

El docente de *eLearning* 3.0: *content curator, community manager... y más*

Antonio M. Seoane Pardo

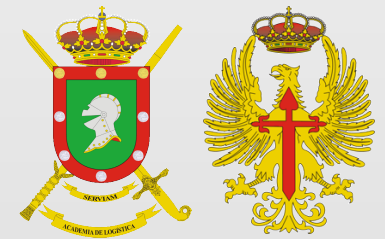
GRupo de investigación en InterAcción y eLearning (GRIAL)

Universidad de Salamanca

aseoane@usal.es



Academia de Logística del Ejército de Tierra, (ACLOG)
Calatayud, 19 de marzo de 2012



Índice



- Aristóteles, Platón y Diógenes. Tres historias...
- La *web* en 1, 2 y 3
- *eLearning* 1.0, 2.0, ¿3.0?
- Hacia un docente 3.0. *Content curator, Community manager*, y más...
- Conclusión: la *buena* formación *online* fermenta en barrica
- El módulo TOL

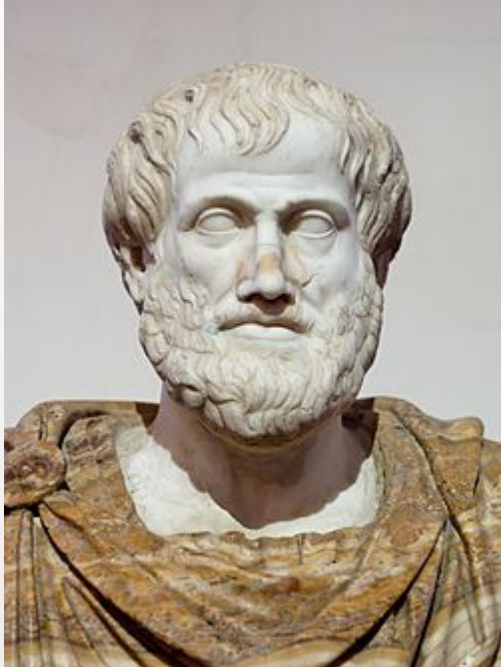
1. INTRODUCCIÓN

ARISTÓTELES, PLATÓN Y DIÓGENES. TRES HISTORIAS...



Aristóteles, Platón y Diógenes

Aristóteles y Alejandro



- ✓ Política
- ✓ Historia Natural
- ✓ Elocuencia
- ✓ Homero, Herodoto, Píndaro...

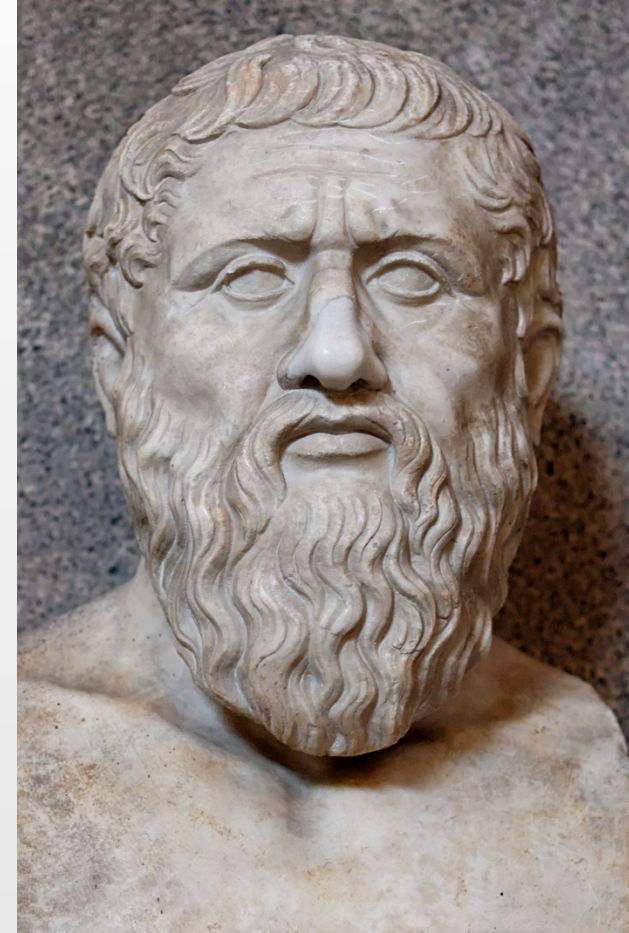


Aristóteles, Platón y Diógenes

La herencia socrática de Platón



- ✓ El aprendizaje social
- ✓ El diálogo como método
- ✓ La importancia de pertenecer a un grupo (herencia pitagórica)
- ✓ El saber es vano si no se aplica a la práctica
- ✓ El conocimiento se construye en el estudiante, no lo posee el maestro
- ✓ Conocer es recordar
- ✓ La sabiduría se aplica a la sociedad y a la política



Aristóteles, Platón y Diógenes

La vida en un barril

La búsqueda del sentido

- ✓ ¿Por qué un barril?
- ✓ La secta del perro
- ✓ Báculo, zurrón y manto
- ✓ El farol
- ✓ Aristipo
- ✓ Alejandro Magno





2. LA WEB EN 1, 2 Y 3

Web 1.0 (1991-2003)



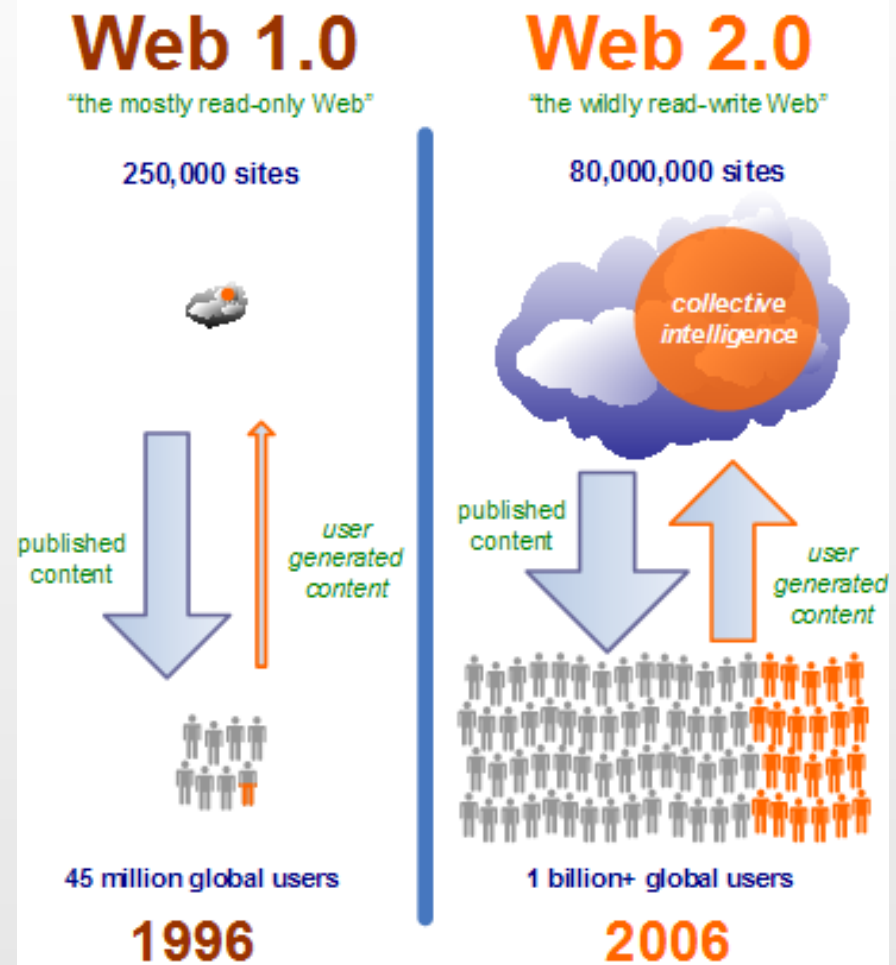
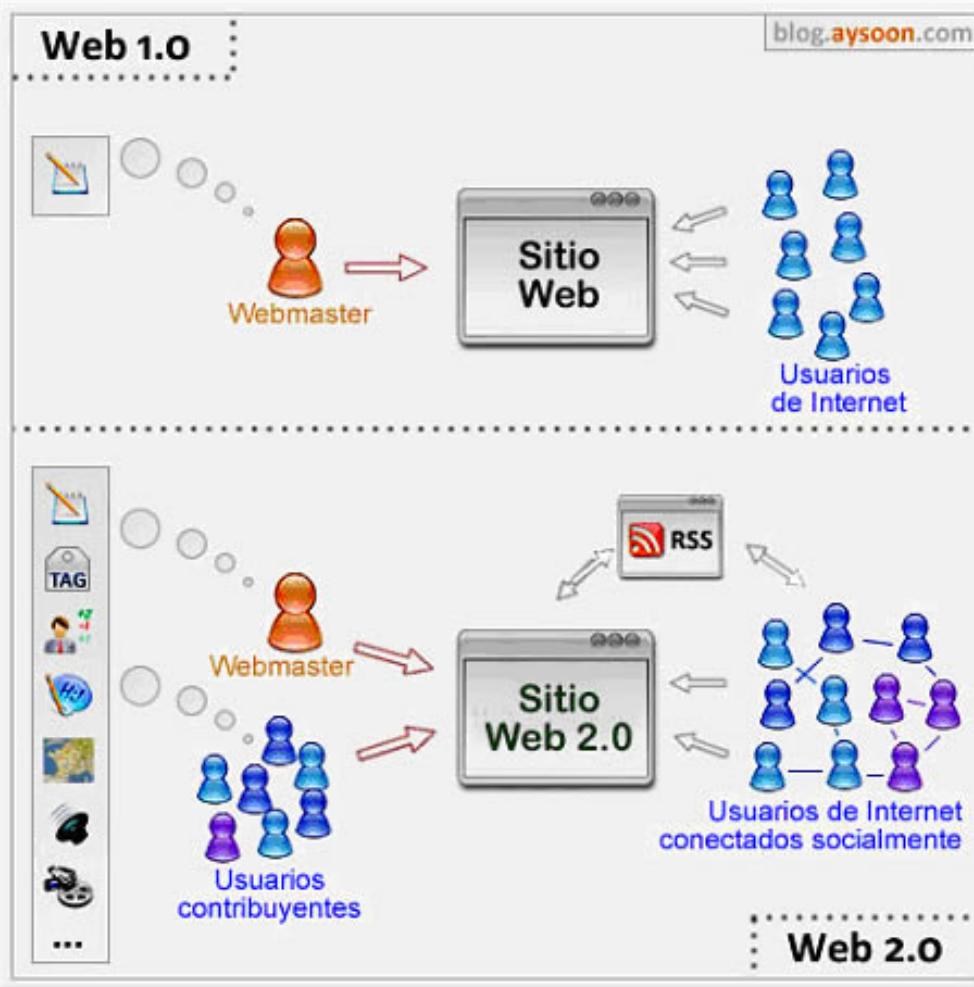
- ✓ Páginas estáticas
- ✓ Tecnología servidor-cliente sin interacción
- ✓ Roles humanos muy definidos: webmaster vs usuario
- ✓ En 1996 la red tenía 45 millones de usuarios y 250.000 sitios
- ✓ Solo 1/16 de los contenidos era generado por los usuarios

Web 2.0 (2004-2010)



- ✓ Páginas dinámicas e interactivas
- ✓ Simplificación del uso de la red
- ✓ La web se convierte en una plataforma llena de aplicaciones
- ✓ Roles humanos muy difusos: “todos son autores potenciales”
- ✓ La web 2.0 es una revolución social
- ✓ En 2006 la red tenía más de 1.000 millones de usuarios y 80.000.000 de sitios
- ✓ Un 25% del contenido de la web en 2006 había sido creado por los usuarios

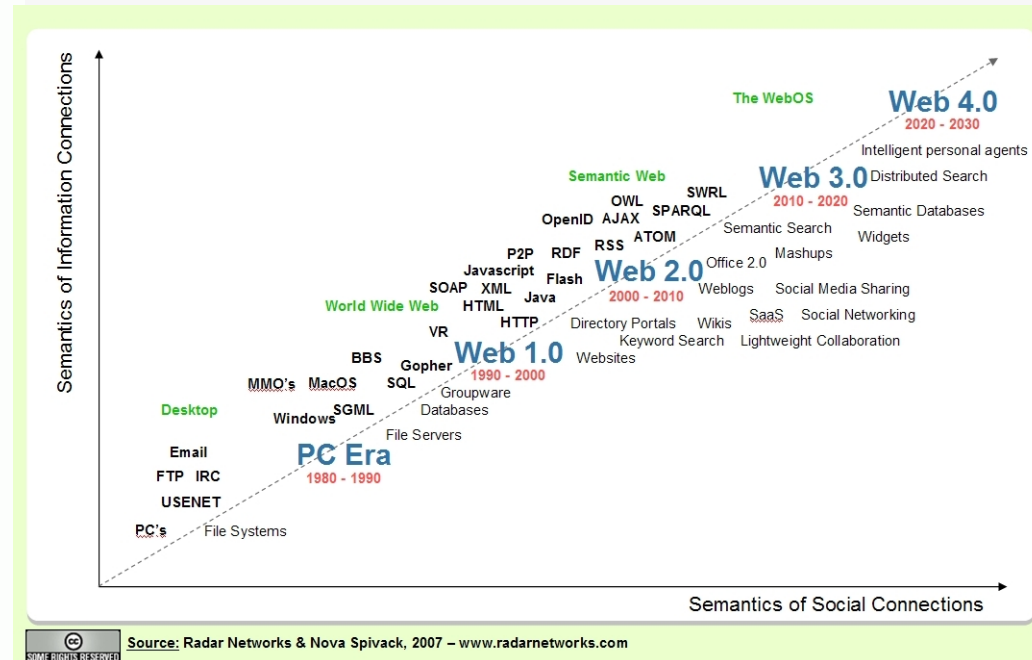
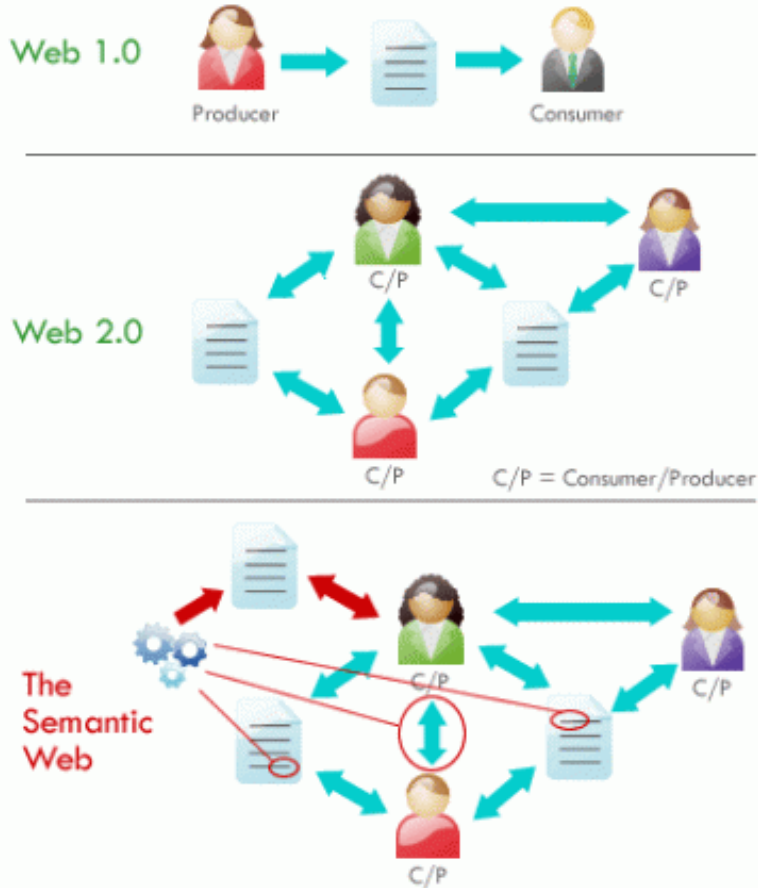
Web 1.0 – 2.0



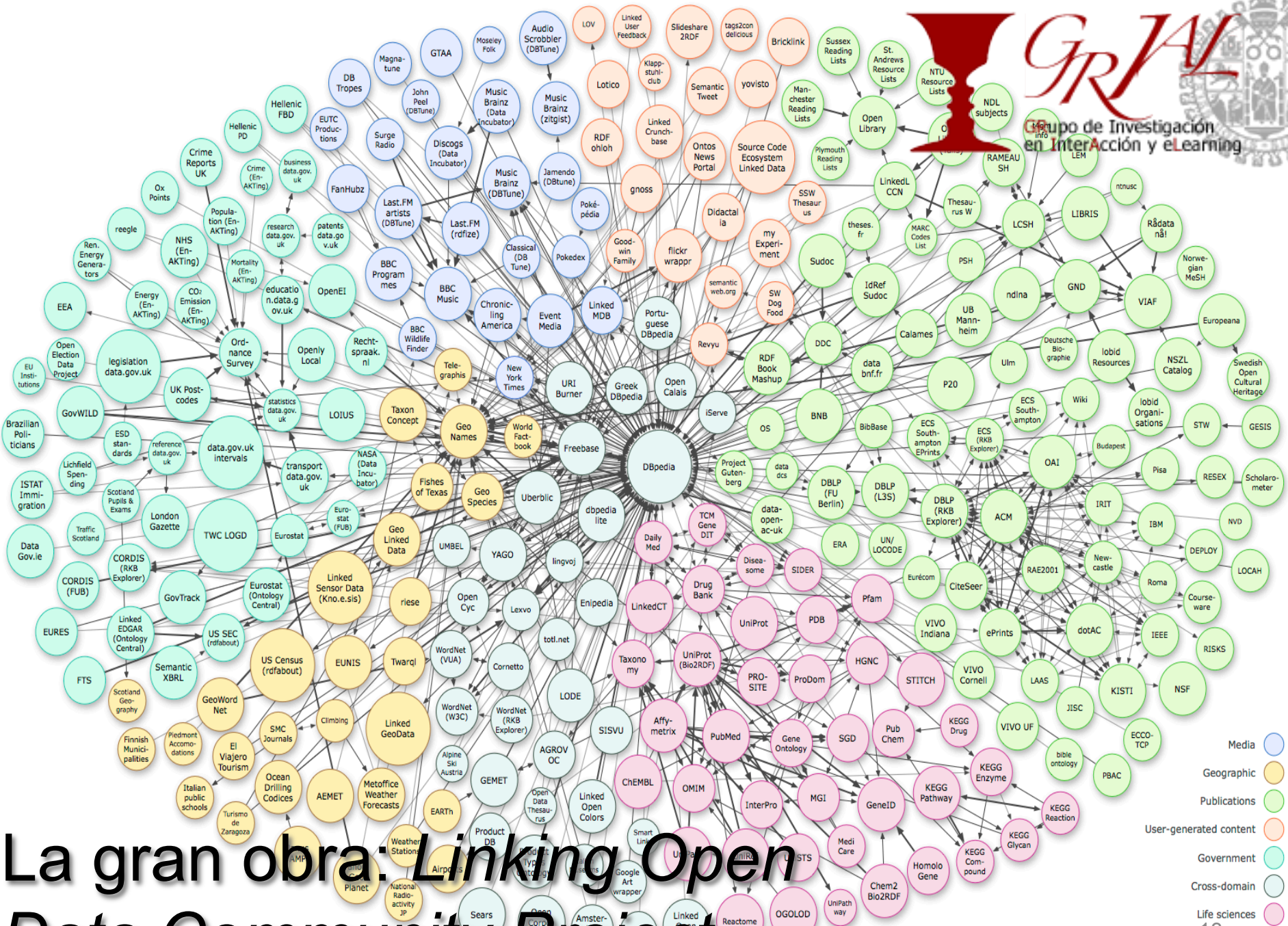
Web 3.0 (2010-)

- ✓ Se asocia comúnmente al concepto de Web Semántica
- ✓ Se trata de extender la www más allá del lenguaje natural para que su contenido sea comprendido no solo por las personas sino también por las máquinas
- ✓ La web será una gigantesca base de datos compuesta por millones de bases que se entenderán entre sí
- ✓ Interoperabilidad entre sistemas informáticos mediante “agentes inteligentes” no humanos
- ✓ La clave está en la definición de ontologías para la significatividad de la información
- ✓ Surgen nuevos lenguajes, estándares, metalenguajes: RDF y RDF Schema, XML y XML Schema, OWL, SPARQL...

Web 1.0 – 2.0 – 3.0 – 4.0?



<http://www.webcentralstation.ca>



La gran obra: Linking Open Data Community Project

- Media
- Geographic
- Publications
- User-generated content
- Government
- Cross-domain
- Life sciences



3. *eLearning* 1.0, 2.0, ¿3.0?

Si la *web 3.0* se adapta perfectamente al usuario proporcionándole la información relevante cuando la necesita, ¿tiene sentido hablar de un *docente 3.0*?

¿La *web 3.0* sí acabará con el docente?

eLearning 1.0



- ✓ Supone la aparición de los entornos conocidos como "campus virtuales"
- ✓ En estos espacios fundamentalmente se despliegan contenidos en los que se ha invertido mucho dinero
- ✓ Se desarrollan herramientas de escritorio para autoría de contenidos
- ✓ Se crean grandes infraestructuras en las instituciones
- ✓ Se rompe la brecha de la disponibilidad espacio tiempo y se abre la puerta a la flexibilidad



eLearning 1.0

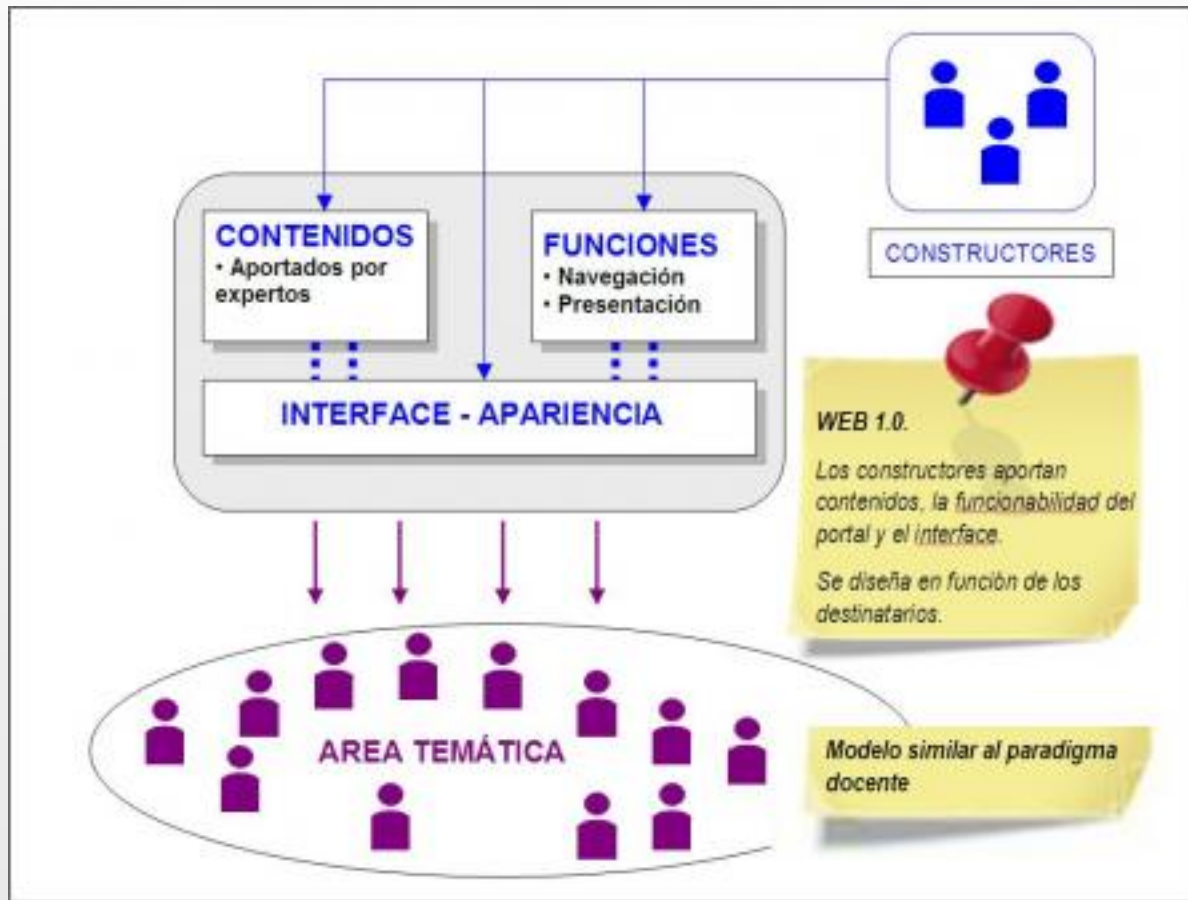


- ✓ La inversión es demasiado costosa para los resultados que se obtienen
- ✓ El usuario no se siente cómodo en este tipo de formación
- ✓ Se generaliza la idea de *eLearning* = formación “de 2ª”
- ✓ Se replican metodologías y contextos presenciales en los campus virtuales
- ✓ Las herramientas y los contenidos no son interactivos
- ✓ Apenas existe interacción entre usuarios
- ✓ Existe gran resistencia al cambio por parte de profesores y estudiantes
- ✓ Se pincha el *eLearning* 1.0 con/como la “burbuja .com”



eLearning 1.0

Modelo educativo



Ángel Fidalgo

<http://innovacioneducativa.wordpress.com>

eLearning 2.0

- ✓ Eclosionan las herramientas sociales
- ✓ La interacción se convierte en un elemento esencial del aprendizaje
- ✓ El docente *online* adquiere protagonismo en contextos de formación de calidad
- ✓ El campus virtual, identificado con el LMS, entra en crisis. Comienza a hablarse de *Ecosistemas tecnológicos*
- ✓ Los contenidos son menos importantes que la adquisición de competencias y destrezas, puestas en práctica mediante metodologías activas y participativas
- ✓ Los contenidos son interactivos y se actualizan constantemente
- ✓ Preocupación creciente por la calidad



eLearning 2.0



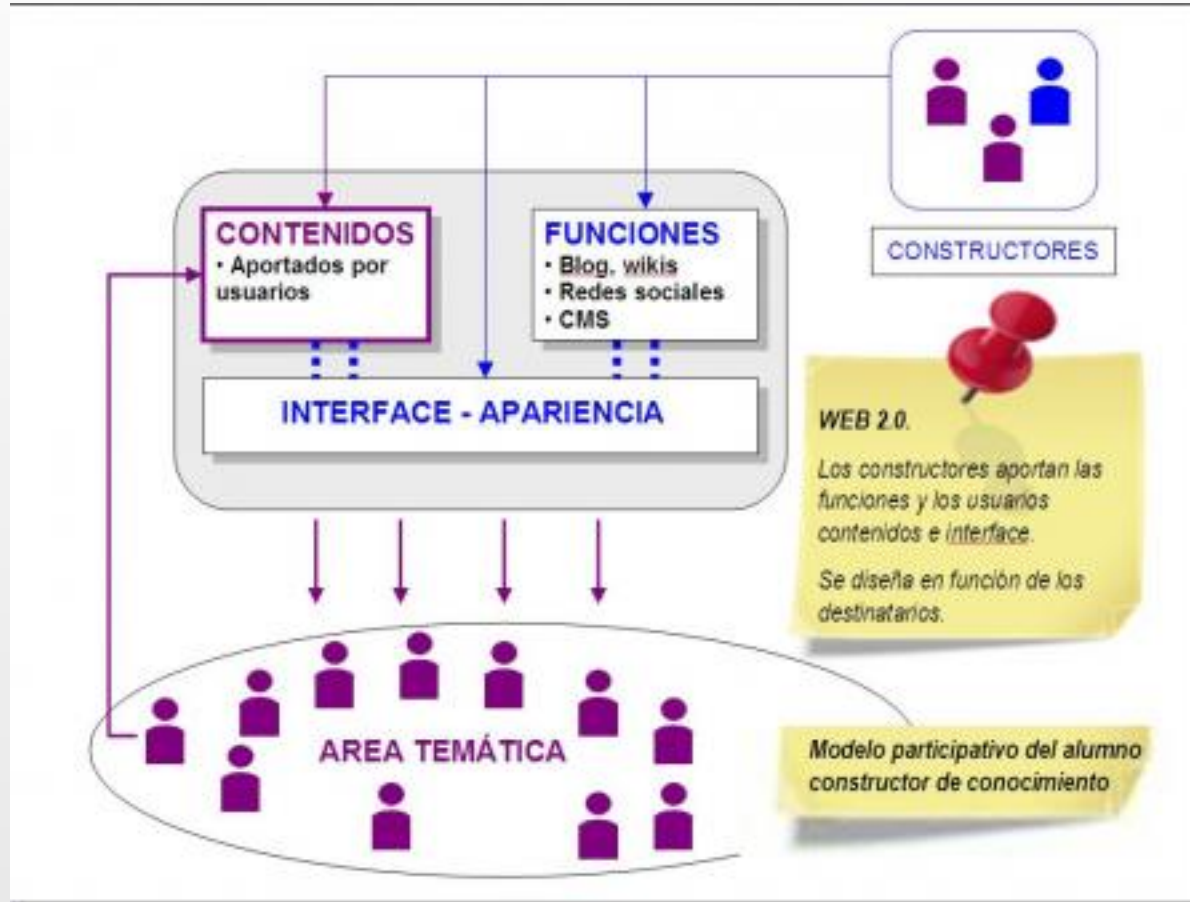
- ✓ Un aprendizaje “solo” social corre el riesgo de informalizarse
- ✓ Las herramientas sociales producen *sobreinformación* y, con frecuencia, *desinformación*
- ✓ Los flujos de comunicación pueden ser tan grandes que resulten imposibles de gestionar y, en consecuencia, no se controlan los resultados de aprendizaje

Pero el *eLearning 2.0* establece una buena hoja de ruta...



eLearning 2.0

Modelo educativo



Ángel Fidalgo

<http://innovacioneducativa.wordpress.com>

eLearning 2.0 como ecosistema social

Servicios 2.0



Sakai



Blogs



LMS



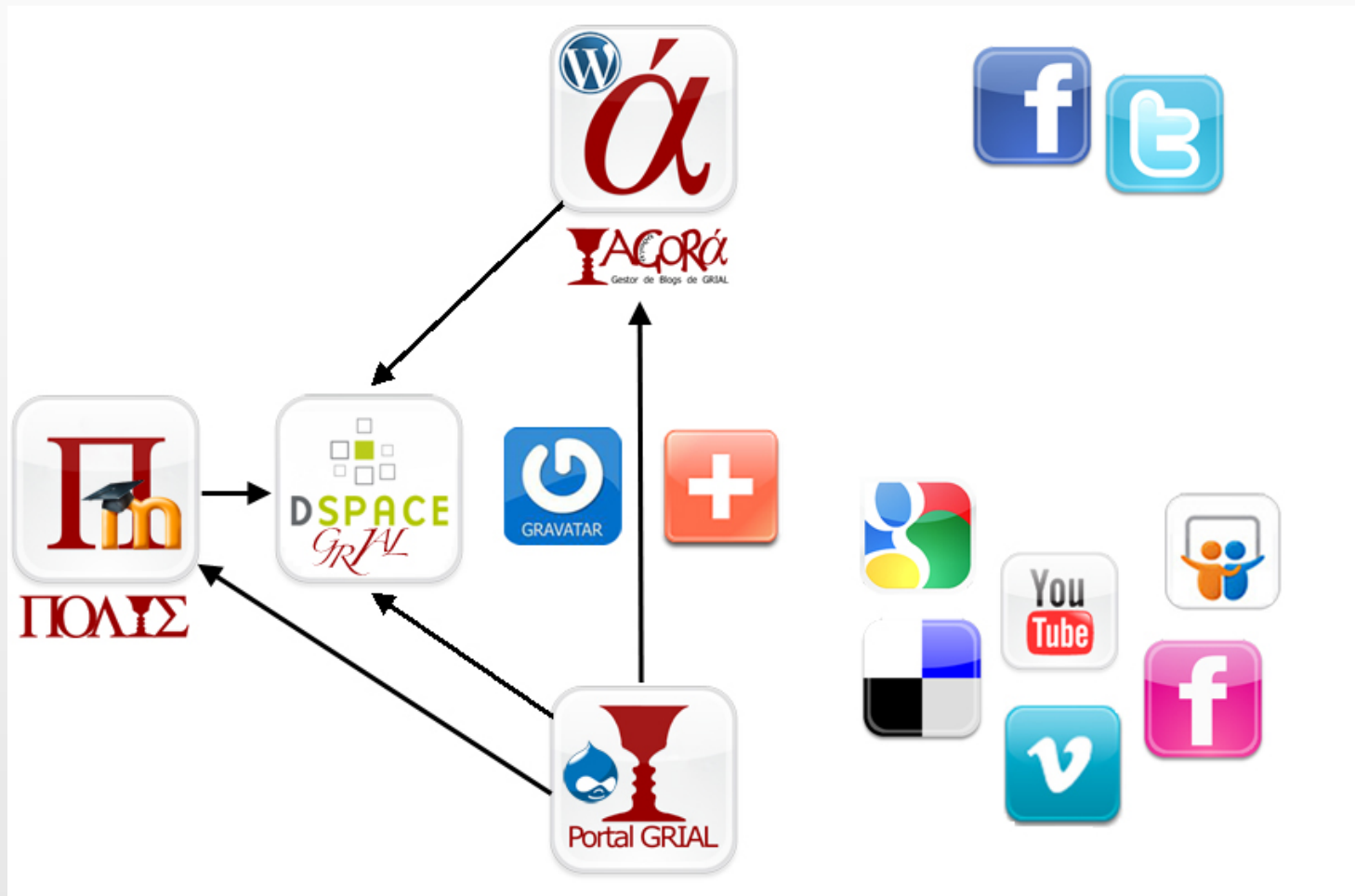
Repositorio
de contenidos



Redes
sociales

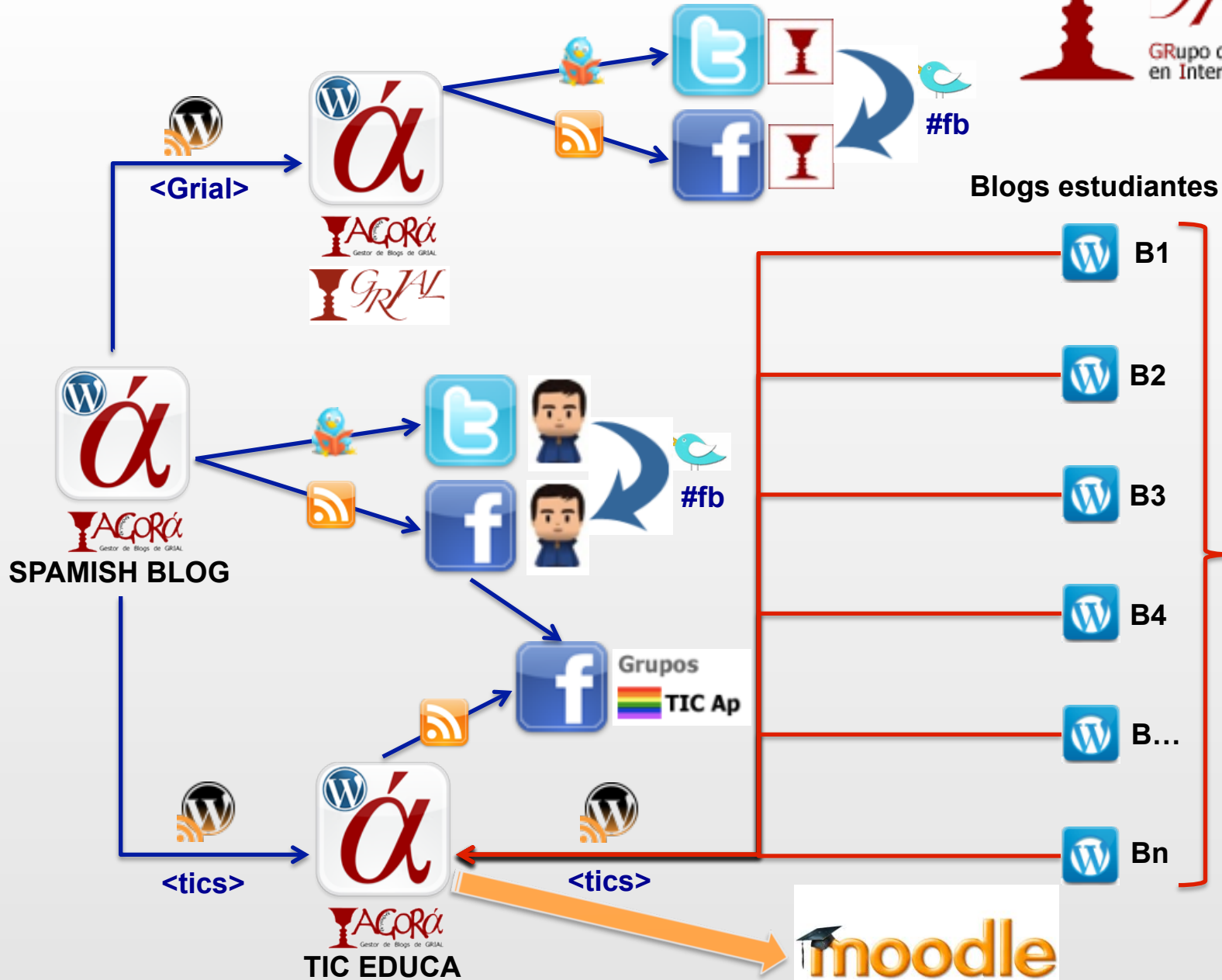
GRIAL eLearning Ecosystem

Así lo hacemos funcionar...



GRIAL eLearning Ecosystem

Así se aplica a una asignatura



¿eLearning 3.0?



- ✓ El desarrollo de la *web 3.0* es todavía demasiado incipiente como para que se hayan aplicado sus ventajas a la formación
- ✓ En todo caso, se supone que redundará en una enorme mejora en la facilidad para encontrar información significativa y adaptada a las necesidades del usuario
- ✓ La información buscará al usuario tanto como el usuario la propia información (modelo Amazon)
- ✓ ¿Y las personas? ¿Encontraremos las personas adecuadas para el desarrollo de capacidades formativas concretas de *tal* curso?
- ✓ ¿Seremos capaces de desarrollar cursos realmente adaptados a las necesidades de *cada* usuario?
- ✓ ¿La gestión del conocimiento de los recursos se podrá llevar también a la gestión de las personas?

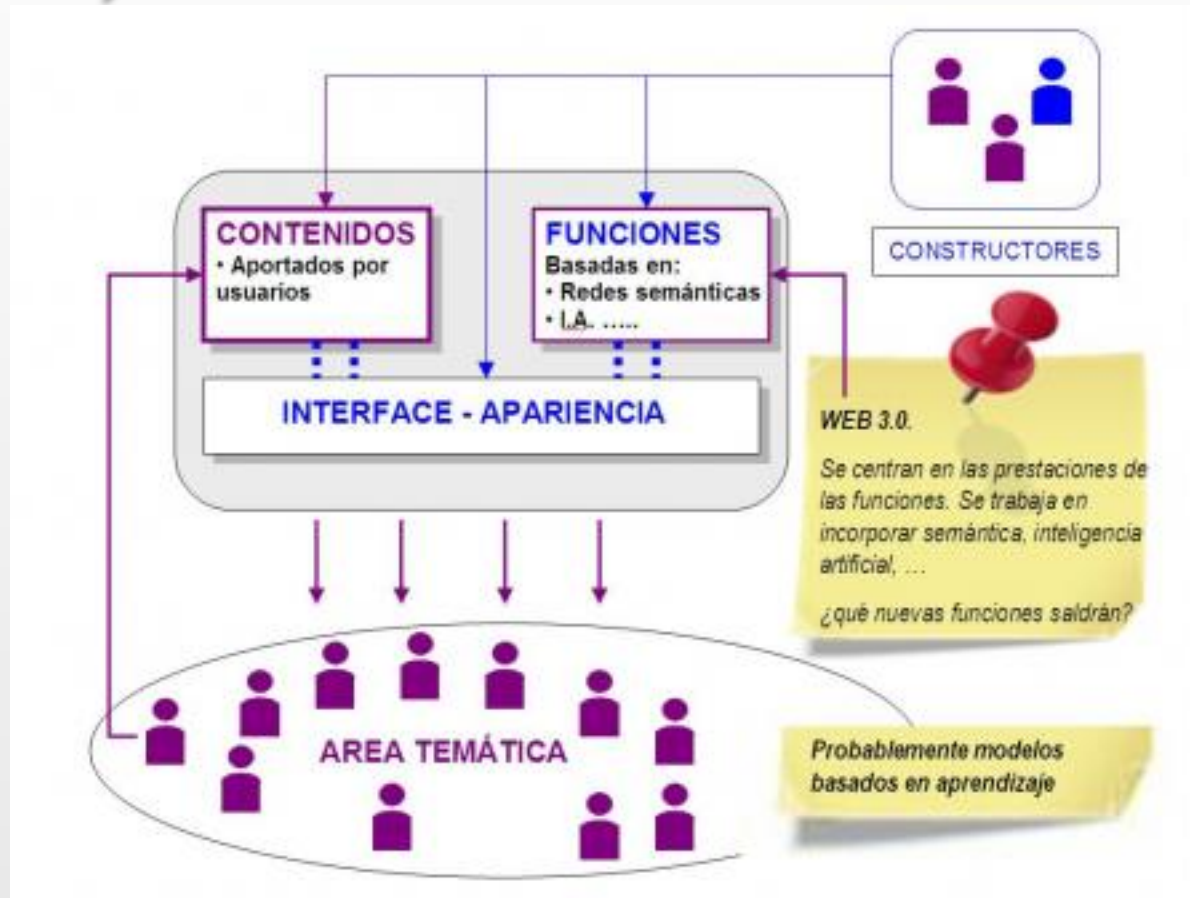
¿eLearning 3.0?



Lo que necesitas,
cuando lo necesitas



eLearning 3.0 (posible) modelo educativo



Ángel Fidalgo

<http://innovacioneducativa.wordpress.com>



4. HACIA UN DOCENTE 3.0: ***Content Curator, Community Manager,*** **y más...**

¿Qué es un *content curator*?



- Se estima que, en pocos años, el conocimiento depositado en Internet se duplicará cada 72 horas
- Seleccionar el contenido adaptado a las necesidades de un grupo será entonces poco menos que imposible, por mucho que evolucione la *web 3.0* mediante sus algoritmos de etiquetado semántico
- Su función es crucial porque el colectivo que se nutre de él debe confiar en su buen criterio
- El *content curator* **"es alguien que localiza, agrupa, organiza y comparte online el contenido mejor y más relevante sobre un tema concreto"** (Rohit Bhargava)
- **CRÍTICA:** Content curator es diferente de "ametrallador de contenido". Últimamente se valora la calidad de un recopilador por el número de "tweets" o enlaces que publica

¿Qué es un *community manager*?



- Es un estratega especializado en comunicación *online*
- Aunque su ámbito de aplicación es el *marketing* y la empresa, su dominio de la comunicación y su capacidad de liderazgo virtual son comunes a los de un buen docente virtual.
- En terminología educativa “clásica”, el *community manager* equivale al rol de liderazgo de *comunidades virtuales de aprendizaje*. Se le añade, sin embargo, un conjunto de dinámicas específicas asociadas a los comportamientos de los grupos en redes sociales.

El docente como *content curator*: Aristóteles

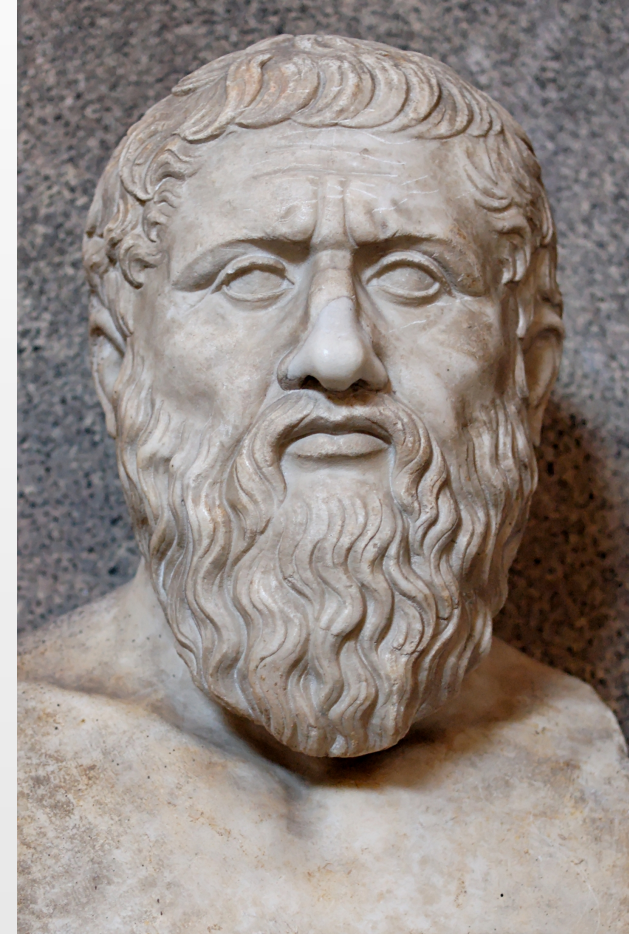


- ✓ Política
- ✓ Historia Natural
- ✓ Elocuencia
- ✓ Homero, Herodoto, Píndaro...



El docente como *community Manager*: Platón

- ✓ El aprendizaje social
- ✓ El diálogo como método
- ✓ La importancia de pertenecer a un grupo (herencia pitagórica)
- ✓ El saber es vano si no se aplica a la práctica
- ✓ El conocimiento se construye en el estudiante, no lo posee el maestro
- ✓ Conocer es recordar
- ✓ La sabiduría se aplica a contextos reales y sociales



El docente como “agente inteligente” del eLearning 3.0

La búsqueda del sentido

- ✓ ¿Por qué un barril?
- ✓ La secta del perro
- ✓ Báculo, zurrón y manto
- ✓ El farol
- ✓ Aristipo
- ✓ Alejandro Magno





5. CONCLUSIÓN: LA BUENA FORMACIÓN *ONLINE* (COMO EL BUEN *VINO*) *FERMENTA EN BARRICA*

Conclusiones (i)



- Por más que mejoremos la catalogación y búsqueda de la información, los contenidos INFORMAN. Solo las personas enseñan... y aprenden...
- La interacción por sí misma no garantiza la formación, aunque la facilite
- Cuanto más nos acerquemos a una concepción 3.0 de la *web* y del aprendizaje, más necesario será contar con docentes *online* de calidad

Conclusiones (ii)



- Hace años sabemos que tener una estrategia de *eLearning* en una institución va mucho más allá de las decisiones tecnológicas y de contenidos
- Un buen docente de *elearning* reúne las características de un *content curator* y un *community manager* en un único perfil
- Pero la clave del éxito del aprendizaje es que este tenga sentido, tanto para la institución que lo programa como para cada estudiante que lo recibe

Conclusiones (iii)



- Para Diógenes, lo que da sentido a la vida es la búsqueda de la virtud, de la excelencia (areté).
- La labor docente, pues, consiste en contribuir a dar sentido al aprendizaje.
- Y todas estas ideas se fermentaron, según dicen, desde dentro de una barrica.



“cuando hay defectos en la máquina,
es decir, defectos de cálculo humano
en su construcción, destroza la
máquina y el hombre al mismo tiempo”

F. Nietzsche. *Humano, demasiado humano*

GRACIAS



PRESENTACIÓN DEL MÓDULO TOL-USAL

En qué consiste...



- Cinco semanas de formación intensiva sobre tutoría *online*
- Formación más práctica que teórica
- Basado en el aprendizaje *por* competencias y *en* competencias
- Curso de alta interacción y trabajo en grupo
- Intensa labor del equipo de tutores
- Se requiere disciplina y constancia en el trabajo
- El curso es extremadamente motivador

Contenidos



Semana 1: *Concepto de e-learning e introducción a la tutoría online*

- Descripción del concepto de *e-learning*
- Naturaleza de la función tutorial
- Roles y perfiles de tutoría
- Competencias y destrezas del tutor virtual
- Ámbitos de aplicación y casos de estudio

Semana 2: *Uso eficiente de las herramientas a disposición de un tutor virtual*

- Catálogo de herramientas y utilidades más habituales para un tutor
- Aplicaciones didácticas de estas herramientas a contextos formativos diversos
- Simulación de situaciones formativas diferentes para adopción de las herramientas adecuadas
- Consejos prácticos de utilización, precauciones contra mal uso o uso ineficiente

Semana 3: *Dinámicas de comunicación e interacción en contextos virtuales*

- Contextos y modalidades de comunicación: casos prácticos
- Habilidades de liderazgo, motivación y persuasión

- Perfiles de alumnado y roles de comunicación: qué hacer y cómo hacer
- Estrategias para la solución de problemas (inactividad, conflictos, malos entendidos...)
- Simulación de situaciones y juego de rol

Semana 4: *Gestión y evaluación de actividades formativas*

- Adaptación de actividades a competencias y destrezas predefinidas
- Secuenciación y planificación de la carga y la tipología de las actividades según el tipo de contenido formativo
- Evaluación de actividades, evaluación de la interacción y evaluación continua.
- Autoevaluación y heteroevaluación
- Desarrollo de casos prácticos y simulación de situaciones formativas concretas

Semana 5: *Diseño de actividades formativas y control de la calidad*

- Nociones básicas de diseño instruccional aplicado a la labor tutorial
- Elementos y criterios de control de calidad de actividades formativas autorizadas
- Diseño e implementación de una iniciativa formativa piloto

Metodología (i)



- Estrategias metodológicas *online*
 - ✓ Materiales de trabajo disponibles en el SGA USAL
 - ✓ Plan de actividades claro y preciso, día por día
 - ✓ Actividades prácticas (individuales y en grupo)
 - ✓ Evaluación continua
 - ✓ Orientación hacia la práctica de situaciones reales de tutoría
 - ✓ Aprender haciendo

Metodología (ii)



- Instrumentos metodológicos y de evaluación
 - ✓ Uso de la comunicación asíncrona a través del SGA de la USAL (foros y herramientas de trabajo en grupo)
 - ✓ Realización de casos prácticos con situaciones “reales”
 - ✓ Realización de ensayos-informe finales por unidad
 - ✓ Puesta en práctica de los roles de tutoría desde el primer día

Manual de supervivencia



- ¿Qué se espera de vosotros?
 - ✓ Mantén una actitud participativa y colaborativa
 - ✓ Trabaja en grupo
 - ✓ Reflexiona, critica, discute, pero contribuye a la solución de los problemas
 - ✓ Trabaja de la manera más constante posible (\pm 2h/día) pero sin necesidad de horarios fijos (!)
 - ✓ No dudes en preguntar, individualmente o en grupo
 - ✓ Créetelo: tienes mucho que aportar, tanto o más que aprender
 - ✓ Actúa como tutor desde el primer día, no sólo como alumno. Aprende a andar... andando

Información práctica



- Fechas: del 9 de abril al 11 de mayo
- Lugar: <http://grial.usal.es/polis>
- ¿Dudas?
 - ✓ Contacta con el Cap. Mayoral (ACLOG)
 - ✓ o con Antón Seoane (aseoane@usal.es)
- Resuelve cualquier duda con los tutores de la unidad a la mayor brevedad
- Comunica incidencias lo antes posible (ausencias, dificultades para seguir una unidad) para que se te ofrezcan soluciones alternativas

Algunos vídeos...



- Estos vídeos están disponibles para tu consulta en el SGA USAL “Pólis”:
 - ✓ Acceso al sistema
 - ✓ Navegación
 - ✓ Personaliza tu perfil
 - ✓ Interacción con el SGA

El docente de *eLearning* 3.0: *content curator, community manager... y más*

Antonio M. Seoane Pardo

GRupo de investigación en InterAcción y eLearning (GRIAL)

Universidad de Salamanca

aseoane@usal.es



Academia de Logística del Ejército de Tierra, (ACLOG)
Calatayud, 19 de marzo de 2012

