

# 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](mailto:aseoane@usal.es)



Calatayud, 19 de marzo de 2012

# Índice



- Introducción
- 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



**GRJAL**

GRupo de Investigación  
en InterAcción y eLearning

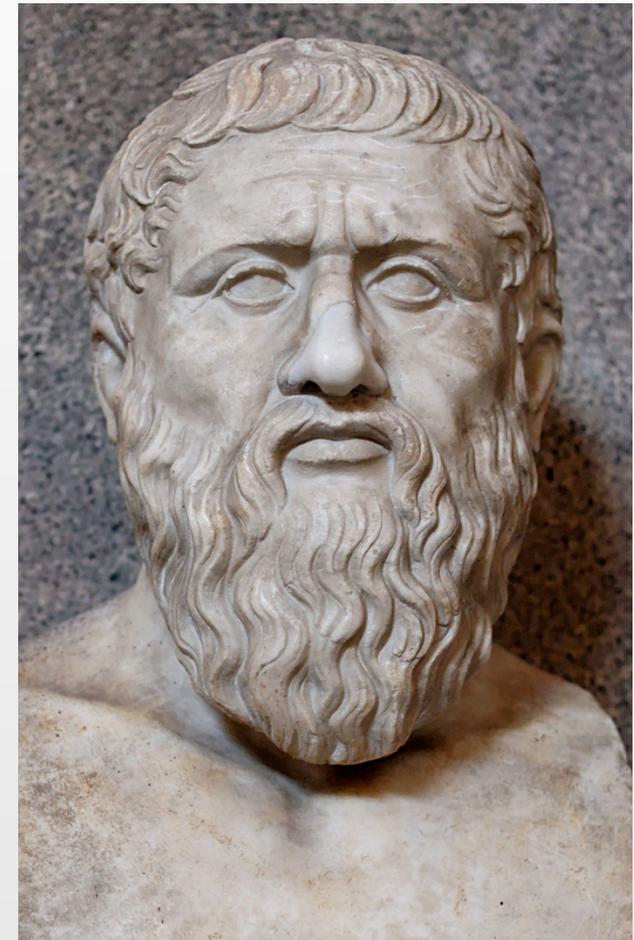


# 1. INTRODUCCIÓN



# 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





## **2. LA WEB EN 1, 2 Y 3**

# Web 1.0 (1991-2003)



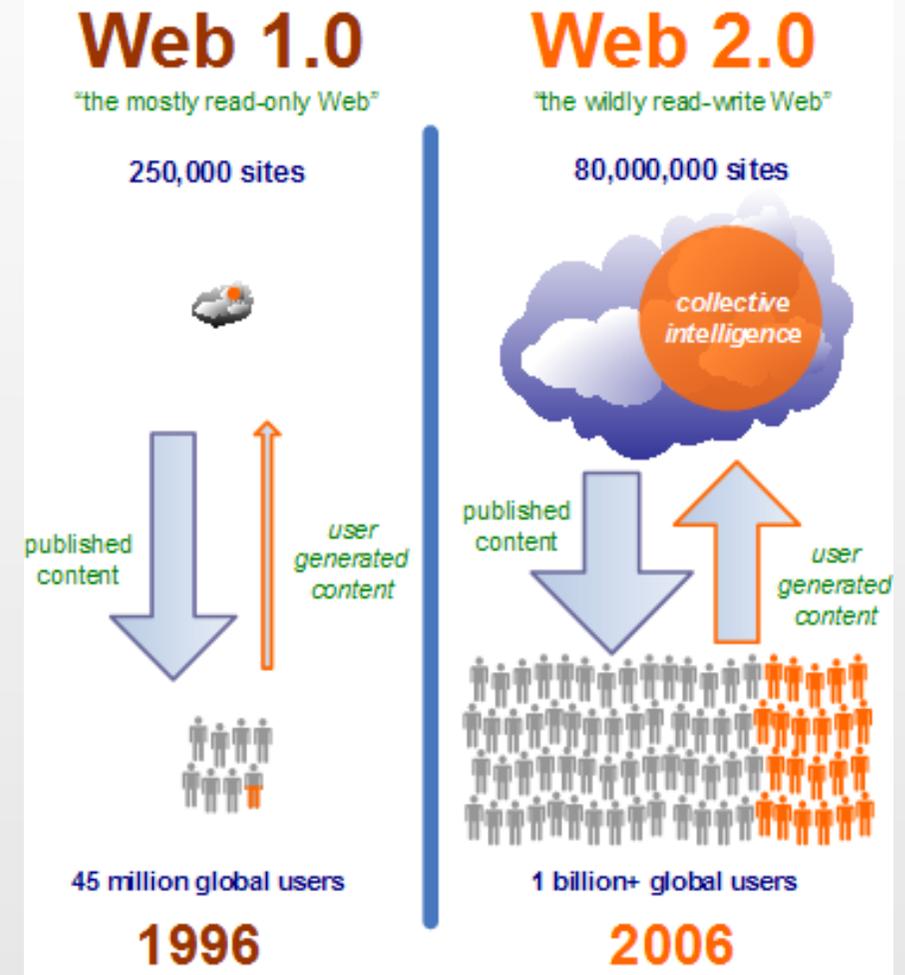
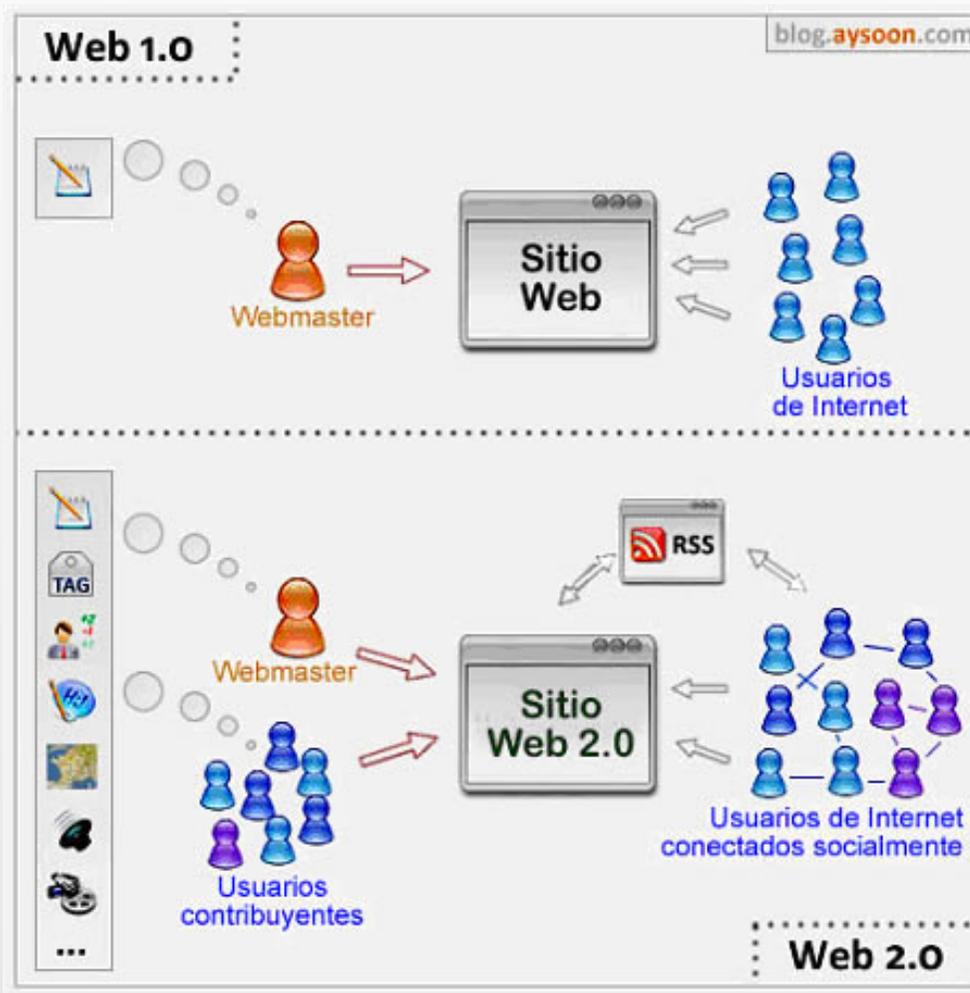
- ✓ Páginas estáticas
- ✓ Tecnología servidor-cliente sin interacción
- ✓ Roles humanos muy definidos: webmaster vs usuario
- ✓ En 1996 la red tenía 45 millones de usuarios y 250.000 sitios
- ✓ Solo 1/16 de los contenidos era generado por los usuarios

# 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

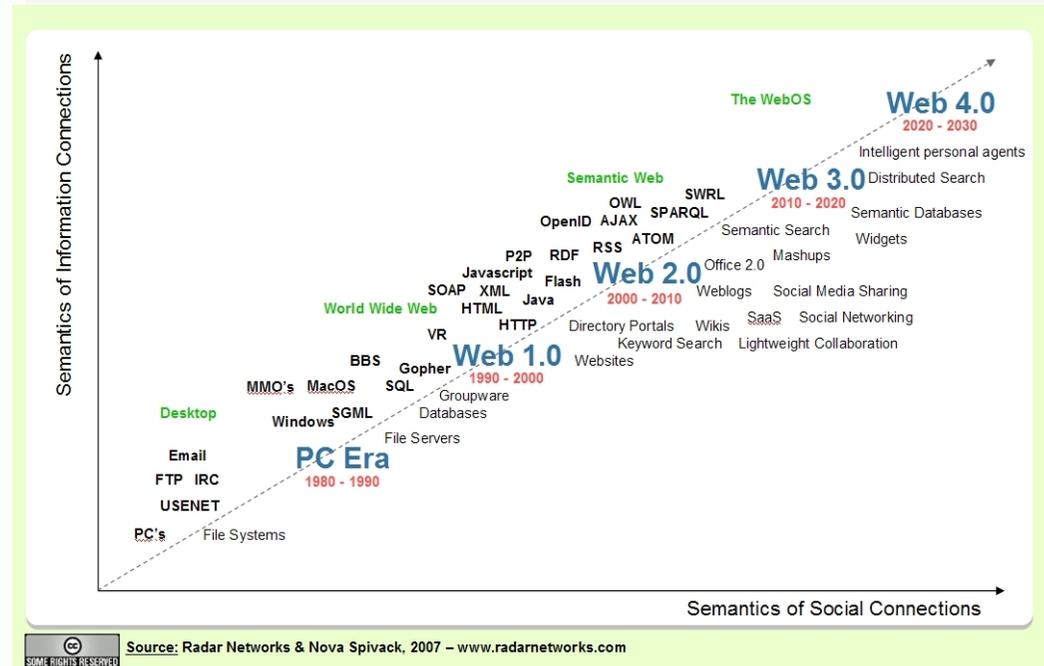
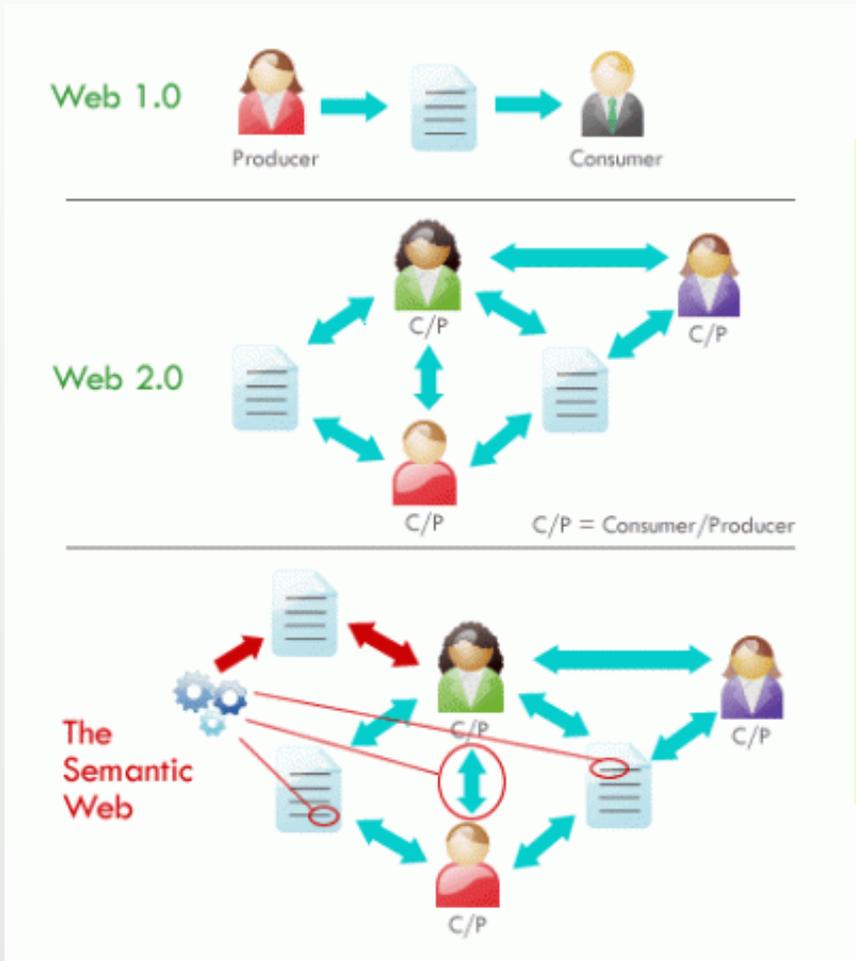


# Web 3.0 (2010-)



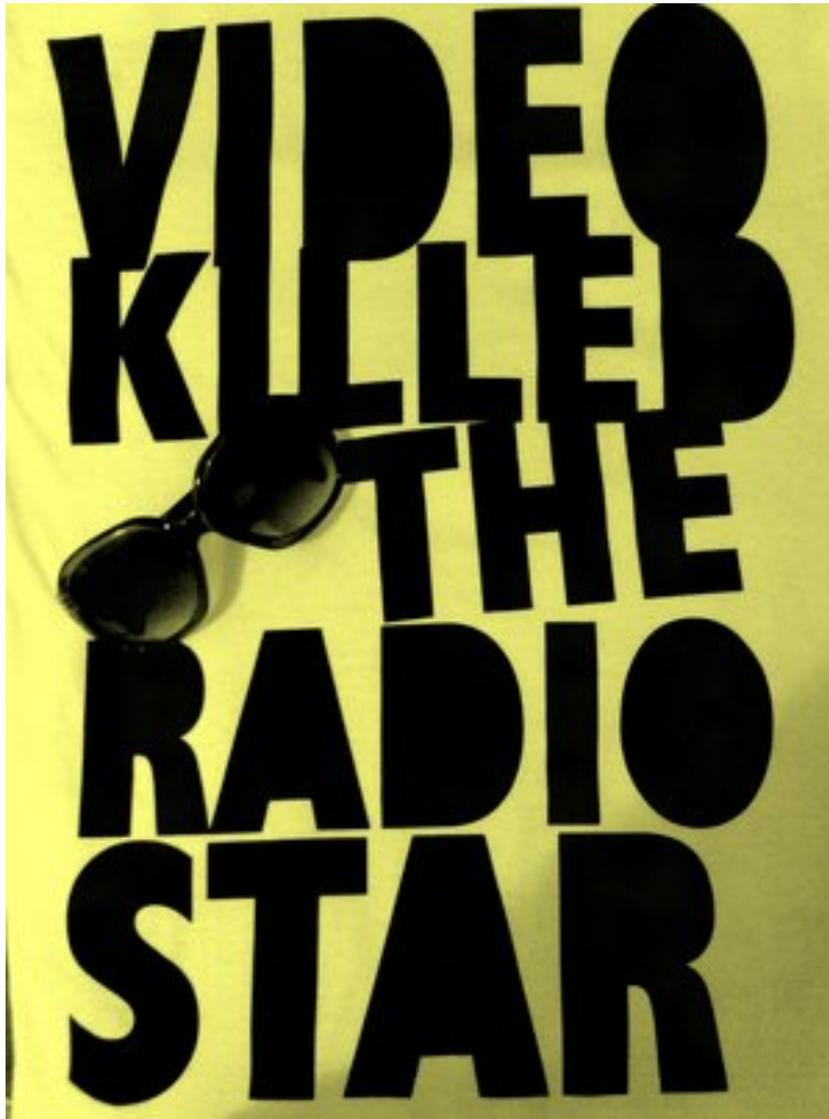
- ✓ Se asocia comúnmente al concepto de Web Semántica
- ✓ Se trata de extender la www más allá del lenguaje natural para que su contenido sea comprendido no solo por las personas sino también por las máquinas
- ✓ La web será una gigantesca base de datos compuesta por millones de bases que se entenderán 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>





### 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

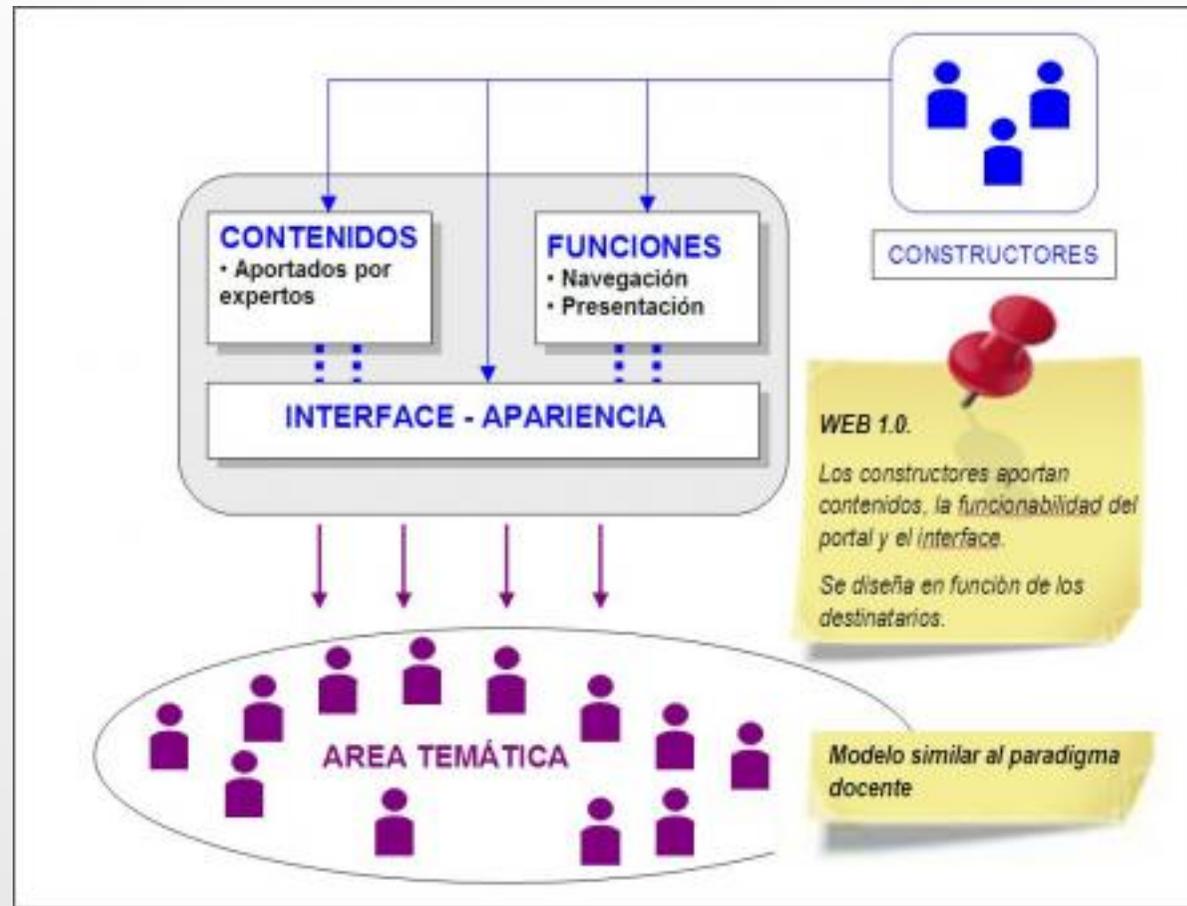


- ✓ La inversión es demasiado costosa para los resultados que se obtienen
- ✓ El usuario no se siente cómodo en este tipo de formación
- ✓ Se generaliza la idea de *eLearning* = formación "de 2ª"
- ✓ Se replican metodologías y contextos presenciales en los campus virtuales
- ✓ Las herramientas y los 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



- ✓ Ecllosionan 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



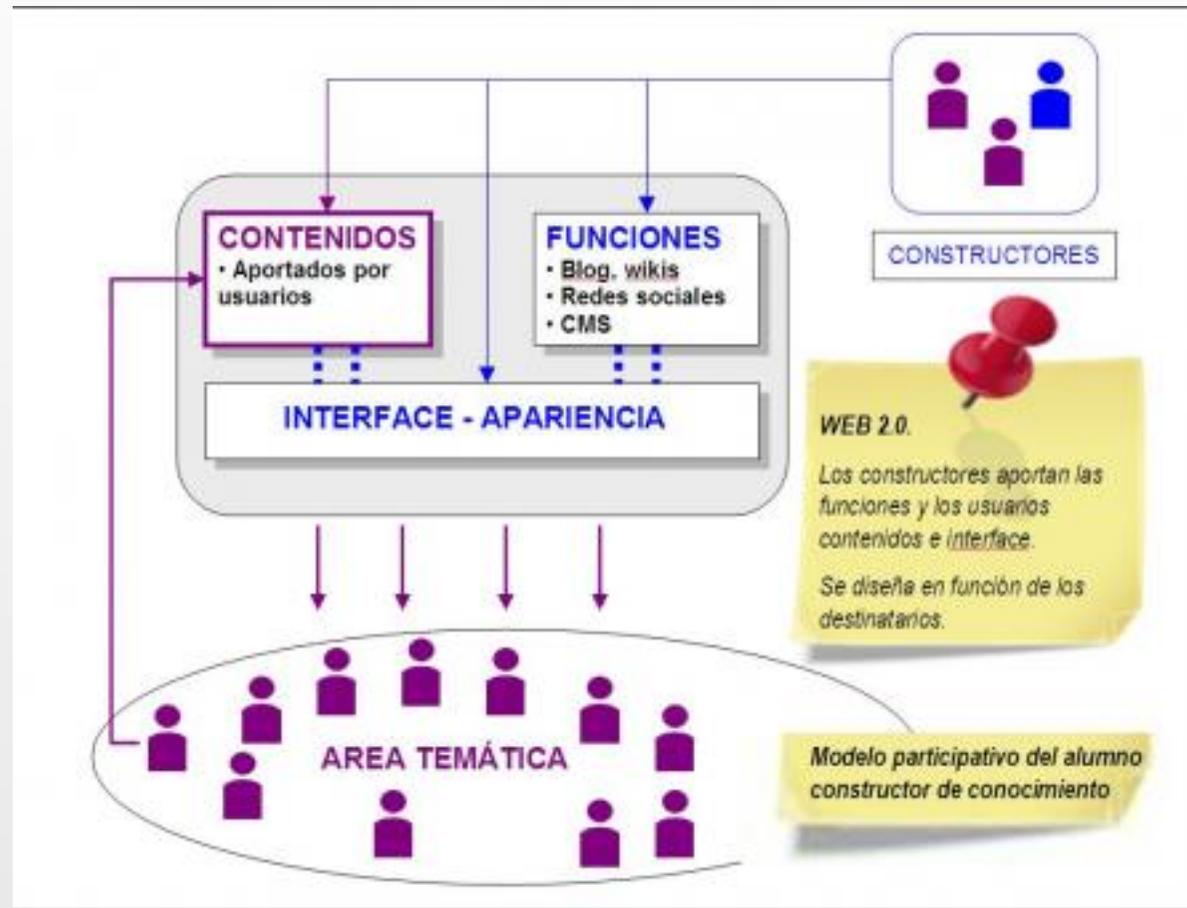
- ✓ Un aprendizaje “solo” social corre el riesgo de informalizarse
- ✓ Las herramientas sociales producen *sobreinformación* y, con frecuencia, *desinformación*
- ✓ Los flujos de comunicación pueden ser tan grandes que resulten imposibles de gestionar y, en consecuencia, no se controlan los resultados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



Blogs

Sakai

LMS



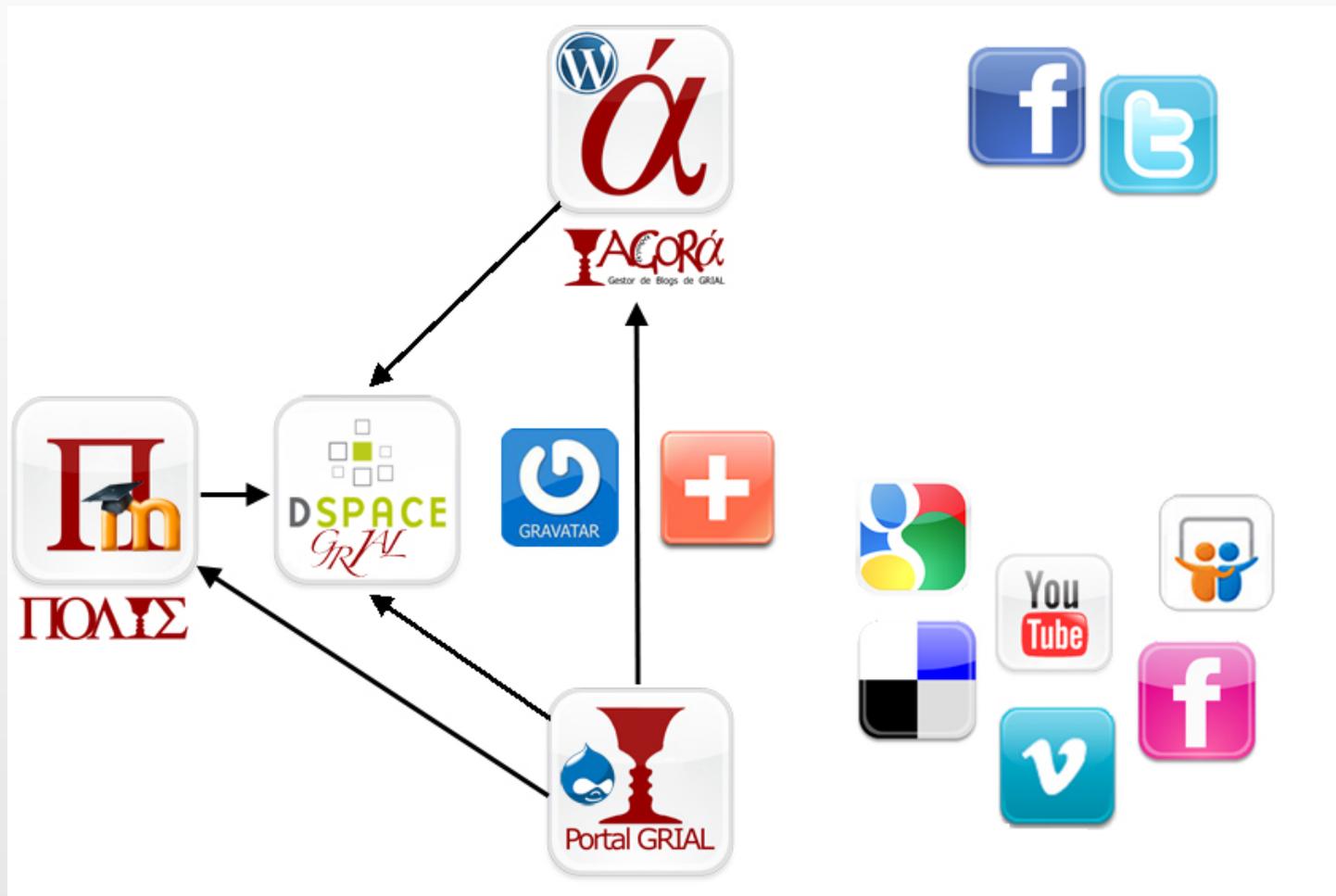
Repositorio  
de contenidos



Redes  
sociales

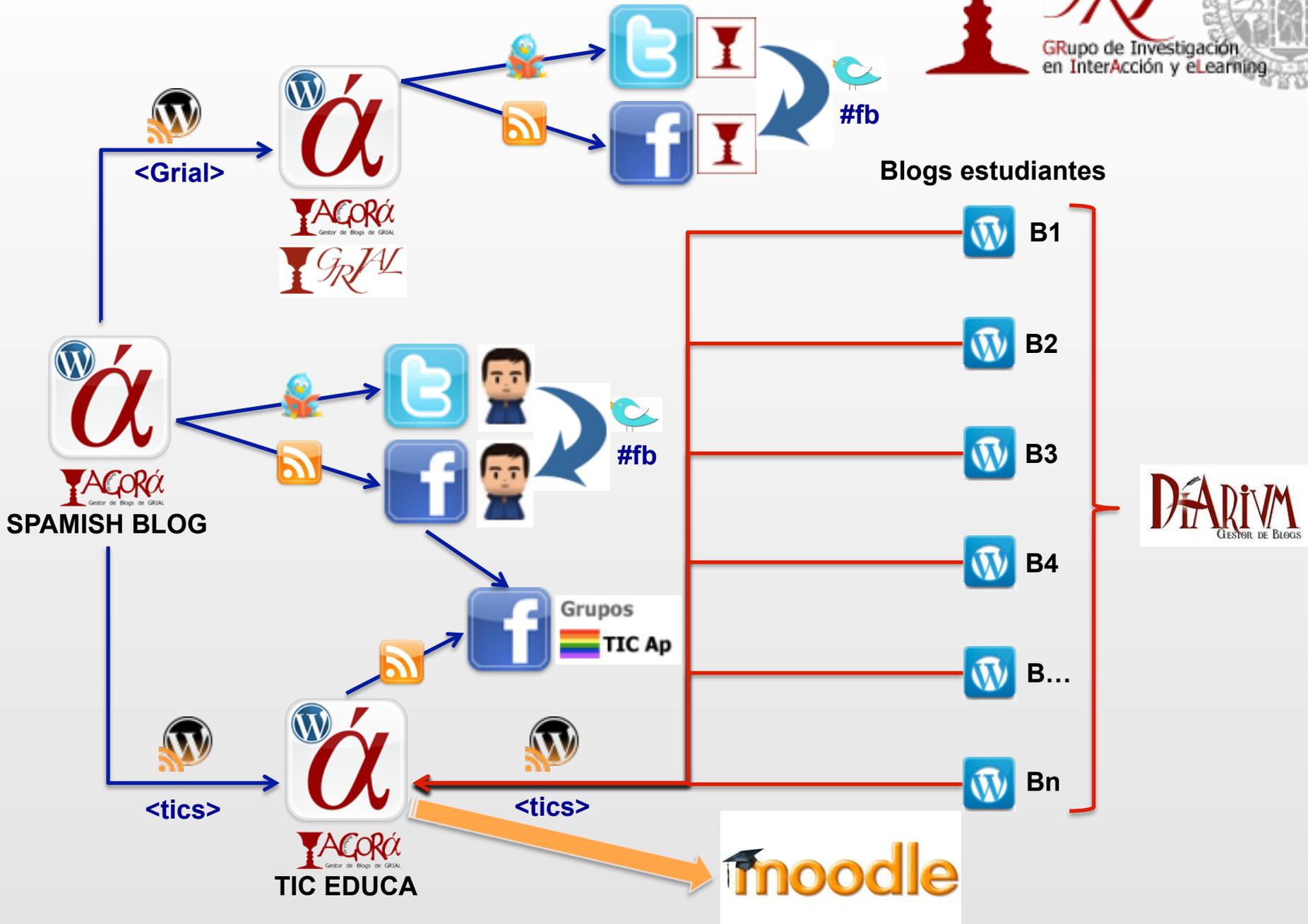
**GRIAL eLearning Ecosystem**

# 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?

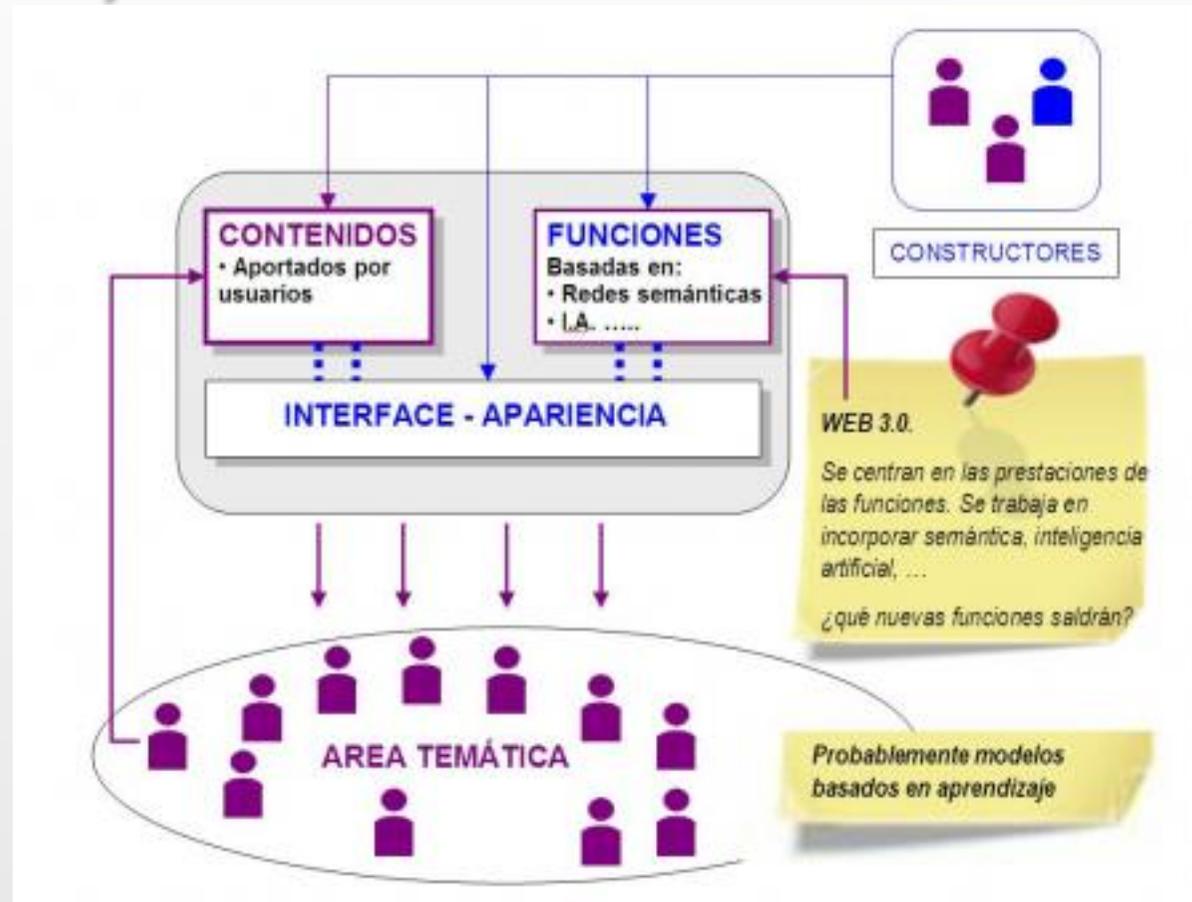
# ¿eLearning 3.0?



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.



## **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)

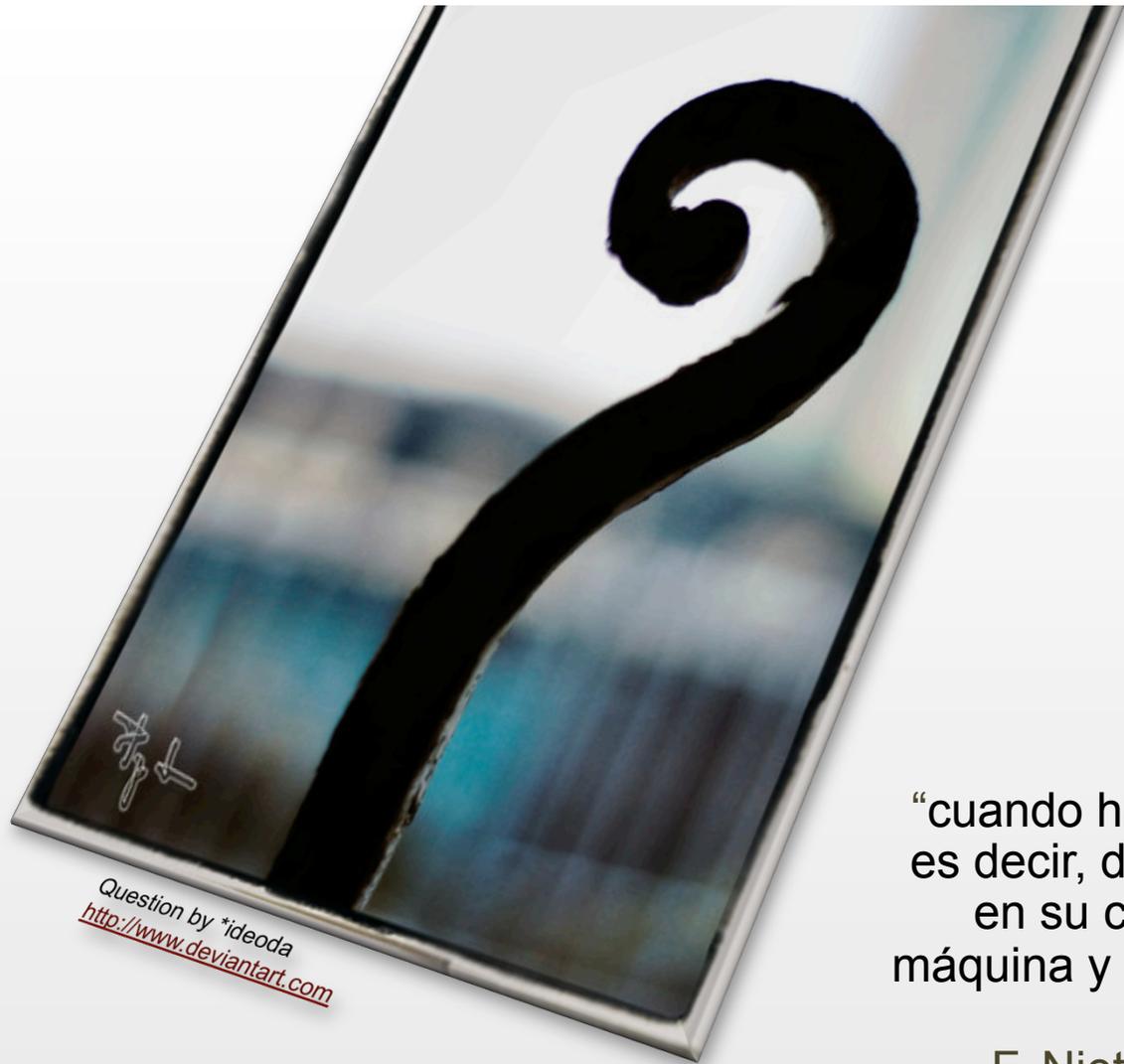


- Hace años sabemos que tener una estrategia de *eLearning* en una institución va mucho más allá de las decisiones tecnológicas y de contenidos
- Un buen docente de *elearning* reúne las características de un *content curator* y un *community manager* en un único perfil
- Pero la clave del éxito del 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.



Question by \*ideoda  
<http://www.deviantart.com>



“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

# 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](mailto:aseoane@usal.es)



Calatayud, 19 de marzo de 2012