


A Información, fonte de coñecemento.

A maior parte das operacións intelectuais que utilizan a ferramenta da Web non pretenden só "recuperar información". Intentan construír un coñecemento. Esa é a meta real das persoas, das corporacións e das institucións.

Pero coñecemento non é información; reparemos nos matices indicados na seguinte táboa:

A información		O coñecemento
<ul style="list-style-type: none">• é algo externo• é informe (sen forma)• é rapidamente acumulable• pódese automatizar• é inerte		<ul style="list-style-type: none">• é interiorizado• é estruturado• só pode crecer lentamente• só é humano• conduce á acción

Cando temos un problema ou unha dúbida, acudimos a diversas fontes de información e construímos unha información organizada ou coñecemento que permite resolver os problemas e axuda a tomar decisións

O coñecemento previo como xerador de novas ideas, produtos ou procesos.

O coñecemento previo permítenos formular novas ideas e iniciativas. É xerador de novas ideas das cales nós temos que informar sobre elas para poder proceder o seu perfecto desenvolvemento. Se non puidésemos obter estas conclusións sen informarnos antes, non teriamos a capacidade de aprender. Polo tanto, o coñecemento previo si é fonte de información.

O coñecemento previo pode ser xerador de ideas, produtos ou procesos. Ao ler un texto (por exemplo) e comprendelo podemos sacar conclusións a partir desta lectura. Na vida, toda as cousas que saen e se crean e debido ao procedemento de xerar da nosa mente que usa os coñecementos previos coma base.

O procesamento dos datos para estruturar a información

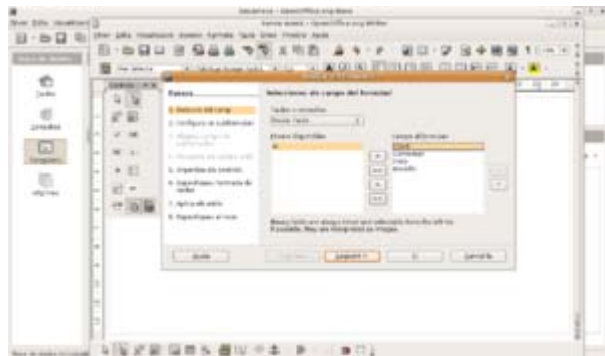
Os metadatos

Son datos que describen outros datos. En xeral un grupo de metadatos refírese ao grupo dos datos chamado recursos. O concepto de metadato é análogo ao uso de índices para localizar obxectos, en vez de datos, por exemplo: nunha biblioteca úsanse fichas que especifican autores, títulos, casas editoriais, lugares para buscar libros, etc. Así os metadatos axudan a situar os datos para varios campos da informática como a recuperación de información ou a web semántica.

Os datos

O primeiro paso para elaborar unha información, vai ser a recollida dos datos, neste sentido temos que ter claro que os datos son representacións simbólicas (numérica, alfabética, algorítmica etc.), atributos ou características dunha entidade. O dato non ten valor semántico (sentido) en si mesmo, pero convenientemente tratado (procesado) pode constituir o que chamamos información e pódese utilizar na realización de cálculos ou toma de decisións.

Para procesar e presentar os datos úsanse diversas ferramentas informáticas como son: bases de datos, follas de cálculo, presentacións, mapas conceptuais, técnicas de edición audiovisual etc.



Imos estudar agora as diferentes formas de procesar e presentar os datos, como son: bases de datos, follas de cálculo, presentacións, mapas conceptuais, edición áudio-visual

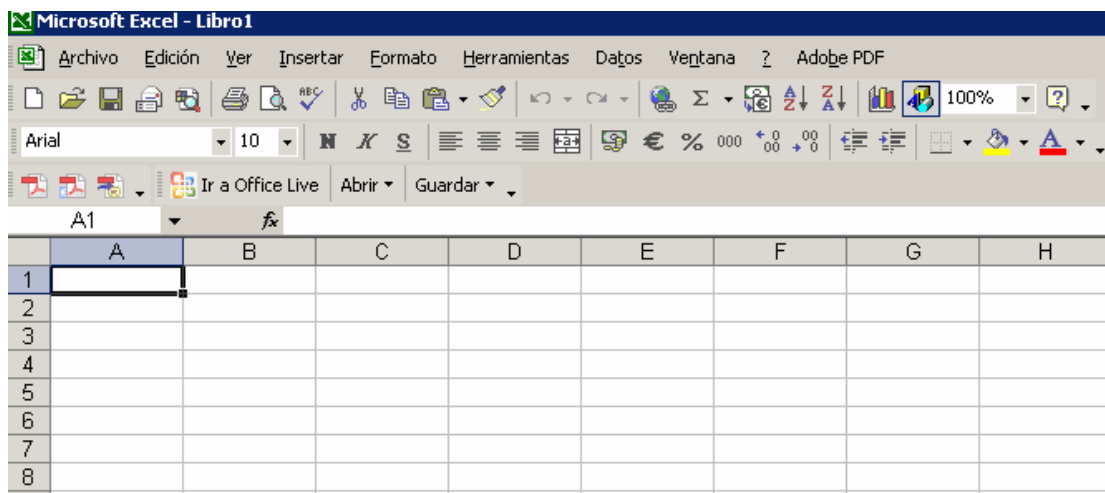
Bases de datos

É un conxunto de datos pertencentes a un mesmo contexto e almacenados sistematicamente para o seu posterior uso. Neste sentido, unha biblioteca pode considerarse unha base de datos composta, na súa maioría por documentos e textos impresos en papel e preparados para consulta. Na actualidade, e debido ao desenvolvemento tecnolóxico de campos como a informática e a electrónica, a maioría das bases de datos están en formato dixital, que ofrece un amplo rango de posibilidades para solucionar un problema. Bases de datos máis importantes:

- AdventureWorks
- dBase III, IV, V
- Access

Follas de cálculo

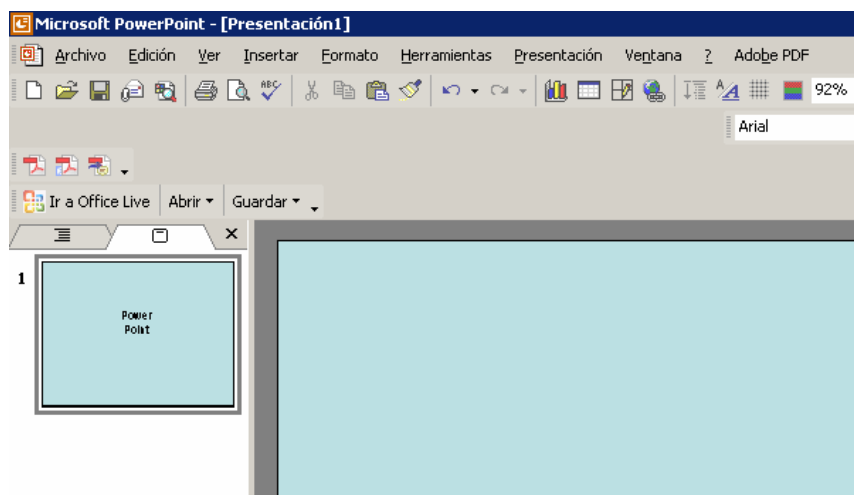
É un programa que permite manipular datos numéricos dispostos en forma de táboas. Habitualmente, é posible realizar cálculos complexos con fórmulas e funcións e debuxar distintos tipos de gráficas.



- Calc, integrada en OpenOffice.org
- Microsoft Excel, integrada en Microsoft Office
- Gnumeric, integrada en Gnome Office
- KSpread, de KOffice
- Numbers, integrada en iWork de Apple
- Lotus 1-2-3 integrada en Lotus SmartSuite

Presentacións

Un programa de presentación é un paquete de software usado para mostrar información, normalmente mediante unha serie de diapositivas. Tipicamente ten tres funcións principais:



- Un editor que permite inserir un texto e darlle formato.
- Un método para inserir e manipular imaxes e gráficos.
- Un sistema para mostrar o contido de forma continua.

Mapas conceptuais

É unha técnica para representación gráfica do coñecemento. Como se ve, un mapa conceptual é unha rede de conceptos. Na rede, os nodos representan os conceptos, e os enlaces as relacións entre os conceptos.

Técnicas de edición audiovisual

As técnicas de edición audiovisual, son aquelas que nos permiten integrarnos e interrelacionarnos plenamente, entre o que é auditivo e visual, para producir unha nova realidade ou linguaxe. A percepción é simultánea. Creando así novas realidades sensoriales mediante mecanismos, como por exemplo:

- **Harmonía:** a cada son correspóndelle unha imaxe.
- **Complementariedade:** o que aporta o son, apórtao a imaxe.
- **Reforzo:** refórzanse os significados entre si.
- **Contraste:** o significado nace do contraste entre ambos.

Web 2.0

O termo Web 2.0 foi acuñado por Tim O'Reilly en 2004 para referirse a unha segunda xeración na historia da Web baseada en comunidades de usuarios e unha gama especial de servizos, como as redes sociais, os blogs, os wikis ou as folcsonomías, que fomentan a colaboración e o intercambio áxil de información entre os usuarios.

Ferramentas da web 2.0

As ferramentas da web 2.0 axúdanos a organizar e simplificar a nosa vida. Internet está destinada a substituír (ou, polo menos, a complementar) os sistemas operativos nun futuro non moi afastado. Os primeiros pasos xa están dados e cada día atópanse máis e máis aplicacións online, cousas que antes só eran posibles de facer grazas a programas instalados no noso computador. Hoxe a rede bríndanos todo tipo de ferramentas en liña. Suites ofimáticas, editores de imaxes, conversores de arquivos, creadores de sitios web e até sistemas operativos con aplicacións adicadas. Temos aquí unha lista para que se poida prescindir de todos eses programas caros e complexos, que -en comparación- non fan outra cousa que ocupar espazo no disco duro.

Sistemas operativos online

- **Eyeos.info:** Unha iniciativa española. Eyeos.info é un SO online de manufactura española e un dos mellores de toda a rede. Conta con todo tipo de destacadas aplicacións entre as que podemos atopar un cliente de FTP, reprodutores de vídeos FLV, 3GP e MP3, calculadora, calendario, un editor de texto, Messenger e ICQ, entre outras cousas. Rápido e intuitivo, pódese descargar e polo no teu servidor ou usalo desde o servidor do sitio. Ademais, é open source!
- **DeskTopTwo:** Similar a Eyeos.info, pero con moitas menos aplicacións. Funcional e rápido, está máis focalizado nas ferramentas para blogs que outra cousa.
- Máis sistemas operativos Web: Outros Sistemas Operativos Online interesantes son YouOs e Craythur, teñen un futuro prometedor, pero neste momento están moi inacabados.

Suites ofimáticas online

- **ThinkFree:** Unha completísima suite ofimática online compatible con Word, Excel e PowerPoint de Microsoft Office. Pódese cargar un documento (un texto, un persoal de Excel ou unha presentación) desde o teu disco duro e traballalo sen problemas. Por suposto, tamén se pode crear un documento online e gardalo ou descargalo ao disco duro. Ofrece opcións para o traballo cooperativo de documentos, entre outras cousas. Moi profesional e, polo momento, gratuíto.
- **Google Docs & Spreadsheets:** O procesador de texto e folla de calculo online de Google. O procesador de texto permítenos escribir, editar e gardar documentos en formato DOC, RTF, HTML, PDF ou OpenOffice. Tanto os documentos como a folla de cálculo pódense traballar de forma cooperativa.
- **Empressr:** Unha ferramenta online moi simple e lograda para realizar presentacións online que nos brinda a posibilidade de imbuír vídeo, flash e audio. Moi intuitiva, simple e rápida.
- **I-Google.** Con ela podes facer da portada do teu computador unha mestura dos contidos actualizados que che interesan e de gran parte dos servizos de Google.
- **Netvibes,** que en moitas cousas poderíamos dicir que gaña ao anterior, excepto na forma de integrar o resto de ferramentas da fábrica Google, como é normal.
- **MySchoollog.** Unha vez que temos a nosa páxina principal configurada, podemos pensar que o seguinte é consultar o noso horario. Aínda que é certo que se trata dunha ferramenta creada para estudantes, é precisamente por iso que é moi fácil de utilizar e que se pode adaptar ao uso laboral.
- **Wrike ou Nozbe** Son ferramentas de xestión de tarefas para grupos que nos facilitarán o proceso de repartición de actividades entre o noso equipo ou ter

que almacenar centos de papelitos lembrando as interminables listas de cousas por facer que temos pendentes.

- **Google** de novo ofrécenos unha serie de ferramentas para crear documentos, táboas de Excel e presentacións online.
- **Flicker e Picasa.** Ambos son xestores que permiten organizar e almacenar as fotografías, o segundo, ademais, dá a posibilidade de atopar dunha ollada todas as imaxes almacenadas no teu computador.
- **Facebook.** A aparición do fenómeno das redes sociais. A máis famosa é esta que dá a oportunidade de manter relación cos teus amigos e contactos de forma colectiva.

Dion Hinchcliffe de ZDNet recomenda, ante todo, asegurar que as ferramentas 2.0 que se implanten na nosa empresa teñan facilidade de uso e que a dirección participe delas e deixe aos empregados, á súa vez, participar e personalizalas.

Estandares para web 2.0

Os estándares defínense como as especificacións que determinan a maneira en que se constrúe e funciona unha tecnoloxía en particular, co obxectivo de regular a realización dos seus procesos; tamén se coñece desta maneira á forma en que se constrúen elementos de hardware ou software, para que quen xerarán elementos adicionais a estes logren realizar devandita tarefa correctamente e consigan que eses novos elementos axústense aos anteriores sen problemas.

No que se refire aos Sitios web, os estándares determinan a forma de construír as súas páxinas e compoñentes, xa que se engloba baixo este nome ao conxunto de normas que dan orixe á linguaxe no que se escriben as páxinas dos Sitios web.

Para este ámbito existe unha organización de carácter mundial coñecida como World Wide Web Consortium (W3C) que xera constantemente as novas versións dos estándares da web e ofrece ferramentas que permiten facer a validación do uso dos mesmos. No caso dos Sitios web, diversas normas din relación co cumprimento dos estándares polo que os administradores de Sitios web débenos coñecer e aplicar.

Un dos problemas principais que existía para o intercambio de documentación até antes da aparición da web, era o formato dos documentos debido a que as plataformas computacionais (sistemas operativos, software) non eran compatibles entre si.

O HTML permitiu resolver ese problema, ao crear un estándar que foi similar para todas elas e que por tanto, non tiña requirimentos específicos para cada unha das plataformas, senón que os mesmos para todas elas. Esta solución habilitada polas tecnoloxías web constituíu entón un das súas haberes principais e por iso é que o W3C incorporo una dentro da súa propia misión como organización.

XHTML 2.0, é o novo estándar web: HTML está sendo substituído, como estándar de publicación polo XHTML. A presentación de maio de 2003 do último borrador de XHTML 2.0 que especifica os módulos necesarios para crear aplicacións e de webs enriquecidas.

Lede o seguinte artigo de Anibal de la Torre que vos axudará a comprender o significado e o alcance do concepto de Web 2.0

Web 2.0

Anibal de la Torre
Coordinador TIC I.E.S. Antonio Gala de
Palma del Río.
anibal@adelat.org

Resumen: Paralelamente al comienzo de la incorporación de las TICs a las prácticas educativas, se ha debatido bastante sobre las competencias tecnológicas que los docentes debían adquirir en sus diferentes procesos formativos. Sobre todo por ser necesarias determinadas destrezas en el uso y, sobre todo, en la generación de recursos para la Web.

En los últimos meses estamos asistiendo a una amplia extensión del concepto de Web 2.0, cuya principal característica podría ser la sustitución del concepto de Web de lectura, por el de lectura-escritura. Multitud de herramientas están ayudando a que, los procesos productivos de información que se desarrollan en torno a la Red, se puedan poner en marcha sin casi ningún tipo de conocimiento técnico, y sin un excesivo gasto de tiempo. Por ello, poner en marcha actos educativos en torno a Internet (Web 2.0), resulta hoy en día una tarea mucho más fácil desde el punto de vista de los recursos lógicos necesarios, con lo que podemos hacer prevalecer nuestro perfil docente sobre roles más cercanos al mundo de la Informática.

Herramientas, conceptos y marcas como [blog](#), [bitácora](#), [agregador](#), [RSS](#), [wiki](#), [Bloglines](#), [Flickr](#), [Wikipedia](#), [folcsonomías](#), [tags](#), [del.icio.us](#), etc. nos proporcionan un potencial educativo a los docentes que no deberíamos dejar escapar.

Cuando es poco el tiempo que transcurre desde la incorporación de un nuevo hábito tecnológico a nuestras vidas, inmediatamente aparece la extraña sensación de que llevamos la mayor parte

nuestra existencia conviviendo con el mismo y que sería muy difícil volver atrás. Se podría realizar un ejercicio en el que de forma intuitiva e inmediata intentáramos adivinar el tiempo que ha transcurrido desde que en los bancos se dejó de realizar anotaciones contables a golpe de bolígrafo, o desde que dejamos de reírnos de las personas que hablaban con un móvil por la calle o desde que escuchamos por primera vez el término "**Internet**".

Pues en estos últimos meses estamos presenciando la llegada de otro cambio focalizado en aspectos tecnológicos, pero con amplias repercusiones sociales en primera instancia y, como consecuencia de ello, con su correspondiente potencial educativo. Si alguien necesita un término que pueda identificar de lo que voy a hablar, sería quizás "**Web 2.0**", pero lo que no resulta tan fácil es definirlo de una manera más o menos directa; la razón de ello podría ser que otras revoluciones de corte tecnológico que hemos presenciado, llegaron orquestadas perfectamente por no más de dos o tres monstruos empresariales mientras que ahora, lo que se puede apreciar en un primer momento es una lluvia casi diaria de nuevas herramientas para ser usadas en Internet que nos tienen a todos los que nos movemos por esa esfera un poco asustados.

A pesar de todo esto, cuando nos ponemos a analizar de una forma algo más pausada las primeras repercusiones de este cambio, lo que más me gusta de esta nueva Web 2.0 es que Internet ha pasado de ser un espacio de **lectura** a ser de **lectura-escritura**.

La Red está siendo llenada de anzuelos en los que tarde o temprano picamos, viéndonos forzados a practicar el ejercicio de la escritura reflexiva, o a jugar a ser periodistas, o a usar la imagen como fuente de debate e intercambio. Hasta hace muy poco, la publicación, edición o revisión de contenidos en la Red era tarea reservada a muy pocos "geeks"; ahora ya no son necesarios amplios conocimientos

informáticos ni tampoco dominar estrategias de marketing para que te lean algunos cientos de personas a la semana pudiendo incluso generar debate sobre tus reflexiones o informaciones. Basta con unos cuantos clics de ratón para generar un espacio en Internet donde tú solo, o acompañado de algunos otros se pueda, de forma tan sencilla **crear**.

Los máximos exponentes de esta nueva Web 2.0 quizás sean los **blogs, weblogs** o **bitácoras**, con su correspondiente versión educativa: los **edublogs** como una muy fácil y gratuita forma de poder escribir periódica, personal o colectivamente en Internet, permitiéndose el debate o los comentarios sobre cada uno de los temas o mensajes que se vayan produciendo. Mientras que muchos de nosotros comenzamos ahora a conocer el término blog, bastantes de nuestros alumnos y alumnas llevan tiempo manteniendo su propia bitácora en la que, increíblemente, **escriben de forma pública**. Además podemos encontrar bastantes aplicaciones en educación a través de:

Blogs de asignaturas, en las que el profesor va publicando noticias sobre la misma, pidiendo comentarios de sus alumnos a algún texto, propuesta de actividades, calendario, etc.

Weblogs individuales de alumnos en los que se les pide la escritura de entradas periódicas a las que se les realiza un apoyo y seguimiento no solo en los aspectos relacionados con la temática o contenidos tratados, sino también sobre asuntos relacionados con derechos de autor, normas de estilo, citación de fuentes, etc.

Weblogs grupales de alumnos en los que, de forma colectiva a modo de equipo de redacción, tendrán que publicar entradas relacionadas con las temáticas, estilos y procedimientos establecidos.

Pero este impacto de los blogs es solo una concreción del hecho general que se está extendiendo:



La información o el conocimiento ya no se apoyan solo en las fuentes clásicas, sino que es posible encontrar una diversidad amplia

de matices e, incluso, sesgos que los

están haciendo más subjetivos o relativos. Un ejemplo bien claro de esto es el fuerte debate existente ahora mismo en Internet sobre la **Wikipedia** (Esta es una enciclopedia en Internet donde cualquiera de sus visitantes puede hacer sus aportaciones y escribir los artículos que quiera; esta idea de generación de conocimiento de forma compartida es excelente. No obstante, han surgido multitud de detractores que la ven como una enemiga del rigor y la exactitud necesarios en cualquier fuente de información académica.

Efectivamente, al estar construida por todos, se pueden encontrar errores o informaciones no verificadas, pero este hecho está siendo considerado como positivo para los procesos de aprendizaje pues nuestros alumnos y alumnas deberían tener un acceso racional y crítico a la información, consiguiendo que el verbo **contrastar** aparezca en nuestras aulas. Andy Carvin (www.andycarvin.com/) nos muestra una experiencia de cómo se puede hacer esto:

Haz en clase pequeños grupos y déjalos que elijan un tema que les interese (delfines, fútbol, etc.). A continuación hazlos visitar la wikipedia para que busquen la información contenida sobre el tema elegido; una vez que les ayudemos a seleccionar trozos de información de tamaño manejable y relevantes sobre la cuestión, tendrán que seleccionar los datos o hechos que necesitarían ser contrastados e investigar sobre ellos. En este proceso tendrán además que dejar rastro de las fuentes adicionales consultadas creando así un banco de recursos excelente. Una vez hecho y expuesto el trabajo, crea una cuenta de usuario de Wikipedia y haz que los alumnos corrijan lo necesario o que completen las informaciones correctas con las fuentes encontradas. Así no solo conseguirás mejorar en algo la Wikipedia (cosa imposible con un libro de texto o enciclopedia clásica), además tu alumnado empezará a comprender que San Google no existe y que las grandes fuentes de información no son siempre fidedignas pudiendo contener errores e informaciones concienzudamente alteradas.

Otro de los aspectos importantes de la Web 2.0 que está comenzando a



irrumper en las aulas, es las nuevas formas de clasificación de la información. Hasta ahora los bancos de información (materiales educativos, programas, enlaces, artículos, etc.) que se podían encontrar en la Red se basaban en un sistema de tipo jerárquico o mediante facetas; se trataba de intentar clasificar la información mediante unos aspectos determinados, que son accesibles por los usuarios. De esta forma, los visitantes pueden buscar la información según los criterios determinados por los proveedores de la misma, construyéndose de esa forma un sistema de múltiples estructuras de árbol; por ejemplo, si visitamos algún directorio de contenidos educativos podremos acceder a los mismos atendiendo a criterios de nivel, área o tipo de material. Este tipo de clasificaciones presentan dos problemas fundamentales:

En primer lugar la elección del vocabulario específico de clasificación no suele ser universal y eso presenta problemas de acceso en muchos casos. Además, son normales los solapamientos de los elementos en más de un sitio. Por otro lado, estos sistemas de clasificación requieren de un muy amplio esfuerzo de actualización y revisión, que vaya adecuando el vocabulario usado y procure mantener vivas las estructuras jerárquicas y los contenidos que se ofrecen. Intentado dar un giro importante a la forma en la que se clasifica la información se ha introducido, en la Web 2.0, el uso de las **folcsonomías**. Taxonomía procede del griego "taxis" y "nomos": Taxis significa clasificación y nomos (o nomia), ordenar, gestionar; por su parte, "folc" proviene del alemán "pueblo" (volks). Luego etimológicamente, **folcsonomía** (folc+taxis+nomía) significa "clasificación gestionada por el pueblo". De una forma sencilla, la Red se está llenando de sitios donde los usuarios guardan o clasifican, pero de una forma simple: a cada elemento almacenado, el usuario le asigna una o varias palabras clave (**tags**) que incluso pueden ser compartidas con otros usuarios. Este sistema, que puede resultar anárquico y poco efectivo en principio, está dando resultados no esperados, sobre todo por la cantidad de personas que terminan interviniendo en el procesamiento de la información y el alto grado de coincidencia que aparece. Es prácticamente imposible que un equipo de editores españoles asignara a una página web sobre el uso de móviles en la enseñanza el tag "celular" (que es como se les conoce en buena parte de

Sudamérica). Pero con el uso de folcsonomías, resulta muy probable que otro lejano hispanohablante en algún momento descubra el mismo recurso y lo clasifique asignándole el tag mencionado.



Muchas herramientas de las que aparecen a diario se apoyan en los conceptos de

Redes Sociales e intentan incluir las folcsonomías como criterio organizativo. Por ejemplo, **Flickr** es una herramienta Web gratuita que te permite almacenar on-line tus archivos fotográficos, pero que va más allá: puedes asignar títulos a las mismas, incluir comentarios, permitir que los

demás también lo hagan



generando así un debate en torno a una imagen, asignarles tags, crear círculos de personas que comparten los mismos tags y mucho más.

Todas estas novedades tecnológicas tienen un nexo de unión común, que supone una forma diferente de acceder a los contenidos: el RSS. A veces accedemos a la información que se nos ofrece por una necesidad puntual y para ello tenemos que dominar alguna herramienta y estrategia de búsqueda en la Red; pero lo que muchos de nosotros teníamos abandonado era la navegación por sitios de contenido afín a nuestros gustos o necesidades, sobre todo por la inversión en tiempo tan enorme que se debía realizar para movernos por las muchas Webs que disponían de esa información. Ahora, con la aparición del RSS, ya no tenemos que navegar entre cantidades no asumibles de información, es ésta la que viene hasta nosotros: muchos proveedores de información (públicos, privados, individuales o colectivos) ofrecen sus informaciones o producciones en un formato estándar que luego puede ser interpretado por un software o página Web específico. En resumidas cuentas, te instalas un programa en tu ordenador, o usas un servicio Web gratuito, en el que recibes a diario todas las novedades aparecidas en los sitios que te interesan sin tener que estar moviéndote incómodamente de un lado para otro.

Web 1.0 (1993-2003) Muchas páginas web bonitas para ser vistas a través de un navegador.		Web 2.0 (2003-) Multitud de contenidos compartidos a través de servicios de alta interactividad
Lectura	Modo	Escritura compartida
Página	Mínima unidad de contenido	Mensaje - Artículo - Post
Estático	Estado	Dinámico
Navegador	Modo visualización	Navegador, Lector RSS
Cliente - Servidor	Arquitectura	Servicio Web
Webmasters	Editores	Todos
"geeks"	Protagonistas	Aficionados

La propia facilidad de uso que se nos ofrece para incorporarnos a esta nueva versión de la Web genera un nuevo reto educativo: el salto tecnológico ya no puede ser excusa para que iniciemos procesos de intercambio y reflexión. Son los contenidos los que están robando el protagonismo a los aspectos tecnológicos o de diseño. Y no cabe duda, que en la formación del profesorado, en torno a la integración de las TICs, de los próximos meses la variable "**contenidos**" tiene que aparecer en 4 aspectos fundamentales:

Acceder a los contenidos: Ya sabemos que Internet es la mayor fuente de información y conocimiento que nunca ha pasado por nuestras manos. Luego dos son las variables a poner en juego: el acceso lo más universal posible (con sensibilidades administrativas hacia proyectos como "un ordenador por niño" – ver

<http://laptop.media.mit.edu/>) y la formación sobre procesos eficientes de búsqueda.

Crear contenidos: Hasta ahora, esta creación de contenidos por parte del profesorado ha seguido caminos, en muchos casos, erróneos pues se ha incidido en la creación de multimedias, redundantes en ocasiones y sin ninguna interactividad casi siempre. La creación o producción verdaderamente efectiva es la de procesos educativos en los que los alumnos y alumnas accedan a la información existente, reflexiones e, incluso, lleguen a sus propias conclusiones.

Recopilar contenidos: Independientemente de que los profesores adquiramos destrezas en la búsqueda de contenidos educativos en Internet, ha llegado la hora de que las administraciones e instituciones aúnen esfuerzos en la recopilación, clasificación y estandarización de los recursos digitales existentes. A los educadores se nos escapa la idea de protocolizar o estandarizar los contenidos digitales, y mucho menos los procesos necesarios para ello, pero existen ya mecanismos eficientes y universalmente aceptados (IMS, SCORM, LAMS, etc.) para que cada Comunidad Autónoma, Universidad o Institución no tenga que montar su propio chiringuito tecnológico reinventando cíclicamente la rueda.

Conectar contenidos: El aprendizaje es un acto o proceso social, y muy poco de lo que aprendemos es estático o absoluto. Por ello tendremos que encontrar caminos que conecten lo que sabemos con la gran base de datos que es la Web y aprender a partir de esas conexiones.

En estos momentos, para mí, y cada vez para más docentes, no son tan importantes los contenidos en sí mismos como los mecanismos mediante los cuales **accedemos, creamos, recopilamos** o los **conectamos**. Hasta ahora no creo que la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación haya contribuido mucho a mejorar este aspecto en las aulas, pero en la medida que la Web 2.0 se vaya extendiendo (y vaya que lo está haciendo) sí tendremos una buena oportunidad de hacerlo.

Plataformas de aprendizaxe colaborativa

Un sistema de xestión de contidos (Content Management System en inglés, abreviado CMS) é un programa que permite crear unha estrutura de soporte (framework) para a creación e administración de contidos por parte dos participantes principalmente en páxinas web. Unha plataforma formativa é un sistema de xestión de cursos, de distribución libre, que axuda aos educadores a crear comunidades de aprendizaxe en liña. Este tipo de plataformas tecnolóxicas tamén se coñecen como LMS (Learning Management System).

Exemplos de plataformas

- OL-Solutions: Plataforma Intelixente de xestión corporativa.
- EVACC: Entorno virtual de aprendizaxe colaborativo por competencias.
- MIUC: Modelo de inducción de universidade corporativa.
- Moodle

Moodle



Moodle é unha das plataformas virtuais máis utilizadas para a aprendizaxe colaborativa virtual fundamentada principalmente nos paradigmas constructivistas (Jean Piaget, Bruner, Vigostky y otros); e o construtivismo social¹ que según Kenneth Gergen “o coñecemento é construído desde as prácticas socio-culturais” a diferenza do coñecemento construído desde o individuo. Esta forma de adquisición de coñecemento podémola realizar co uso da plataforma virtual moodle na cal encontramos diversas ferramentas como o Chat ou os foros de participación, os blogs, os wiki, e outros, o que facilita en gran medida a necesidade de información e comunicación que actualmente necesitan os docentes e estudantes para poder interactuar e construír os seus coñecementos. O uso adecuado de estas ferramentas a través da rede teñen grandes vantaxes como é a que esta se adecúa ás necesidades e posibilidades do usuario o grupo virtual de traballo, a calidade e cantidade da información que se presenta nela, a interactividade que pode existir entre os membros heteroxéneos dun equipo colaborativo.

É un sistema de xestión de cursos de libre distribución que axuda aos educadores a crear comunidades de aprendizaxe en liña. Moodle foi creado por Martin Dougiamas,

¹ Constructivismo social

Construcionismo social ou socioconstrucionismo é unha teoría sociolóxica e psicolóxica do coñecemento, que considera como os fenómenos sociais se desenvolven particularmente de contextos sociais. Dentro de pensamento do construcionismo, unha construción social é un concepto ou unha práctica que poden aparecer naturais e obvios aos que a acepten, pero en realidade é unha invención ou artefacto dunha cultura ou dunha sociedade particular. As construcións sociais enténdense xeralmente para ser os subprodutos (a miúdo involuntarios ou inconscientes) de opcións humanas incontables algo que leis resultando de vontade. Isto non se toma xeralmente para implicar un antirradical determinismo, non obstante. O construcionismo social oponse xeralmente ao esencialismo, que define fenómenos específicos en lugar doutros termos transhistóricos independentes das esencias dos seres conscientes que determinan a estrutura categórica da realidade.

quen foi administrador de WebCT na Universidade Tecnolóxica de Curtin. Baseou o seu deseño nas ideas do construtivismo en pedagogía que afirman que o coñecemento constrúese na mente do estudante en troques de ser transmitido sen cambios a partir de libros ou ensinos e na aprendizaxe colaborativo. Un profesor que opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado no estudante que lle axuda a construír ese coñecemento con base nas súas habilidades e coñecementos propios en lugar de simplemente publicar e transmitir a información que se considera que os estudantes deben coñecer.

A distribución de Moodle é libre.

Que se pode facer con esta plataforma?

- Crear e publicar cursos.
- Exercicios para os cursos.
- Blog para os estudantes, e áreas de traballo en grupos de tipo wiki.
- Foros.
- Xestión de profesores.
- Xestión de usuarios.
- Control de acceso a cursos por parte de profesores e alumnos.

Organismos e institucións que usan esta plataforma

- Institucións educativas de MOODLE PERU
 1. Colexio Santa Rosa de Lima - Lima, San Borja
 2. Consorcio Educativo do Norte
 3. EduCILE
 4. Aula Virtual da Universidade Nacional do Altiplano-Puno
 5. Educación a distancia
 6. Aula Virtual Asuncionista
 7. Aula virtual, capacitación en Informática Educativa
 8. Colexio "Mariano Melgar" - Ayaviri - Puno
- Institución educativas en España
 1. Universitat Oberta de Catalunya
 2. IES Cañiza