



## 20 años del *e-learning*

Línea de tiempo

Martin Weller

Consulte la versión original

<https://er.educause.edu/articles/2018/7/twenty-years-of-edtech>

## Material del estudio

### 1998. Wikis

Es una página web que cualquiera puede editar. Representan el modelo abierto y colaborativo de la Internet.

### 1999. *E-learning*

Durante este año, el surgimiento de la web y el uso de la “e” volvieron prominente este concepto que ya estaba siendo aplicado en algunas universidades y colegios. La creencia inicial fue que los cursos de aprendizaje electrónico serían más baratos que los cursos presenciales, pero no fue así. De ahí que, en 2012, surgirían los *mooc*.

### 2000. Objetos de Aprendizaje

Son los contenidos que elaboraban las universidades y colegios para enseñar un saber específico. Ahora, no se necesita que un tema se explique varias veces por varias





organizaciones, según, Stephen Downes, citado por Weller: “Si algún contenido educativo (...) está disponible en línea, entonces está disponible en todo el mundo”.

### 2001. Estándares para la educación tecnológica

El [LMS Learning Consortium](#) fue el primer organismo que se “propuso desarrollar estándares que describieran el contenido, las herramientas de evaluación, los cursos y, de manera más ambiciosa, el diseño del aprendizaje”. SCROM, se convirtió en el estándar más significativo en la industria de aprendizaje virtual.

### 2002. Recursos Educativos Abiertos

En 2001, el MIT anunció su iniciativa *OpenCourseWare*, que marca el inicio del movimiento REA, pero solo hasta 2002 se consolidó.

Los recursos educativos abiertos aportaron al *e-learning* la posibilidad de consultar, utilizar y reutilizar materiales de aprendizaje sin ningún costo. Los objetos de aprendizaje y los REA son software, pero este último es de código abierto.

### 2003. Blogs

¡Boom! Cuando las personas se dan cuenta que pueden publicar en la web sin intermediación aparente se desata la locura del *blogging*. Esta herramienta de comunicación es como una versión simple de "aquí está mi diario en línea".

Con los blogs llegan los feeds, o RSS (estándar universal) que permitieron a las personas suscribirse al blog de otros y recibir actualizaciones periódicas. Los cimientos de la interacción en línea.

“Si la web hizo de todos unos editores, RSS hizo de todos unos distribuidores”: Weller.





## 2004. Learning Management System (LMS)

Es la tecnología central del *e-learning*. A hoy, ofrece una colección ordenada para integrar diversas herramientas digitales. En ese tiempo, fue la “única solución empresarial para la capacitación y el soporte técnico”. Puede implementarse rápidamente (y a gran escala). ¿Será que el LMS se ha convertido en la única ruta para implementar el aprendizaje electrónico, esto frena la innovación?

## 2005. Video

[YouTube](#) se fundó en 2005, hoy hace parte de la cultura digital.

“Si bien el uso del video en la educación a menudo se restringía a la transmisión, este fue un desarrollo adicional en la idea de los objetos de aprendizaje. Como lo ilustra el éxito de la [Academia Khan](#), las explicaciones en video simples de conceptos clave, explicaciones que pueden compartirse e integrarse fácilmente, respondieron a una gran demanda educativa. Sin embargo, los colegios y universidades en su mayor parte aún no evalúan a los estudiantes sobre su uso del video. **En 2018, el texto sigue siendo la forma de comunicación dominante en la educación.**”

Necesitamos desarrollar completamente las estructuras críticas para el video a fin de que alcance su potencial educativo, como ya lo hemos hecho para el texto”.

## 2006. Web 2.0

Aquí se reúnen los servicios de contenidos generados por los usuarios, que hasta este momento los más populares eran: blogs, Youtube y Flickr. Pero el término despegó luego de que Tim O'Reilly lo usara en en la primera Conferencia Web 2.0 en 2004. Así como la





fascinación por el *e-learning* había visto cada término posible prefijado con "e", la adición de "2.0" a cualquier término educativo lo puso de moda.

### **2007. *Second Life*, mundos virtuales**

Escenarios basados en simulaciones para generar aprendizajes. Fueron creados por colegios y universidades, pero no generaron tanta atracción por parte de los estudiantes, porque a menudo se usaban para realizar conferencias en línea. Sin embargo, han regresado con una tecnología más robusta, amigable, interfaces más familiares, ejemplo de esto: Minecraft y Pokémon Go.

### **2008. Portafolios electrónicos**

Era un espacio en la web para almacenar toda la evidencia que un alumno reunía para exhibir el aprendizaje, tanto formal como informal, con el fin de apoyar el aprendizaje permanente y el desarrollo profesional. Fueron usados, especialmente, por profesionales de la educación superior. Aunque hoy estos prefieren desarrollar su identidad digital en blogs o redes sociales que en portafolios digitales.

### **2009. Twitter y las redes sociales**

Las redes sociales, como Twitter fundada en 2006 pero cuyo auge alcanzó en 2009, tuvieron la capacidad de establecer conexiones globales, cruzar fácilmente disciplinas y entablar debates significativos antes del desayuno. Son revolucionarias. Sin embargo, el acceso a estos medios desencadenó efectos que hoy son objeto de estudio por su impacto negativo: el acoso en red, la suplantación de identidad, el *sexting*, etc.

“Con lo que ahora estamos luchando es con la paradoja de las redes sociales: el hecho de que sus aspectos negativos y positivos existen simultáneamente”.

### **2010. Conectivismo**

También se conoce como el aprendizaje en red. Es quizá la primera teoría del aprendizaje “nativa” que surge para entornos virtuales de aprendizaje, formulada en 2004-2005 por George Siemens y Stephen Downes.

Siemens definió el conectivismo como "la integración de principios explorados por el caos, la red y las teorías de complejidad y autoorganización. El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de entornos nebulosos de elementos centrales cambiantes, no completamente bajo el control del individuo".





Esta teoría pedagógica cimentó la elaboración de los primeros *mooc*, que fueron precisamente de Downes y Siemens.

### **2011. Ambientes Personales de Aprendizaje (*Personal Learning Environments (PLEs)*)**

Entran después del auge de las herramientas de la web 2.0. Los PLE cambiaron de enfoque, de un conjunto personalizado de herramientas (dispersión) a un conjunto personalizado de recursos (plataformas de integración ¿LMS?), y en los últimos años se ha convertido en el objetivo de la personalización.

### **2012. Cursos abiertos masivos en línea, o mooc (*Massive Open Online Course*)**

Inevitablemente, 2012 será visto como [el año de los MOOC](#).

“Pueden verse como la combinación de varias tecnologías anteriores: algunos de los enfoques abiertos de REA, la aplicación de video, la experimentación del conectivismo y el bombo revolucionario de la web 2.0. Los MOOC fueron Silicon Valley pasando a la educación.

Una vez que el curso del profesor de Stanford Sebastian Thrun atrajo a más de 100,000 estudiantes y casi la misma cantidad de titulares, la inversión capitalista de riesgo se inundó”.

### **2013. Libros “abiertos”**

Son libros digitales, gratuitos, que permiten “la exploración entorno a la pedagogía abierta, la creación conjunta con estudiantes y la diversificación del plan de estudios”.

### **2014. Analítica del aprendizaje**

Datos, datos, datos.

Busca entender los comportamientos de los estudiantes en los entornos de aprendizaje virtuales, particularmente en LMS o MOOC.

“Proporciona el equivalente de responder a señales discretas en el entorno cara a cara: la expresión perpleja, el bostezo o el susurro entre los estudiantes que buscan claridad. Si en un entorno en línea, un educador ve que los estudiantes vuelven repetidamente a un





recurso, eso podría indicar una necesidad similar de adaptar el comportamiento”. Está emergiendo.

### **2015. Insignias digitales**

Son un reconocimiento por el cumplimiento de un desafío. Legítimas, se pueden verificar. “Si los empleadores o las instituciones aceptan y valoran ampliamente las insignias digitales, obtendrán credibilidad con los estudiantes, creando un círculo virtuoso”. Son relevantes para las comunidades de práctica.

### **2016. El regreso de la Inteligencia Artificial (AI)**

“La inteligencia artificial (IA) fue el foco de atención en educación en las décadas de 1980 y 1990 con el posible desarrollo de sistemas inteligentes de tutoría.

Pero, el entusiasmo inicial por estos sistemas ha disminuido un poco, principalmente porque funcionaban solo para dominios muy limitados y estrictamente especificados.

Un usuario necesitaba predecir los tipos de errores que las personas cometerían para proporcionar consejos sobre cómo rectificar esos errores. Y en muchos temas (las humanidades en particular), las personas son muy creativas en los errores que cometen y, lo que es más significativo, lo que constituye la respuesta correcta está menos bien definido.

Quizás la mayor contribución de la IA será hacernos darnos cuenta de cuán importantes son realmente las personas en el sistema educativo”.

### **2017. Cadena de bloques o *blockchain***

Por ahora no tiene usos educativos. El autor lo referenció porque en 2016, con el auge de esta tecnología, la pregunta más frecuente fue: ¿Cuál puede ser el uso del blockchain en la educación tecnológica?

### **2018. “El lado oscuro de la *edtech*”**

Corresponde, según el autor, al uso de las redes sociales para el extremismo. Lo ejemplifica con la violación por parte de Facebook, de los datos de los usuarios, entregados a *Cambridge Analytica*, los bots rusos, la vigilancia de datos, etc. Se requiere construir marcos más éticos, prácticos y conceptuales que combatan el lado oscuro de la educación tecnológica.

