

# e-learning



23 de noviembre de 2007

## e-learning 2.0

Los avances continuos en las aplicaciones de Internet, la cantidad creciente de información digital disponible, las nuevas tecnologías de la información y la creación de redes sociales están dando un nuevo impulso al e-learning.

Los equipos POD (PORTable Devices) como el iPod son reproductores de sonido digital con almacenamiento basado en disco duro o en memoria "flash" y que pueden incluir una pantalla de cristal líquido para reproducir video. Estos instrumentos portátiles irrumpieron en los ambientes educativos en 2005 y con este hecho se inició una nueva etapa del e-learning.



En 2006 los Weblogs también se incorporaron al mundo de la educación y en 2007 se estableció una nueva manera de utilizar la tecnología en los procesos de aprendizaje: La generación N ahora crea y publica en Internet sus propios medios digitales. Hoy a las 5 de la tarde existían en Internet 228,515 millones de gigabytes de información y cada segundo se agregan 10,000 gigabytes (1 gigabyte = mil millones de bytes).

Entre los nuevos elementos que se están usando en Internet se destacan las Redes Sociales. Los programas informáticos para crear redes

sociales fueron desarrollados en las universidades para que sus alumnos se conocieran. Al tener estos medios de comunicación, los estudiantes establecen vínculos para compartir información. Cada persona puede crear su propia red social en la que incluye a sus amigos y así se forma una gran red de redes.

Otro elemento nuevo lo constituyen las Etiquetas. Cuando se localiza un recurso informático como una foto, una página web, un weblog, etc. le asignamos una etiqueta que corresponde a una categoría de clasificación y así vamos agrupando en esa categoría una colección de recursos digitales, pero puede ocurrir que un mismo recurso sea clasificado en una categoría diferente por personas diferentes, según sus necesidades. Cuando la asignación de etiquetas se hace con la computadora personal, cada individuo va creando su acervo propio de acuerdo a sus intereses.

e-learning 2.0 no está basado en objetos de aprendizaje o en contenidos publicados en Internet. e-learning 2.0 está centrado en los intereses de cada estudiante. El estudiante escoge los contenidos, los materiales y los estilos de aprendizaje. El estudiante se conecta con su computadora a los materiales y a las personas de las que o con las que aprende.