el tutor como facilitador. Veámoslo en el siguiente gráfico:



¿Qué es una Webquest?

Para definirlo en forma sintética, diremos que una Webquest es una estrategia didáctica a través de la cual un profesor estructura y guía la búsqueda de información en Internet: selecciona sitios web y propone una tarea clara y concreta.

Carme Barba (2008) dice que “consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que obliga a la utilización de habilidades cognitivas elevadas, prevé el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos, e incluye una evaluación auténtica.”¹²

Una Webquest contiene:

- 1- Una **introducción**, que informa al alumno sobre la tarea que deberá realizar y que busca motivarlo para el emprendimiento que va a iniciar.
- 2- Una **tarea**, que describe el producto final de la tarea de investigación a realizar por los alumnos.
- 3- La descripción del **proceso** que hay que realizar para lograr la tarea: asignación de tareas, roles, medios tecnológicos.
- 4- La especificación de los **recursos** a utilizar (sugerencias de sitios de Internet a consultar).
- 5- Información sobre **cómo será evaluado** el trabajo (criterios y rúbrica)
- 6- Las **conclusiones** que resumen los resultados de la investigación, dando lugar a proponer nuevos temas e ideas.

¹² Barba, Carme. “La Webquest, una metodología con futuro”. Febrero, 2008. En: www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.

- 7- Los **créditos**, o listado de fuentes de las que se hace uso en la Webquest (imágenes, sonido, enlaces a sitios, etc.)

Por qué la Webquest?

- Porque la Webquest¹³ busca dar una respuesta educativa al problema del exceso de información que circula en la red y que no siempre ayuda a los estudiantes a lograr sus objetivos de aprendizaje con la calidad requerida.
- Porque promueve un uso interactivo de los recursos de la web, que pueden ser utilizados como input y al mismo tiempo como canal de elaboración de los conocimientos y la información.
- Porque se basa en los supuestos del trabajo colaborativo: se realiza a través de grupos de trabajo y su resultado final depende del aporte de todos.
- Porque facilita el análisis, la lectura crítica de información y obliga a reelaborarla a través de un producto único, propio y original.

Si nuestro propósito es utilizar herramientas Web 2.0, podemos:

- Utilizar la información disponible en **sitios 2.0** (Wikis, Blogs especializados, Videos, etc.) como **recursos de consulta** para la realización de la tarea.
- Y al mismo tiempo, podemos proponer que la **elaboración del trabajo** y su producción final se realice **utilizando herramientas 2.0**. Entonces podemos utilizar herramientas para escribir documentos colaborativos, filmar videos caseros y subirlos a un sitio propio, crear un blog, escribir un wiki.

Veamos algunos ejemplos

- **Ejemplo 1:** <http://rockwritelisten.wikispaces.com/The+WebQuest>

¹³ El modelo de las Webquest fue creado por Tom March y Bernie Dodge, como herramienta que favorece el trabajo colaborativo utilizando recursos de la web pre seleccionados con un criterio pedagógico.

Este proyecto está planteado como Webquest desde un sitio denominado Wikispaces.



Preguntas para explorar en la webquest:

- Cuáles fueron los más importantes músicos de rock de los '80?
- A qué músicos de los '80 debían superar?
- Cómo influyó en la música de esa década el rock y la responsabilidad social.

La Tarea:

El Museo de la Fama del Rock and Roll ha decidido presentar una exposición sobre los '80 y te pide que la diseñes. Tu objetivo es recolectar la mayor información posible sobre música de los '80. Luego de investigar en varios sitios sobre la historia de la música de los '80 deberás:

- Escribir un lanzamiento de prensa sobre la próxima exhibición, destacando los músicos más importantes del movimiento de los '80 y qué será mostrado en la exhibición.
- Escribir un artículo característico de la Rolling Stone Magazine, destacando las tendencias musicales más importantes de los '80.
- Crear una guía para docentes en relación la exhibición. Esta guía debe incluir un resumen sobre el movimiento de rock de los 80, preguntas para la discusión, posibles actividades para diferentes áreas de contenido y links a sitios web.

- Crear una guía para los estudiantes para su visita a la exhibición. Qué es lo que van a encontrar, que podrían reflexionar acerca de lo que ven, cómo podrían obtener más información.
- Diseñar el calendario de eventos de la exhibición, crear eventos abiertos al público para dar soporte a la exhibición. El calendario debe incluir conferencias, películas, discusiones y conciertos. Debe incluir al menos 5 eventos con descripciones acerca de lo que va a ocurrir en ellos.

1980's Webquest- Rúbricas

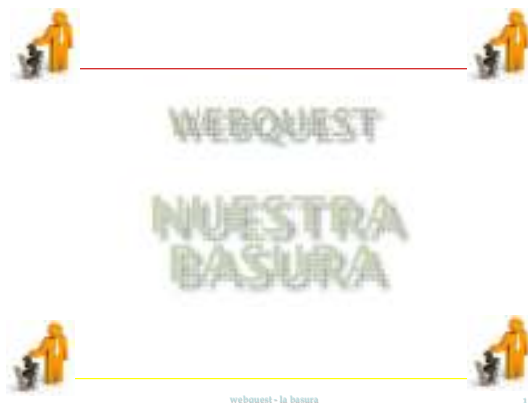
	1	2	3	4
Producto & contenido	Proyecto desorganizado que muestra poco esfuerzo. El proyecto no está logrado.	El proyecto ofrece buenas ideas pero información limitada.	El proyecto muestra ideas interesantes e ideas adecuadas.	El proyecto es minucioso y completamente adecuado. Supera las expectativas.
Creatividad	Carece de originalidad y planeamiento.	Refleja planeamiento pero un mínimo grado de originalidad.	Refleja un alto nivel de pensamiento grupal y originalidad.	Es extremadamente único, refleja un profundo conocimiento del tema.
Contribución Individual	El estudiante ha contribuido poco con el proyecto.	El estudiante ha contribuido mínimamente con el trabajo del grupo. Frecuentemente hubo que recordarle su responsabilidad individual.	El estudiante compartió algunas ideas y contribuyó con materiales, pero podría haber brindado más apoyo al grupo en la creación del proyecto.	Es estudiante compartió muchas ideas, creó materiales e hizo excelentes contribuciones al proyecto.
Trabajo en grupo	Cooperación pobre entre los integrantes del grupo. Fue necesaria una frecuente intervención docente.	Los estudiantes trabajaron en forma más bien individual. Fueron necesarias algunas intervenciones del docente.	Las tareas fueron compartidas equitativamente. Algunos lideraron al resto del equipo. La intervención docente fue mínima.	El grupo trabajó en forma cooperativa, equitativa y entusiasta, sin la necesidad de intervención docente.

Puntaje _____ (Total de puntos: 16)

Comentarios:

• Ejemplo 2: Nuestra basura

Esta Webquest fue elaborada como trabajo final de certificación de un Curso sobre Diseño de Materiales para E-learning¹⁴



INTRODUCCIÓN

Todos los días de nuestra vida, cada uno de nosotros produce basura, mucha basura. Si la tiramos en un tacho, cesto, inodoro o algún otro contenedor destinado a recogerla, nos quedamos tranquilos pensando que cumplimos con nuestro deber.

Te invitamos a transitar un camino de aprendizaje que se apoya en las buenas posibilidades que ofrecen los recursos informáticos accesibles por medio de internet.

"WEBWQUEST"

Esta nueva modalidad de aprendizaje se denomina

PREGUNTAS GUÍA

Te proponemos que comiences por preguntarte:

- ¿Qué cuestiones abarca el término "basura"?
- ¿Qué tratamiento le das en tu hogar, oficina, escuela?
- ¿Qué hacen las autoridades para optimizar la recolección de basura?
- ¿Sos consciente del destino de la basura que producimos o simplemente te desentendés del camino que recorre al salir de tu casa?
- Desde tu tarea docente: ¿qué podés hacer para concientizar a tus alumnos sobre el cuidado del medio ambiente y en especial sobre las posibilidades de reciclaje de basura

TAREAS Y PROCESO

Te proponemos recorrer esta webquest e ir desarrollando paulatinamente las actividades propuestas.

Al finalizar todas las actividades, **podrás realizar un informe escrito, una presentación multimedia, un video, construir un a página web o proponer tu propia actividad (incluyendo una webquest como la que estás recorriendo) para presentar a tu clase.**

Al fin de tu recorrido habrás logrado reflexionar sobre el destino de nuestra basura para proponer modos alternativos de minimizar el riesgo al que **todos** estamos expuestos y habrás producido tu propio material para trabajar con tus alumnos.

ACTIVIDAD 1

- ▶ ¿Qué es para vos la basura? Antes de investigar sobre el tema, escribí una definición de basura que te parezca esclarecedora. Luego recorré la web y buscá distintas definiciones de basura. ¿Hay alguna que se asemeje a tu idea? ¿Cuál de todas las definiciones que encontraste refleja mejor tu concepto?
- ▶ Mirá [este video en YouTube](#) y luego entrá al [sitio oficial del CEAMSE](#). ¿Cuáles son las promesas incumplidas?

ACTIVIDAD 2

- ▶ Leé el [cuento de Howard Fast "EL ARO"](#) y respondé [las preguntas](#)
- ▶ [Mirá este cartel](#). ¿Cómo lo relacionás con "El Aro"?
- ▶ ¿Qué carteles podrían producir tus alumnos que causen un efecto positivo en la sociedad?

¹⁴ Sus autoras son Gabriela Madera - Lía Goren - Martha de Cunto, en el marco de un curso virtual sobre Diseño de Materiales para E-learning, coordinado por Net - Learning para ESSARP. Septiembre, 2007

ACTIVIDAD 3

- ▶ Investiga en la web posibilidades de reciclaje.
- ▶ Enlista las páginas web donde encuentres proyectos interesantes sobre los cuales podrían trabajar tus alumnos.
- ▶ Rastrea información en internet que te permita conocer cómo clasifican la basura en países como Canadá y USA para tirarla. ¿Te parece que es una buena idea? ¿Por qué?

webquest - la basura

9

ACTIVIDAD 4

- Mira [este video](#). Anota todo lo que se tira dentro del tacho.
- **La basura nos dice algo de la gente que la tira.** Imagina que la persona que ha tirado todas esas cosas en la basura es un criminal y que vos sos un detective a cargo de averiguar qué tipo de persona es, y/o que pudo haber hecho ese día a través de la basura. ¿Qué dirías de esta persona?
- **La basura para una persona no necesariamente es basura para otra.** Vuelve al video y piensa de qué materiales están hechas las cosas que tira o qué materiales tira. ¿Le servían esas cosas a alguien? ¿A quién? ¿Para hacer qué cosas? Por ejemplo, hay cartón que le serviría a un cartonero. ¿Sabes por qué un cartonero la necesitaría? Trata de averiguarlo en internet o preguntándole a alguno que veas en la calle. ¿Te serviría algo a vos? ¿Qué cosas de las que tiras le serviría a un chico de la calle?

webquest - la basura

10

ACTIVIDADES 5

- **Actividad 5: La basura en el ámbito comunitario**
- Lee estos artículos : [artículo 1](#) y [artículo 2](#)
Suponte que eres un político y escribes una carta en un diario para convencer a la gente de tu ciudad que es una buena idea pagar por la basura que tiras del modo que indican los artículos. ¿Qué les dirías?

webquest - la basura

11

EVALUACIÓN

- Elaboración de un proyecto de trabajo con tus alumnos
 - Vinculado a tu área de especialización
 - En el nivel de enseñanza secundaria que elijas.
- El proyecto
 - Deberá promover una mayor conciencia alrededor de las cuestiones asociadas al tema de la basura. Para lograrlo, deberás generar algún tipo de experiencia que movilice
 - Conocimientos concretos respecto del tema de la basura
 - Un cambio de actitud y/o valoración respecto del manejo de la basura.
 - Una mayor sensibilidad social respecto del la variabilidad del impacto de la basura sobre los diferentes grupos sociales de tu ciudad.

webquest - la basura

12

Criterios de Evaluación

- Puntualidad de entrega del trabajo.
- Vinculación de los objetivos y actividades de su propuesta con los temas abordados en la webquest.
- Formulación de objetivos y actividades que promuevan aprendizaje conceptual, actitudinal y valorativo respecto del tema abordado en este curso por parte de los destinatarios.
- Que la propuesta genere una mínima acción concreta en el ámbito de vida personal, escolar o comunitario de su grupo de alumnos.

webquest - la basura

14

Conclusiones y temas para seguir pensando...

Es evidente que la Web 2.0 abre un mundo de posibilidades de infinita creatividad para todos aquellos que deseen ser actores partícipes de lo que hoy ocurre en Internet. Miles de blogs, wikis, podcast y rss nos invaden día a día, y solemos confundir información con conocimiento.

La información debe ser procesada para convertirse en conocimiento; más aún debe ser utilizada de algún modo para convertirse en aprendizaje. El e- learning 2.0 implica el uso de las herramientas 2.0 para el logro de aprendizajes y este debe dar cuenta de nuevos desempeños, más allá del uso de estas herramientas. ¿Qué se

hace con la información generada, procesada, compartida? Nuevamente la pregunta es: ¿qué enseñamos? ¿cómo enseñamos? ¿cuál es el mensaje?

Hay un compromiso ineludible en quienes nos desempeñamos como docentes, el de adoptar y promover el uso de las nuevas tecnologías, pero además hacerlo en forma responsable.

Entonces se hace necesario buscar herramientas y estrategias que ayuden a dar marco a estas nuevas herramientas, logrando lo mejor de ellas al servicio del aprendizaje. En este contexto creemos que una respuesta posible son las Webquest.

Aún así quedan en el aire algunas preguntas sobre el E-learning 2.0 ...

- Dentro de una propuesta formativa, ¿qué valor tiene exponer a los alumnos a exhibir o participar en comunidades virtuales en las que participan especialistas? ¿No hay allí un riesgo de sobre – exposición?
- ¿Tiene sentido la construcción de la construcción? ¿Qué pasa con la redundancia de la información? ¿Estamos realmente contribuyendo a construir conocimiento?
- ¿Cómo velar por la calidad de los contenidos producidos? ¿Es necesario hacerlo? ¿Alguien debe “supervisar” lo que se escribe? ¿Le quita esto el carácter democrático que se le adjudica a la Web 2.0?
- ¿El lugar del docente como proveedor (mediador) de contenidos queda totalmente anulado o no?
- ¿Qué posibilidades tenemos de continuar tomando lo mejor de cada modelo pedagógico, sin necesidad de construir destruyendo lo anterior?

Los invito a seguir pensando.

Abril de 2008