



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme

## **DELIVERABLE 19 - CRITERIOS PARA LA EXCELENCIA Y CALIDAD (DECLARACIÓN DE REFERENCIA)**

**Ed2.0Work - European network for the integration of Web2.0 in  
education and work**

(Version 2)

Autores principales:

Antoni Morro – Balearic Islands University Enterprise Foundation

Luis Tudela – Balearic Islands University Enterprise Foundation

Rubén Comas – University of Balearic Islands

Date: February the 24th, 2014

## Contenidos

El proyecto “ <i>Ed2.0Work</i> ” .....	3
Introduction .....	4
Declaraciones básicas / guías en criterios de excelencia y de calidad al utilizar herramientas y recursos web 2.0 en los procesos de educación y trabajo.....	6
Calidad y excelencia en los procesos educativos .....	7
Calidad Docente .....	8
Institutional quality .....	11
Calidad tecnológica.....	13
Colofón .....	14
Recursos y bibliografía sobre el tema de la calidad y la excelencia en la ejecución de la web 2.0 en la educación procesos.....	16
Referencias bibliográficas.....	22

## El proyecto “Ed2.0Work”

El "Ed2.0Work –Red europea para la integración de la Web 2.0 en la educación y el trabajo" es un proyecto de tres años cofinanciado por la Education, Audiovisual & Culture Executive Agency, y cuenta con los siguientes objetivos:

- Apoyar el desarrollo de contenidos innovadores, servicios, pedagogías basadas en las TIC y prácticas de aprendizaje continuado.
- Fomentar el mejor uso de los resultados, productos y procesos innovadores e intercambiar buenas prácticas en los ámbitos del programa de aprendizaje continuado, con el fin de mejorar la calidad de la educación y la formación.
- Promover la cooperación europea en ámbitos cubiertos por dos o más subprogramas - KA3.
- Apoyar a las comunidades de ámbito europeo de los actores que promuevan la competencia digital y otras competencias transversales clave para la vida y la empleabilidad.

Más específicamente, Ed2.0Work promueve la innovación y las mejoras de las prácticas en la aplicación y utilización de las tecnologías Web 2.0 para la enseñanza y el aprendizaje en la educación y el lugar de trabajo.

Ed2.0Work tiene como objetivos:

- formar una red de organizaciones en las tecnologías Web 2.0 con el uso eficiente y eficaz en la educación y el lugar de trabajo;
- formar tres grupos de interés especial (SIGs) para examinar cuestiones y ofrecer orientación;
- establecer los medios y métodos para que los participantes compartan sus experiencias, productos y conocimientos especializados;
- crear y acreditar una red de centros de excelencia, a través de la cual se puedan buscar multiplicadores;
- producir una serie de publicaciones fundamentales en el trabajo con las tecnologías Web 2.0 en diferentes contextos y disciplinas;
- desarrollar un portal Web 2.0 con servicios para los profesores, formadores en la empresa y el coaching;
- aumentar la difusión generalizada de las mejores prácticas existentes;
- seguir ampliando la red;
- establecer un foro para el desarrollo sostenible y el crecimiento.

A fin de lograr esto se llevaran a cabo las siguientes acciones:

- identificar los métodos y enfoques de enseñanza y aprendizaje con tecnologías Web 2.0;
- promover las tecnologías educativas de la Web2.0, orientadas a las competencias clave;
- recopilar, validar y difundir ampliamente el uso de tecnologías educativas Web 2.0;
- animar a los profesores a utilizar las tecnologías Web 2.0 y los recursos educativos de forma creativa.

Para alcanzar estos objetivos, Ed2.0Work hará lo siguiente:

- realizar investigaciones y publicar el "estado del arte" en el uso de la Web 2.0 en la educación y la capacitación en el trabajo;
- examinar los enfoques pedagógicos para el uso de la Web 2.0 en la educación y la capacitación en el trabajo;
- desarrollar recursos de orientación para profesores y formadores de docentes;
- establecer SIGs temáticas sobre los recursos, métodos pedagógicos, programas de estudios incluidos y establecer criterios de excelencia y calidad;
- crear un sitio web Ed2.0Work con Web2.0-servicios que ofrece acceso a los materiales, una comunidad en línea, un catálogo de oportunidades de capacitación y productos Ed2.0Work, informes de investigación, recursos, etc .;
- difundir Ed2.0Work y ampliar la comunidad a través de las redes extendidas de socios

## **Introduction**

Bajo el denominador de la web social se han incluido la Web 2.0 los servicios en los que no hay diferencia entre usuario y autor: Redes sociales, wikis, blogs, YouTube, ... Así la característica distintiva principal de estas tecnologías, la novedad con respecto a la página web, es que en este caso no hay mediación personal de especialistas en informática, o dependencia de ellos. Se caracteriza por el hecho de que todos los servicios son participativos. Los usuarios de las tecnologías 2.0 pueden experimentar relaciones simples, directas y abiertas entre sí, compartir recursos y comunicarse de inmediato y de manera simultánea. Este hecho en la mayoría de los casos, pero no siempre, implica cierto grado de interacción.

El advenimiento de la Web 2.0 ha generado un gran número de nuevos recursos

que tienen inicialmente el potencial de mejorar la participación, la colaboración y la personalización del usuario de Internet. Ya no tenemos frente a nosotros una acción lineal puramente informativo, que no permite que el usuario proyecte sus propios intereses. Ahora es posible trabajar en proyectos de conocimiento compartido, integrar un elemento personalizado en una página web y compartirla con otras personas a través de la red, desarrollar propuestas en el marco de un modelo de colaboración, etc. Esta nueva dimensión, multiplica las posibilidades de la Internet como recurso educativo. Ahora no sólo podemos encontrar información, el maestro / entrenador / instructor ahora puede guiar y seguir la participación de los estudiantes. Pero la verdad es que los profesores necesitan una alfabetización digital para el uso efectivo de la misma en los procesos educativos.

La idea del ambiente de aprendizaje virtual tiene una clara relación con la naturaleza y génesis de aprendizaje social, en este caso, favorecido por medios tecnológicos.

Siguiendo a Onrubia (2005), podemos afirmar que se basa en un conjunto de dispositivos y herramientas tecnológicas que permitan la asistencia de los estudiantes, los profesores y los recursos de instrucción donde los estudiantes desarrollan su propio conocimiento. Lo que los estudiantes aprenden en un entorno virtual no es simplemente una reproducción de lo que es presentado como contenido, sino una reconstrucción de esa información o ese proceso, mediado por el fondo cognitivo del alumno. También implica una elaboración porque, con la ayuda de las personas participantes en el entorno, el estudiante selecciona, organiza y otorga una naturaleza adecuada y significativa (hace que) a la información contenida en el entorno.

Como resultado, el ambiente de aprendizaje social (LES), puede ser entendido (Baird & Fisher, 2006) como un conjunto de servicios en los que no hay ninguna diferencia entre autor y usuario (redes sociales, wikis, blogs, YouTube, .... ), donde no hay mediación personal de especialistas en tecnología, o dependencia de ellos.

Caracterizado por ser participativo e interactivo, los usuarios, los estudiantes y los profesores pueden interactuar de manera sencilla, directa y abierta entre sí, compartir recursos y comunicarse de inmediato y de manera simultánea. Y eso incluye la posibilidad de que el estudiante de reconstruir y desarrollar conocimientos significativos para él con la ayuda de las personas del entorno, de la información que se presenta o disponible.

El término "software social" (blogs, wikis, redes sociales, etc.) se utiliza en diferentes campos, y, igual que la tecnología se ha desarrollado fuera del mundo educativo.

Terry Anderson (2005) introdujo el concepto de " software socioeducativo" y argumenta que consta de herramientas de la red que apoyan y alientan a los usuarios para aprender, llevar el control individual de su tiempo, el espacio, la presencia, la actividad, la identidad y la acción hacia el proceso de aprendizaje.

Estas herramientas se utilizan para apoyar el aprendizaje electrónico que cubre una amplia gama de aplicaciones diferentes. Tradicionalmente, tales como foros de discusión o chat, o el uso integrado, adaptable y colaborativo como el intercambio de archivos, conferencias web, tableros de anuncios compartidos, bibliotecas electrónicas, weblogs y wikis. Estas herramientas se pueden utilizar para apoyar las diferentes actividades del proceso de aprendizaje. La cuestión es decidir una organización teórica para el e-learning, especialmente al decidir la integración frente a la separación. Por un lado, es posible, al menos en teoría, la integración de diferentes herramientas en un sistema de gestión de aprendizaje como Blackboard o Moodle. Por otro lado, las herramientas se pueden separar en una serie de aplicaciones distribuidas independientes utilizadas con diferentes fines, pero orientadas al sistema de gestión de la enseñanza.

### **Declaraciones básicas / guías en criterios de excelencia y de calidad al utilizar herramientas y recursos web 2.0 en los procesos de educación y trabajo.**

No ha habido mucha discusión dentro de un contexto pedagógico en el uso y la organización de la web las herramientas 2.0 en los procesos educativos. El principio general surge del diálogo existente sobre el valor educativo de las diferentes herramientas y el hecho de centrarse en la pedagogía como punto de partida, donde la utilidad de las diferentes herramientas depende singularmente y en cada caso de las actividades de aprendizaje que queremos apoyar .

Entre los muchos estudios de los factores que afectan el uso de la tecnología para la transformación pedagógica en la educación formal, los problemas comunes se han materializado: los procesos de educación, con el apoyo de las nuevas tecnologías, que podrían orientar a la innovación no son suficientemente conocidos por profesores / instructores / formadores, no suficiente estimados, y se perciben como demasiado problemáticos en su aplicación en la práctica diaria. Con obstáculos vinculados a las disparidades entre escuelas e instituciones culturales y expectativas asociadas a lo que representa la "calidad" para profesores y estudiantes (Berge,

1998). Un obstáculo adicional es la conciencia de la tecnología como una "solución en busca de un problema" en el entorno de la educación formal.

Con la rápida mejora de la tecnología, es desconcertante para los educadores salvaguardar que los métodos de diseño del aprendizaje sigan siendo actuales. Aunque, mientras que los instrumentos están cambiando en un grado cada vez mayor en constante, el contenido y los procesos educativos son en la mayoría de los casos bastante inamovibles. A fin de no ser frecuentemente golpeado por la escena tecnológica, es importante mantener un enfoque de la tecnología como facilitador de la interacción y colaboración y como un canal para dotar de significado al contenido. Por eso, los educadores pueden centrarse en la pedagogía y en las necesidades de los estudiantes, que son las estructuras fundamentales del diseño educativo, sin ser excesivamente desenfocados por la tecnología.

### **Calidad y excelencia en los procesos educativos**

La percepción y las ideas de calidad son muy importantes para los procesos de educación (para todos los agentes implicados en la tarea). Es realmente un concepto que puede ser interpretado desde muchos puntos de vista diversos y dentro de un amplio margen de grados a un nivel operativo. Por ejemplo, en términos de procedimientos, se enlaza con los factores que influyen en la transparencia de los requisitos que afectan a los estudiantes. La calidad también se identifica en términos del grado de adecuación e idoneidad de los programas educativos y cursos en términos de beneficios para la comunidad y para la sociedad en general. El concepto también se vincula a los índices de éxito y el logro. También se relaciona con la calidad de los materiales de aprendizaje y los recursos y programas de estudio, y la capacidad y competencias de los instructores. Incluye además las perspectivas de los maestros de su propio logro: lo que repercute negativamente en los estudiantes y en el sentimiento sobre el valor del curso.

Por otro lado, en el caso de los estudiantes, el término a menudo se refiere a la comprensibilidad y la claridad en las expectativas del curso y su itinerario de aprendizaje.

Por lo tanto existen muchas mezclas de las percepciones sobre la calidad en la educación. Para un enfoque pedagógico basado en la utilización de herramientas de la Web 2.0 en la educación, estas perspectivas deben cumplirse en algún momento y en algún grado.

## Calidad Docente

Para que los recursos 2.0 se integren en la práctica educativa típica, estas herramientas y su potencial deben ser vistos como la producción de un valor añadido y de calidad en los procesos de enseñanza. Este punto de vista y perspectiva incluye numerosos aspectos, que comprende factores pedagógicos, integración docente y de apoyo, y evaluación. Todos estos son los valores de la enseñanza y el aprendizaje que los profesores y los estudiantes traen con ellos en los escenarios educativos. Con respecto a este punto de vista de inspiración Sfard (1998) identificó dos descripciones de la enseñanza y el aprendizaje que ejemplifican dos enfoques diferentes:

- a) el método de adquisición y
- b) el enfoque de participación.

La excelencia y la calidad desde el punto de vista de la adquisición se centra en como se elaboran los materiales exitosos de aprendizaje, o como son elegidos, comunicados, explicados y explicitados si es necesario.

La importancia de este enfoque de calidad se basa en parte en los materiales y recursos que se utilizan para el estudio seleccionado para apoyar la adquisición, y en parte en la habilidad de instrucciones del profesor. Aspectos básicos de la perspectiva de la adquisición de aprendizaje comprenden conocimientos, datos, conceptos, y el logro. La calidad se verifica, en este caso, en la medida en que los estudiantes responden positivamente a las preguntas de examen al final del curso.

El punto de vista de la participación, por el contrario, pone las características del proceso de aprendizaje en la pertenencia, contribuir, colaborar, ser y actuar como miembro de una comunidad; estudiante tiene claramente un papel más activo y proactivo en todo el proceso educativo (enseñanza y aprendizaje).

Está bastante claro que la perspectiva de la adquisición de la calidad en la educación es predominante en la práctica si se compara con la perspectiva de la participación. Este hecho nos permite identificar un primer riesgo a la aceptación de los recursos de la Web 2.0 y la potencialidad de la educación como el uso de tales procesos en la educación desde una perspectiva de participación más que una de adquisición. La Web 2.0 es evidentemente una filosofía y un conjunto de



herramientas que combinan perfectamente con el enfoque de la participación de los procesos educativos.

Muchas metodologías podrían describirse como pedagógico-participativas en los que "los métodos de instrucción no son sólo herramientas para la adquisición de habilidades; también son prácticas en las que los estudiantes aprenden a participar" (McLoughlin & Oliver, 1998, p.39).

Una subcategoría de estas modelos de participación se centra en métodos en los que el alumno está implicado en la contribución de algunos de los medios de aprendizaje en un curso o en el diseño de ciertas fases del curso en el que participa. Estos pueden ser clasificados como acciones de diseño participativo en el que los estudiantes toman el papel de liderazgo en la planificación de algunos de los objetos del curso (Pieters, 2004). Estudiantes en este caso son co-diseñadores de la pedagogía que se basa en las teorías del constructivismo, pasando de la exposición al aprendizaje por descubrimiento, desde el control de instrucción del diseño por el profesor a un aumento del control del aprendiz en los procesos.

Ocasionalmente, sin embargo, esta "manera de hacer" no coincide con las expectativas de los estudiantes. La percepción de la calidad de los cursos, en muchos casos de los estudiantes, es diferente de la de los diseñadores del curso. La calidad, se percibe como el éxito en la obtención de un resultado esperado. Esto significa que la coherencia entre todos los aspectos de un sistema de actividad se debe lograr. Cuando hay diferencias entre ellos, el resultado del sistema no se como se había previsto. Se necesitan nuevas formas de soporte para los estudiantes cuando las metodologías se orientan a la participación en las prácticas educativas. Pieters (2004) comenta los tipos de soporte que los estudiantes necesitan en el diseño de los procesos de aprendizaje: Ayuda sobre la información práctica y no declarativa, apoyo a la motivación para la tarea, y para tener algún sistema de prevención de exceso cognitivo.

Entre los motivos que la evaluación es el principal reto en el método pedagógico orientado a la participación/aportación es que por descripción, no hay respuestas "correctas" pre-determinados, y en su lugar habrá diversos grados de adecuación de diversas dimensiones.

En pocas palabras, no es fácil integrar las herramientas web 2.0 y los métodos en la práctica la educación convencional. Para ampliar la probabilidad de esta implantación, los siguientes factores y características deben tenerse en cuenta:

- Ambos, profesores / instructores y estudiantes deben valorar un enfoque educativo donde la aportación y el rol del alumno se equilibran con los logros.
- Un método pedagógico que reproduce actividades orientadas a la contribución del alumno y a que ellos generen algunos de sus propios medios de aprendizaje.
- El enfoque debe ser basado en la aplicación práctica de los recursos para docentes y estudiantes. La incertidumbre se debe concentrar tanto como sea posible en los alumnos con respecto a lo que se espera de ellos, y en qué grado.
- Los productos y los procesos creados por los estudiantes deben ser evaluados como parte de las prácticas generales de evaluación del curso.

La tercera y cuarta de estas sugerencias son factibles en la práctica, pero requieren un trabajo adicional considerable para el instructor en comparación con las prácticas educativas convencionales. La segunda de las propuestas requiere un poco de imaginación, sobre todo para interpretar las posibilidades de recursos de la Web 2.0 para las actividades de aprendizaje significativas. Esta transformación cultural de las instituciones educativas no es factible que suceda por sí misma, por lo menos en un corto plazo. El plan de estudios general y los puntos de vista de la sociedad sobre la calidad podrían tener que cambiar primero.

Deben existir resultados explícitos de enseñanza, criterios claros y, cuando es posible, las declaraciones de los distintos niveles de logro. Desde la calidad de la enseñanza, los principales criterios de excelencia y quién y qué deben tener como objetivo son los siguientes:

1. Los dos profesores / instructores y los estudiantes deben valorar un enfoque educativo donde la contribución alumno y su rol se equilibran con los logros (criterios dirigidos a los Departamentos).
2. Un método pedagógico que reproduce actividades orientadas a la aportación y a que los alumnos generen al menos algunos de sus propios medios de aprendizaje (asociado a los cursos y módulos).
3. El enfoque debe ser apoyado y basado en la práctica , con recursos de apoyo para docentes y estudiantes. La incertidumbre se debe condensar tanto como sea posible en los alumnos con respecto a lo que se espera de ellos, y en qué medida (asociado a los cursos y módulos).
4. Los productos y los procesos creados por los estudiantes deben ser evaluados como parte de las prácticas generales de evaluación del curso (asociados a los cursos y módulos).
5. Debe haber una estrecha correspondencia entre las tareas docentes - en

particular, los conocimientos y habilidades que estas tareas son capaces de determinar - y los resultados de aprendizaje previstos (asociados al desarrollo curricular).

6. Debe ser un acuerdo cerrado entre las tareas docentes – y en particular, los conocimientos y habilidades de las tareas deben poder ser determinadas por las adecuaciones de herramientas y recursos de la Web 2.0 (asociados con el desarrollo curricular).
7. El aprendizaje que se obtiene (y otra información proporcionada a los estudiantes por sus logros) como resultado de las tareas de enseñanza pueden mantener una relación directa entre los resultados de aprendizaje esperados y capacidad de los alumnos para utilizar la Web herramientas y recursos 2.0 (asociados con el desarrollo curricular).

### **Institutional quality**

Existen como mínimo cuatro, teóricamente en conflicto, percepciones sobre la calidad desde la perspectiva institucional que puede influir en la aceptación de la Web 2.0 los recursos y métodos en las prácticas educativas.

Estas percepciones se relacionan con los programas escolares, las creencias de los actores externos, intereses de calidad relativas a los recursos y experiencias permitidos por la institución, y temas relacionados con la propiedad intelectual de aprendizaje. Cualquier cambio hacia una pedagogía con el apoyo de la tecnología Web 2.0 debe ser revisado bajo el punto de vista de garantía de calidad y también tener en cuenta el plan de estudios. Las prácticas de control de calidad proporcionan atención precisa e importante para las medidas de la institución en la evaluación de los alumnos.

Existen grupos de interés externos, cuyas opiniones sobre la calidad pueden afectar la respuesta de la institución en la transformación pedagógica y técnica. Los líderes de opinión y las comunidades profesionales están a menudo presentes en los medios de comunicación lo que sugiere que las instituciones educativas deben transformar y utilizar la tecnología en este cambio.

Una última cuestión que involucra la calidad desde la perspectiva institucional se centra en la posesión y la propiedad intelectual. La línea entre la reutilización adecuada de la contribución y el plagio obligará a una política de toda la organización, así como modelos para la práctica. Las instituciones son interrogados

sobre la calidad y la legalidad de los recursos creados por los alumnos. Por lo tanto, desde un punto de vista institucional la motivación de herramientas y procesos Web 2.0 pueden :

- Ser el conflicto con el conservadurismo distintivo del plan de estudios
- Generar retos complicados en cuanto a los derechos de autor y propiedad intelectual
- A veces podría entenderse como una reducción en la calidad proporcionada por la institución educativa

También podría asimismo:

- ser utilizado como una estrategia para responder a la visión y solicitudes de las partes interesadas externas clave

Los principales criterios para la excelencia en virtud de la calidad institucional y en quién y en qué debe encaminarse son:

1. Generar un enfoque para integrar herramientas de la Web 2.0 y los métodos dentro de las actividades de aprendizaje del curso, ofreciendo apoyo a los maestros (asociado a los cursos).
2. Estimular un ambiente en el cual los estudiantes con conocimientos informáticos están motivados y alentados en su uso de los recursos y métodos 2.0 Web (dirigido a las instituciones).
3. Organizar un entorno de recursos en el que las herramientas y recursos Web 2.0 apropiados están disponibles (dirigido a las instituciones).
4. Generar medidas institucionales para la utilización y reutilización de los recursos de aprendizaje (dirigido a alumnos y profesores / instructores).
5. El uso adecuado de las herramientas de la Web 2.0 y los recursos para los alumnos, evitando que, durante las tareas de aprendizaje, hay problemas relacionados con el derecho de autor (dirigidas a los profesores / instructores).

En resumen, las instituciones de educación necesitan transformar conceptualmente sus perspectivas y considerar su posición como instituciones de aprendizaje en el siglo 21. Se verán obligadas a reaccionar ante el creciente número de dispositivos personalizados, que permitirá a los usuarios recuperar contenido en contextos que antes eran imposibles. Para ello será necesario cambiar no sólo cómo se distribuye el contenido para este tipo de herramientas, que pueden ser distribuidos a través de

redes y ubicaciones existentes, sino también cómo los estudiantes cooperan, apoyan y actúan con este contenido dentro de sus comunidades y de sus propias necesidades.

### **Calidad tecnológica**

Si bien se podría dar la impresión de que la perspectiva de la tecnología en la calidad se asocia más directamente con el uso de la Web 2.0 los recursos y procesos, la estructura de la tecnología, en una institución de educación media, puede ser un obstáculo importante para la aplicación y el uso de la Web 2.0. Entornos Virtuales de Aprendizaje (VLE) o "sistemas de gestión de cursos" han penetrado de forma muy general y profunda en el uso corriente en las organizaciones educativas, pero normalmente estos sistemas prohibirán o complican extremadamente la posibilidad de profesores y estudiantes que utilizan procesos Web 2.0 tales como la construcción y la contribución con experiencias de los demás. Las políticas tecnológicas institucionales, en muchos casos, pueden prohibir a los estudiantes acceder a su propio trabajo después de un curso ha terminado. Medios de producción para el público fuera del plan de estudios de aprendizaje, deben ser alojados fuera del VLE, haciendo preguntas técnicas en términos de gestión y aseguramiento de la calidad.

Aparte de eso, los recursos emergentes y los sistemas no se integrarán exactamente en técnicas de TI existentes para los procesos de gestión de TI institucional; si están disponibles, incluso utilizando una Fuente VLE Open, todavía pasará un tiempo sustancial entre el inicio de los intentos de uso y el eventual ánimo de toda la institución. Los estudiantes necesitan un ambiente de aprendizaje bien organizado, en el que las oportunidades del curso y los recursos de apoyo adecuados son accesibles. También necesitan instrumentos de trabajo en grupo, como espacios de trabajo compartidos; instrumentos para el control de versiones de documentos y edición compartida, la retroalimentación y la toma de notas; recursos que les permitan gestionar su propio trabajo en progreso y también preparar los trabajos para la evaluación accesible para colaboradores y maestros antes de hacerlo público. Se requieren recursos para gestionar sus agendas compartidas y por diversas formas de comunicación. Necesitan habilidades en la comunicación con el apoyo de un entorno web.

Si los recursos y procesos web 2.0 se integran en los procesos formales de

enseñanza, estos requisitos se multiplicarán y darán lugar a tensión en la infraestructura tecnológica y apoyo. Un problema añadido es la brecha entre la práctica y las habilidades de los estudiantes y los instructores en materia de herramientas y procesos de la Web 2.0. Mientras que los estudiantes pueden enseñarse a sí mismos como usuarios de complejos, expertos y miembros de las comunidades que hacen uso de las herramientas Web 2.0, los instructores son propensos a necesitar ayuda en la adquisición de habilidades y competencias para utilizar las herramientas o incluso en familiarizarse con ellos. Servicios de TI pueden ser esenciales para apoyar a los instructores en un nuevo impulso de "alfabetización informática", esta vez centrado en la Web 2.0.

Los principales criterios de la excelencia dentro perspectiva técnica sobre la calidad y quién y qué deben tener como objetivo son las siguientes:

- 1) Garantizar la VLE el apoyo de la institución, puede ayudar como apoyo en lugar de un obstáculo a las acciones y pedagogías de aprendizaje de contribución orientada (dirigido a los profesores / instructores y las instituciones).
- 2) Detectar y percibir uso de los estudiantes de la Web 2.0 los recursos y procesos para identificar posibles dificultades de usabilidad y ofrecer apoyo para superar estas dificultades (dirigidas a los profesores / instructores).
- 3) Apoyar a los maestros / instructores en el uso y manejo de algunas de las principales herramientas de la Web 2.0 adecuado para apoyar las actividades de instrucción, por ejemplo, las plataformas de e-carera; Wikis; Weblogs; herramientas para editar podcasts, imagen, vídeo y contenido de audio y software social para los marcadores de colaboración y autoría (dirigido a los profesores / instructores y asociado con el desarrollo curricular).
- 4) de dominio por los profesores / instructores de las Web 2.0 métodos, recursos y herramientas, de modo que son usuarios expertos en el apoyo a los procesos de aprendizaje (dirigido a los profesores / instructores y asociados con el plan de estudios desarrollo).
- 5) Tener una infraestructura tecnológica adecuada para el uso de las herramientas y recursos de la Web 2.0 en relación con estas tecnologías (dirigidas a las instituciones).

## **Colofón**

Como hemos estado describiendo, muchos factores tienen un efecto sobre la

percepción de la calidad en la educación. Cuando, el foco de la calidad de uso de la web 2.0 y la implementación de los procesos, puede implicar un conflicto entre opiniones incluso entre los de un mismo grupo (profesores, estudiantes, administradores) esto genera barreras a una fructífera aplicación. La rápida penetración y aceptación general de las herramientas Web 2.0 y dinamismo en términos generales en la sociedad en general no se pueden utilizar al predecir una penetración similar en la aceptación y el uso de prácticas formales de aprendizaje en contextos educativos. Debido a las muchas diferencias en las perspectivas de calidad, así como los problemas para llevar a cabo nuevas pedagogías innovadoras en escenarios educativos y realidades, se prevé que, por desgracia, el empoderamiento que ofrece la Web 2.0 los recursos y procesos no será capaz de superar la inercia de las instituciones de educación cuando se trata de la aceptación general y la penetración de las nuevas posibilidades y puntos de vista de aprendizaje facilitado por las nuevas tecnologías de los recursos.

Además, no debe ser la variable tecnológica la que impulse las perspectivas del cambio o la excelencia y la calidad en la educación. Sin embargo, las alteraciones en la sociedad se interrelacionan con la tecnología, y por lo tanto el uso de tecnología social específico y necesidades personales para ser significativo en las perspectivas de calidad institucional. Los diferentes tipos de interacción, representación y recursos de colaboración referidos conjuntamente como Web 2.0, que ahora están siendo utilizados por los estudiantes de todas las edades y niveles fuera de los requisitos de educación formal, están transformando esas incursiones rápidas ya que facilitan formas operativas para conectar, para ser escuchado, para construir una identidad, para encontrar y compartir. Este tipo de empoderamiento debe ser considerado dentro de la educación, si no se ampliará la disociación de la "escuela" del "mundo real". Mediante la planificación y liderazgo algunas soluciones a este riesgo pueden ser aplicadas en las instituciones educativas de todos los agentes educativos. Pero lo más esencial y necesario es una transformación en la forma de pensar. Como paso inicial, las organizaciones pueden motivar esto con metodologías participativas y un uso eficiente y exitoso de la tecnología de co-diseño, la colaboración y el aprendizaje con los demás (tomando como "demás" a todos los actores involucrados en los procesos educativos y de formación) y definiéndolas como normas de calidad de las prácticas internas y externas de garantía de aprendizaje.

## Recursos y bibliografía sobre el tema de la calidad y la excelencia en la ejecución de la web 2.0 en la educación procesos.

A continuación encontrará una selección de literatura sobre el tema tratado en el presente documento.

Reference	Resumen
<p>Ulf Daniel Ehlers, (2009). Web 2.0 – e-learning 2.0 – quality 2.0? Quality for new learning cultures. Quality Assurance in Education, 17 (3), pp.296 – 314.</p>	<p>Propósito - El propósito de este trabajo es analizar los cambios que se producen cuando el aprendizaje se mueve de un modelo de transmisión a un modelo de aprendizaje colaborativo y reflexivo, y propone consecuencias para el desarrollo cualitativo del mismo.</p> <p>Diseño / metodología / enfoque - El documento resume las investigaciones pertinentes en el campo del e-learning para delinear las diferencias entre e-learning 1.0 y e-learning 2.0 y se amalgama con una serie de trabajos publicados anteriormente. Las características de desarrollo de la calidad se analizan en un siguiente paso y se seleccionan las metodologías adecuadas para el desarrollo de la calidad en entornos de e-learning 2.0.</p> <p>Conclusiones - A pesar de que la cuestión de la calidad implica una controvertida discusión ya en el e-learning 1.0; el e-learning 2.0 crea aún más la inseguridad. Este artículo tiene como objetivo responder a las siguientes preguntas: ¿qué constituye la innovación descrita por la Web 2.0 y e-learning 2.0? ¿Este desarrollo tiene consecuencias para la forma en se asegura, gestiona y se desarrolla la calidad en e-learning?</p> <p>En tres pasos, se describe el e-learning 2.0, en qué elementos se basa la Web 2.0, y en que ha cambiado.</p> <p>En un segundo, el paso de las consecuencias que ello implica para el desarrollo de la calidad en e-learning se discuten.</p> <p>En tercer lugar, se describen una serie de métodos como ejemplos y consejos prácticos sobre la forma de promover el desarrollo de la calidad de antelación.</p> <p>Originalidad / valor - El valor original del documento es dibujar los cambios que han de ser tenidos en cuenta en la enseñanza nueva e innovadora que se construye sobre</p>



	<p>las tecnologías Web 2.0 y extraer consecuencias para el desarrollo de su calidad, así como sugerir metodologías para los educadores y los estudiantes a mejorar la calidad de este tipo de ambientes de aprendizaje.</p>
<p>Hirumi, Atsusi (2005). In Search of Quality: An Analysis of e-Learning Guidelines and Specifications. Quarterly Review of Distance Education, 6(4), pp. 309-329.</p>	<p>Las instituciones educativas están adoptando directrices para asegurar la calidad de los programas y cursos de e-learning .</p> <p>Las empresas también están adoptando directrices, pero su atención se centra en la interoperabilidad y la reutilización de objetos de aprendizaje. Aunque hay elementos comunes, también existen diferencias significativas entre el punto de vista educativo y el punto de vista de la industria.</p> <p>Este artículo analiza las pautas educativas y las especificaciones de la industria para el e-learning publicadas por organizaciones profesionales. Los factores clave a través de ambos enfoques se identifican y analizan para informar a aquellos que están considerando la adopción de normas y el establecimiento de un sistema de aseguramiento de la calidad para el e-learning.</p>
<p>Gray, K., Thompson, C., Sheard, J., Clerehan, R. and Hamilton, M. (2010). Students as Web 2.0 authors: Implications for assessment design and conduct. Australasian Journal of Educational Technology, 26(1), 105-122</p>	<p>Los estudiantes tienen ahora a su disposición una amplia gama de formas de autoría Web 2.0, tales como audio y video podcasting, blogs, marcadores sociales, redes sociales, las actividades virtuales y escritura en wiki. Muchos educadores universitarios están interesados en capacitar a los estudiantes para mostrar su aprendizaje mediante la creación de contenido con estos medios y formatos. Sin embargo, el diseño y la desarrollo de la evaluación del contenido creado por los estudiantes no es sencilla. Basado en una revisión de la literatura y ejemplos en el dominio público actual, este documento identifica retos clave para la evaluación académica que surgen del uso de Web 2.0 en forma de autoría de los estudiantes.</p> <p>Se describen y analizan los casos seleccionados en los que los académicos se han fijado, destacando sobre todo la interrelación de los objetivos de aprendizaje, las tareas de evaluación y los criterios de corrección. Hacemos recomendaciones para la práctica, la investigación y el entendimiento para fortalecer la calidad educativa y la integridad académica en el uso de la Web 2.0 formas de</p>

	autoría para el aprendizaje y la evaluación del estudiante.
<p>Orehovacki, T. (2010). Proposal for a set of quality attributes relevant for Web 2.0 application success. In: Information Technology Interfaces (ITI), 32nd International Conference, pp. 319 – 326.</p>	<p>La calidad y la facilidad de uso de las aplicaciones Web se considera que son aspectos clave de su éxito.</p> <p>Si estos aspectos no están debidamente representados en una aplicación web, o si no se combinan adecuadamente, será difícil asegurar la satisfacción en la navegación y la búsqueda de los usuarios. Sin embargo, el principal reto es identificar los atributos clave que retendrán los usuarios en una web o influenciarán en su decisión de usarla de nuevo. Hay muchos marcos y metodologías que se ocupan de este tema, pero muy pocos de ellos hacen énfasis en la evaluación de la calidad y la facilidad de uso de las aplicaciones Web 2.0. Este documento contiene una revisión crítica de la investigación previa en el campo de la evaluación de la calidad Web. Proporciona la base teórica para el desarrollo de un conjunto de atributos que deben ser considerados en la medición de la calidad de las aplicaciones Web 2.0.</p>
<p>Valère Awouters &amp; Katja Bongaerts (2007).The WEB 2.0 and Social Software related to the quality-assurance role of E-portfolios. In:Conference ICBL2007.</p>	<p>El uso del portafolio digital como un instrumento para el aprendizaje a lo largo de toda la vida es generalmente aceptado también en la educación superior formal. El uso de un Plan de Desarrollo Personal y Profesional (PPDP) aumenta la calidad de los e-portfolios de manera significativa. Sin embargo, desde 2006 la internet se ha destacado por un mayor uso de herramientas de escritura colaborativa como weblogs, wikis, ...</p> <p>Esto ofrece una gran cantidad de posibilidades para los estudiantes desde una perspectiva informal. El aprendizaje formal deberá tener en cuenta esta evolución. El portafolio electrónico deberá ser rediseñado para integrar el aprendizaje formal e informal para estudiantes y aprendices de por vida. Evaluación de 360° de alumnos puede generar una respuesta a la forma en que los maestros y profesores tienen que hacer frente a esta nueva situación.</p>
<p>Moser, T, &amp; Swheneey, M. (2012). A Model Of Problem Based Learning To Support Excellence In Evidence Based</p>	<p>El desarrollo de entornos de aprendizaje basados en problemas para apoyar habilidades de pensamiento crítico en el más alto nivel de la taxonomía de Bloom es importante en la creación de argumentos basados en la</p>

<p>Arguments Through Leveraging Of Web 2.0 Tools. In: SAM International Business Conference</p>	<p>evidencia. La habilidad del alumno para crear argumentos basados en la evidencia aumenta su viabilidad profesional y su valor. Este estudio exploratorio se refiere a la viabilidad de un modelo de aprendizaje basado en problemas a través de la incorporación de las herramientas web 2.0 en la gestión de curso de culminación estratégica. Explora el aprovechamiento de herramientas 2.0, se describe el impacto en la gestión educativa, y las percepciones de los estudiantes al aprender a crear un ambiente que apoya la excelencia en el desarrollo de argumentos basados en las evidencias. La teoría fundamentada proporciona el marco para el análisis continuo y escritura analítica sobre los datos recopilados a partir de tres semestres de estudios relacionados con el uso de la tecnología en el curso y la percepción de los resultados del aprendizaje.</p>
<p>Law, S. (2011). Recognising excellence in teaching and learning. Higher Education Academy.</p>	<p>El aprendizaje y la enseñanza están en el corazón de la educación superior. Desde 2006 los académicos y demás personal que apoyan el aprendizaje del estudiante han sido capaces de evaluar su desarrollo profesional contra el UK Professional Standards Framework (UKPSF), un marco nacional propio del sector y desarrollado y gestionado en su nombre por la Academia de Educación Superior.</p> <p>Los descriptores permiten confiar que las personas con un trabajo crítico que hacer, apoyan a los estudiantes en su educación superior para prepararse adecuadamente en cada etapa de su carrera.</p> <p>El marco reforzado llega en un momento en que las expectativas sobre la enseñanza en la educación superior son mayores que nunca. La Academia de Educación Superior agradece el tiempo y la atención que los colegas del sector han puesto en la actualización del UKPSF. Ya que esto proporciona una base sólida para el desarrollo de la excelencia en la enseñanza en la educación superior.</p>
<p>Attwell, G. (2010). Can Web 2.0 and Social Software Help Transform How We Measure Quality in Teaching, Learning, and Research?. In Changing</p>	<p>Este documento se centra en el tema de la calidad en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación. En la segunda sección, el documento analiza las diferentes formas de tecnología que se están utilizando para aprender y en los cambios en las expectativas de los</p>

<p>Cultures in Higher Education (pp.433-446). Springer Berlin Heidelberg.</p>	<p>estudiantes que promueven las transformaciones, tanto desde la pedagogía como desde las estructuras institucionales. La tercera sección propone un nuevo modelo rizomático de aprendizaje.</p> <p>El siguiente apartado habla de "Marcos de calidad: Percepción y Realidad" sugiere que las medidas tradicionales de la calidad de la enseñanza, el aprendizaje y la investigación han sido secuestrados por la mercantilización de la educación.</p> <p>Esto se explora en el apartado "La mercantilización de la educación y su impacto en la manera de medir la calidad".</p> <p>El apartado "¿Cómo la Web 2.0 y Social Software Cambiar nuestros entendimientos y Medición de la Calidad?" examina cómo la Web 2.0 y el software social pueden proporcionar oportunidades de nuevas formas de medir la calidad del aprendizaje a través de la incorporación de medidas de calidad dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje y desarrollo del conocimiento.</p> <p>Los apartados "Cuál es el propósito de las medidas tradicionales de evaluación?" Y "Las críticas a los procesos de evaluación" ofrecen una crítica de los procesos de evaluación tradicionales y sugieren la necesidad de pasar de la evaluación del aprendizaje de la evaluación para el aprendizaje.</p> <p>En "Entornos Personales de Aprendizaje y Evaluación para el aprendizaje a través de tareas de aprendizaje auténticos" se observa como los entornos de aprendizaje personal pueden ser utilizados para apoyar el aprendizaje auténtico y la evaluación para el aprendizaje.</p> <p>La conclusión sugiere que el desarrollo de nuevos procesos de calidad requerirá un replanteamiento fundamental de la finalidad y la función de las universidades.</p>
<p>Leask, M. (2010). Improving the professional knowledge base for education: Using knowledge management (KM) and Web 2.0 tools. Journal for Policy Futures.</p>	<p>La mejora de los sistemas de educación es un objetivo difícil de alcanzar. A pesar de la inversión considerable, estudios internacionales, como la enseñanza de la OCDE y Teaching and Learning International Survey (TALIS) y el Informe McKinsey "Cómo mejores escuelas escénicas están a la cabeza" indican que la mejora de la calidad del</p>

	<p>profesorado es más importante que el aumento de la inversión financiera. Ambos informes desafían gobiernos, académicos y profesionales a adoptar nuevas formas de compartir y de construcción del conocimiento. En este trabajo se hace en el caso de los sistemas educativos nacionales a adoptar instrumentos de eficacia probada de gestión del conocimiento y la web 2.0 utilizados por otros sectores y destaca el descuidado potencial de los formadores de docentes como agentes para la mejora.</p>
<p>Elton, L. (1998) Dimensions of excellence in university teaching, <i>International Journal for Academic Development</i>, 3:1, 3-11</p>	<p>El artículo analiza el concepto de "excelencia en la enseñanza" e intenta precisar sobre él. En el proceso, se comprueba que la falta de precisión se debe esencialmente a la multidimensionalidad del concepto, que ha llevado a la confusión grave de intentar reducir sus dimensiones para una sola.</p> <p>Las dimensiones son de dos tipos; primero, clasificatorio, distinguiendo los tres niveles de la institución, departamento e individual, y en segundo lugar, de fondo, que describen las diferentes formas en que cada uno de los tres niveles pueden exhibir excelencia. Diferentes maneras de reconocer y recompensar la excelencia individual en sus diferentes dimensiones se debaten y se hacen recomendaciones para la acción. Se argumenta que en las circunstancias actuales, la excelencia en los niveles institucionales y departamentales son casi inalcanzable, pero que esto no es así en el plano individual. Por último, cabe destacar que el reconocimiento y la excelencia en la enseñanza gratificante en los tres niveles es significativamente diferente de las prácticas normalmente utilizadas para la investigación correspondiente.</p>
<p>Mathiasen, H., &amp; Schrum, L. (2008). Web 2.0 and social software: Challenges and complexity of communication in education. In <i>HCI and Usability for Education and Work</i> (pp.97-112). Springer Berlin Heidelberg.</p>	<p>Este documento comienza con una exploración de los cambios que las nuevas herramientas de la Web y el software social han fomentado en la comunicación en los centros educativos. Utiliza el marco de Luhmann para examinar la complejidad de estos cambios, y el potencial para promover el aprendizaje centrado en el estudiante. A través de tres estudios de caso de proyectos de los estudiantes, el examen inicial de la investigación educativa en evolución, los resultados demuestran el reto</p>

	que supone para los profesores asumir nuevos roles, la realidad que los estilos de aprendizaje de los estudiantes siguen impulsando sus preferencias, y la necesidad de que todos los maestros entiendan más plenamente las posibilidades y potenciales que estas herramientas ofrecen para algunos estudiantes. El trabajo concluye con una llamada a una mayor investigación en esta área.
--	--

## Referencias bibliográficas

Anderson, T. (2005). Distance learning–Social software's killer ap. *Proceedings of the Open & Distance Learning Association of Australia: Adelaide: ODLAA*. Retrieved July, 31, 2006.

Berge, Z. L. (1998). Barriers to online teaching in post-secondary institutions: can policy changes fix it? *Online Journal of Distance Learning Administration*, 1(2).

Collis, B., & Moonen, J. (2008). Web 2.0 Tools and Processes in higher education: quality perspectives. *Educational Media International*, 45 (2), 93-106.

McLoughlin, C., & Oliver, R. (1998). Maximising the language and learning link in computer learning environments. *British Journal of Educational Technology*, 29(2), 125-136.

Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *RED. Revista de Educación a Distancia, número monográfico II*, 16.

Pieters, J.M. (2004). Designing artifacts for inquiry and collaboration when the learner takes the lead. *European Educational Research Journal*, 3(1), 77-100.

Sfard, A. (1998). On two metaphors for learning and the dangers of choosing just one. *Educational researcher*, 27(2), 4-13.