



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICA Y SOCIALES
Programa de Doctorado en
Ciencias Administrativas y Gerenciales



**CATALIZANDO LA TRANSFORMACIÓN DE LA
INFORMACIÓN EN CONOCIMIENTO PARA
ORGANIZACIONES ESTUDIANTILES BAJO COGESTIÓN**



Autor:
José Tadeo Morales Carrillo
7.014.500

Facilitador:
Dr. Luis A. Ordoñez V.
Agosto 2010-08-18

El presente es para dar cuenta de los soportes bibliográficos y documentales acerca del impacto de la era de la información y digital en la educación, partiendo de la web 2.0 y procesos de enseñanza-aprendizajes como el e-learning, b-learning, m-learning; fundamentalmente el conectivismo como teoría propia de aprendizaje, permitiendo a las organizaciones estudiantiles en cogestión, generar redes sociales en ambiente colaborativo como colectivo y, desde lo individual, un *Ambiente Personalizado de Aprendizaje*¹. En segundo lugar, desarrolla el estudio de las tendencias implicadas en educación como la cogestión-participación, los ambientes virtuales y las posibles respuestas por parte de los docentes y estudiantes frente a dicho impacto: primero, los estudiantes y profesores asumen el reto de la cogestión-participación en la virtualidad. Segundo, los estudiantes manifiestan su adhesión a la necesidad de una formación adecuada en una realidad de cogestión participación, pero los docentes no. Tercero, los estudiantes no asumen la realidad educativa de cogestión-participación y los profesores se adhieren al proyecto de la educación auténtica con el uso de las nuevas tecnologías y demás herramientas. Finalmente se evalúa el escenario totalmente negativo y adverso dado por los estudiantes y profesores negados a un desarrollo educativo en cogestión participación en los ambientes virtuales.

¹ Término establecido de Luis Ordoñez, Universidad Simón Bolívar.

1.- Impacto de la Información en lo educativo.

La herencia de la globalización y desarrollo tecnológico según Blanco (2008), en referencia a Becerra (2003), es la **Sociedad de la Información**. Oayama y Castells (2002) presentaron un estudio sobre la misma en los países del G7, concluyendo en “*la necesidad de reorientar las investigaciones, ya que el tratamiento de la información ha sustituido al sector de servicios como actividad dominante en las economías adelantadas de hoy*” (p. 168). Por su parte, Trejo (2001) desarrolla características de dicha sociedad: *exuberancia, omnipresencia, irradiación, velocidad, multilateralidad/centralidad, interactividad/unilateralidad, desigualdad, heterogeneidad, desorientación y ciudadanía pasivas* teniendo como centro a la información, definida por la Enciclopedia Libre Wikipedia como “*un conjunto de datos organizados procesados que constituyen un mensaje, que cambia el estado del conocimiento del sujeto o sistema que recibe dicho mensaje*”².

Paralelamente, el Informe Horizon (2010) responde con dos puntos de atención: *la computación móvil* como uso de dispositivos capaces de trabajar en red y el *contenido abierto*, uso generalizado de la información afectando estrategias y metodologías de enseñanza-aprendizaje.

El impacto en la educación viene dado en la generación de ambientes virtuales, según Sangrá (2001) como cambio y optimización de medio. Cabero y otros (2004) aducen a herramientas para desarrollar estrategias didácticas ó, la propuesta de Casadei y Cuicas (2009) en la carrera ingeniería civil de la Universidad Centroccidental Lisandro Alvarado con el uso de b-learning, y recientemente el m-learning como

2 <http://es.wikipedia.org/wiki/Informaci%C3%B3n>

implementación de uso educativo de *componentes hipertextuales y multimediales en formatos digitales que se utilizan para capacitar e informar a usuarios de distintos dispositivos móviles*³.

Milne (2007) plantea el ingenio y la visión prospectiva de las universidades hacia la implementación tecnológica y sus nuevos escenarios. Strauss (1999) advertía que los usuarios eran, para entonces, personas y que en el futuro serían dispositivos inteligentes e instituciones, ese pensamiento es corroborado por Siemens (2007) al determinar: *conocimiento puede estar en entidades no humanas*. Estos presupuestos evidencian el impacto de la era digital en los escenarios educativos, ¿cuáles son las posibles respuestas frente a ello?

2.- El aprendizaje en los nuevos tiempos.

Desde la virtualidad se generan teorías propias y de manera vertiginosa, por ejemplo: Bartolomé (2004) debate entre el paso del e-learning al b-learning. El b-learning (blended-learning) mantiene la presencia del docente desde lo tradicional pero utilizando los avances tecnológicos a su favor (Alemañy, 2009) y el caso particular de Luís Ordóñez (2010) en la asignatura: Empresas con Pertinencia Social del Doctorado en Ciencias Administrativas y Gerenciales en la Universidad de Carabobo.

2.1 La web 2.0

El desarrollo vertiginoso de la sociedad de la información ha generado un segundo cambio, según O'Reilly (2006): “el estallido de la burbuja tecnológica en 2001 marcó un momento crucial para la web, comenzando con una sesión de “brainstorming”

³ http://portal.sol.edu/index.php?option=com_content&view=article&id=73:i-que-es-m-learning&catid=49&Itemid=79

determinando que la web era más importante que nunca”; sin embargo, el término Web 2.0 no es definible: *es aplicable*⁴. Advierte la existencia de la Web 3.0 aunque no hay consenso. Educativa⁵ (2008) establece principios de dicho ambiente:

1. La *World Wide Web* como plataforma de trabajo.
2. El fortalecimiento de la inteligencia colectiva.
3. La gestión de las bases de datos como competencia básica.
4. El fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software.
5. Los modelos de programación ligera junto con la búsqueda de la simplicidad.
6. El software no limitado a un solo dispositivo.
7. Las experiencias enriquecedoras de los usuarios.

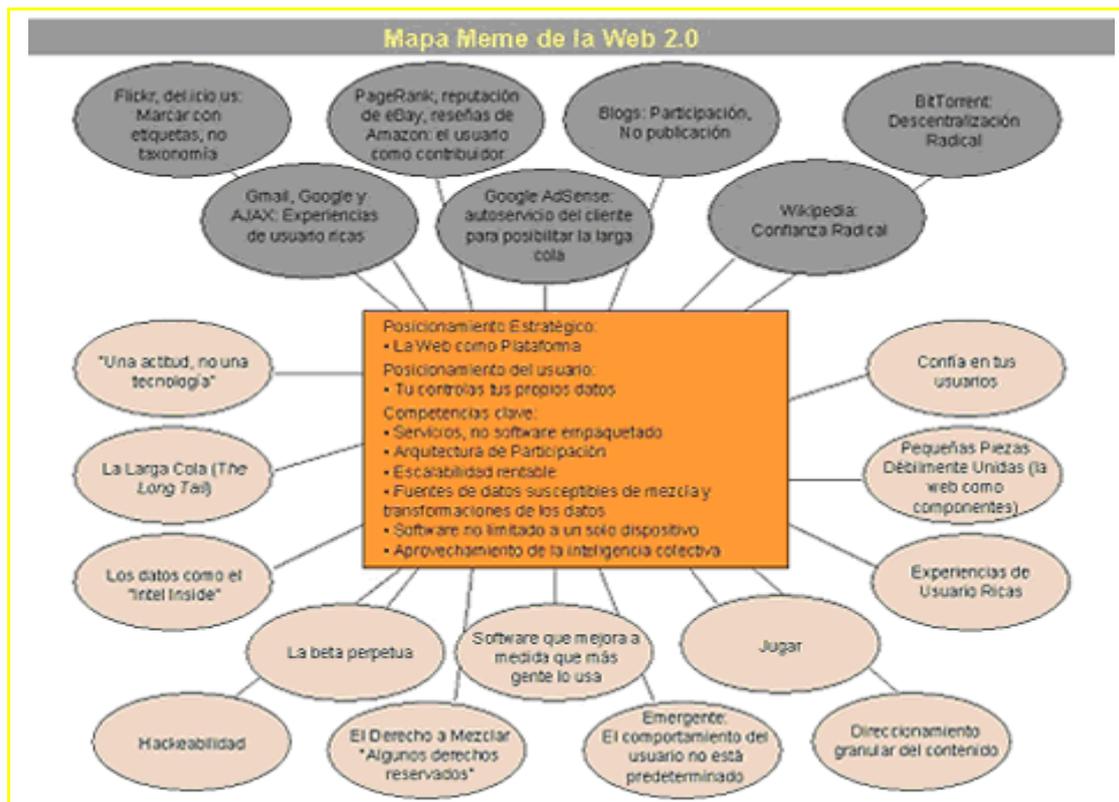
Resaltando los aspectos 2, 3 y 5 necesarios y encuadrados en el paradigma de la conectividad. Lo importante es la aparente facilidad y versatilidad para el desarrollo de una red de conocimientos, como lo refiere nuevamente Educativa (2008): “*los contenidos son creados por muchos para que otros muchos los aprovechen*”. Convirtiéndose en una herramienta para la gestión del conocimiento, la cual puede crear el ambiente propicio para la transformación de la información en conocimiento en atención a la necesidad y exigencia del usuario o del interesado, ya lo advertía Vigostky en su teoría del aprendizaje social, según la página Master Media⁶ una base del conectivismo.

A continuación se esboza el mapa mental (en castellano) de O’Reilly:

4 <http://es.wikipedia.org/wiki/Web>

5 Blog sobre la Calidad e Innovación en la Educación Secundaria

6 [http://www.masternewmedia.org/es/2008/10/21/conectivismo una teoria del aprendizaje para la.htm](http://www.masternewmedia.org/es/2008/10/21/conectivismo%20una%20teoria%20del%20aprendizaje%20para%20la.htm)



Fuente: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>,
<http://sociedaddelainformacion.telefonica.es/jsp/articulos/detalle.jsp?elem=2146>

En el mismo orden de ideas Educativa lo determina como *software social* bajo las tres consideraciones:

- 1.- Admiten la participación colectiva, permitiendo:
 - a.-Compartir información entre los usuarios.
 - b.-Interactuar unas personas con otras, por ejemplo, mediante sistemas de mensajes.
 - c.-Colaborar entre usuarios. La información compartida unida a la interacción entre los usuarios debe permitir la creación conjunta de contenidos
- 2.- .El uso del recurso es gratuito.
- 3.- .Permite recuperar la información mediante suscripción (sindicación) al que se puede añadir el etiquetado (folcsonomía)⁷.

2.2 Conectivismo, teoría del aprendizaje para la era digital.

Siemens (2004) desarrolla esta teoría trascendiendo al conductismo, cognitivismo y constructivismo aduciendo que éstas eran, para un momento, cuando el aprendizaje no había sido impactado por las tecnologías. Sus fundamentos son: *teoría del caos*,

⁷ <http://jjdeharo.blogspot.com/2008/01/aplicaciones-20.html>

reconoce la conexión con todo. Auto-organización como formación espontánea de estructuras, patrones o comportamientos bien organizados. Redes definidas como conexión entre entidades. Dando origen al llamado Conectivismo con dos principios fundamentales: “El conocimiento aplicado” y “el aprendizaje reside en entidades no humanas” (Siemens, 2004).

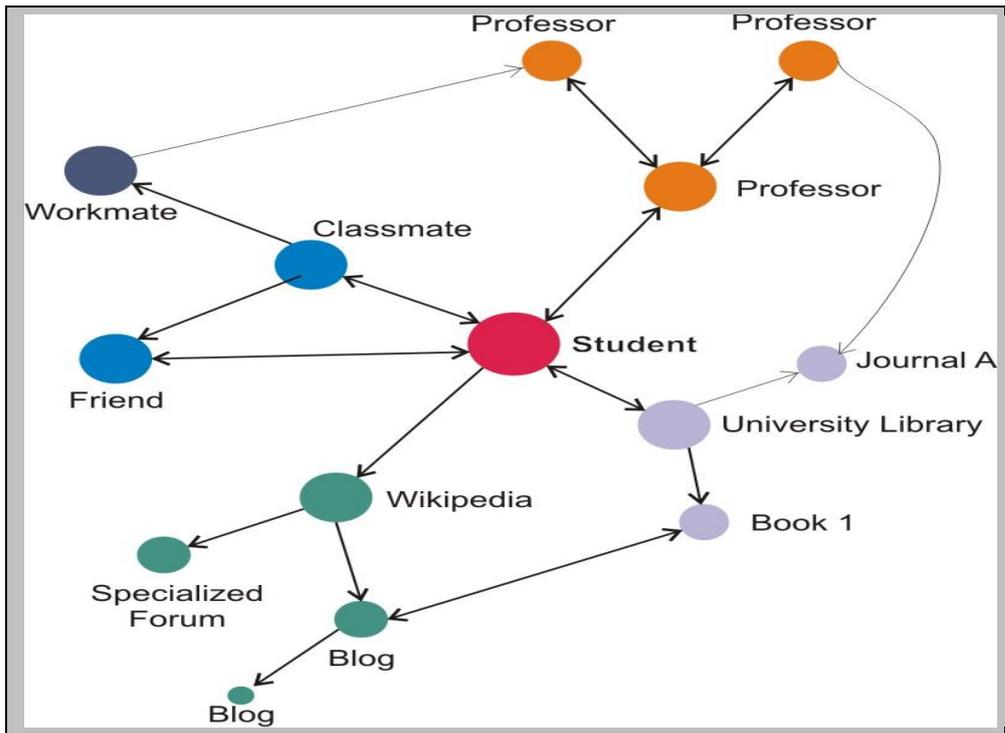
Por su parte Álvarez (s. f) deduce ocho principios derivados de los anteriores:

- 1.- El aprendizaje y el conocimiento se complementan con la diversidad de opiniones.
- 2.- El aprendizaje es un proceso que consiste en la conexión de nodos especializados o fuentes de información.
- 3.- El aprendizaje puede residir en entidades no “humanas”.
- 4.- La capacidad de aprender es más importante que el conocimiento que se posee en cada momento.
- 5.- El mantenimiento de las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo.
- 6.- La habilidad para ver las conexiones entre ideas y conceptos es la clave para construir el conocimiento.
- 7.- El buen material es esencial en el aprendizaje.
- 8.- La toma de decisiones para aprender algo es el inicio de un aprendizaje.

Sin embargo, según Cuesta (2009) *“el punto de inicio del conectivismo es el individuo, el conocimiento personal se hace de una red que alimenta de información a organizaciones institucionales”*⁸. Lo cual introduce el debate sobre lo humano de la tecnología, éstas últimas son medio y no fines al servicio de..., por lo cual son aprovechables y utilizables Inzunza (s. f).

Podemos esbozar el conectivismo en el mapa conceptual:

⁸<http://democraciahorizontal.blogspot.com/2009/10/el-conectivismo.html>



Fuente: <http://conectivismo.com/2008/10/primer-paper-del-curso-de-conectivismo-cck08/>

Es decir, una red de interacción entre humanos y entidades virtuales, dando origen al conocimiento cuando éste es aplicado o contextualizado.

2.3 Redes de aprendizaje.

La epistemología y el problema del conocimiento en el sentido tradicional: objeto-sujeto, son ahora superados. Sin embargo, Cardona (s. f) al preguntar: ¿qué es el conocimiento virtual? Responde: *sea cual fuere su origen se somete a las leyes de las redes virtuales.... Se estructura de acuerdo a parámetros de versatilidad, facilidad de acceso, rapidez de descarga y multimediatividad* (p. 3). El punto de partida es: **la existencia a priori de información y su ubicación en la red**. Es más, crea una nueva estructura “cognitiva”: *la inteligencia cibernética pensando a través de la red, comunicándose y consultando* (p. 8). Por otra parte, Siemens (2006) determina: “*todo conocimiento es información pero toda información no es conocimiento*”. El

procedimiento para la determinación y adecuación del primero en el segundo, es dado según Inciarte (2008) en la mediación del docente cuando interactúa y evalúa con el estudiante el nuevo conocimiento adquirido por ser esto una competencia del docente.

Para Albornoz, Alfaraz y otros (2006):

El trabajo en red es el resultado de la adopción de formas flexibles y participativas de organización, implementadas a la hora de crear y aplicar los conocimientos a la solución de problemas. En efecto, las redes de conocimiento son las configuraciones en las que se conjugan muchas de las características mencionadas: en ellas, actores de diversas procedencias se relacionan a fin de abordar problemas concretos y proponer soluciones, poniendo en juego para ello sus capacidades y buscando, por este medio, complementarlas (p. 7).

Al desarrollar un análisis prospectivo del conectivismo y la generación de redes de conocimiento, viene la situación de cuáles serían los medios para la gestión de conocimiento. El punto clave es “compartir”. En tal sentido, Boyd y Ellison (2007) centran el asunto en la configuración de redes sociales:

Definimos como “Sitios de Redes sociales” a los servicios basados en la web que permiten a los individuos 1.- Construir un perfil público o semi-público dentro de un sistema delimitado. 2.- Articular una lista de usuarios con los que comparten otra información. 3.- Ver y recorrer su lista de conexiones y aquellas hechas por otras dentro del sistema.

De esta forma la web (red) se convierte en la “estructura” de transformación de la información a conocimiento.

3.- Organizaciones Estudiantiles en cogestión de conocimiento, puntos nodales.

Desde el siglo XIX, según Videla⁹, Don Bosco crea grupos como estrategia educativa de formación denominados compañías¹⁰ cuyo fin era ayudar a los compañeros. En la actualidad La Universidad de las Américas Puebla, define organización estudiantil como:

Equipos de trabajo formados por estudiantes que se identifican por un mismo interés, comparten un objetivo en común y brindan a la comunidad estudiantil espacios de participación para compartir este objetivo, realizando actividades que enriquecen su experiencia y la de los que interactúan en ellas. Ellos elaboran un plan de trabajo y desarrollan sus proyectos¹¹.

Por su parte Gairin (2006) las analiza desde tres ejes: el eje escolar/no escolar, el eje virtual/real y el eje sentido/orientación de la agrupación, advirtiendo la gama de relaciones y ambientes en que se gesta una organización. Por lo cual, los grupos estudiantiles dependen de su contexto y quehacer, cohesionados según Picazo, Zornoza y Peiró (2009) en referencia a Carron, Brawley y Widmeyer, como *“proceso dinámico que se refleja en la tendencia del grupo a mantenerse y permanecer unido en la búsqueda de sus objetivos instrumentales y/o para la satisfacción de las necesidades afectivas de los miembros”* (p. 274).

Al confluir: el grupo como elemento de participación desde una perspectiva educativa con el ambiente generado por la web 2.0 y la conectividad, se permitirá un acceso a mayores fuentes de información y aprendizaje. Lo cual los convierte en nodos de la red de conocimiento. Atendiendo a Vera (2006), Martínez, Morales, Núñez, Paz y Sánchez

⁹ http://www.templotibidabo.org/Vida_D_Bosco/Autor.htm

¹⁰ http://www.templotibidabo.org/Vida_D_Bosco/Vida_DB_7.htm

¹¹ <http://www.udlap.mx/vidaestudiantil/asociaciones.aspx>

(2010) sobre la participación y cogestión, la organización estudiantil no solamente es instrumento de participación activa sino de relación social-individual de aprendizaje continuo en permanente interconexión

De acuerdo a lo anterior, se propiciar la creación de grupos estudiantiles multipropósitos manejando adecuadamente las herramientas tecnológicas, con la finalidad de convertirse en factores catalizantes de su aprendizaje. Además, dichas organizaciones funcionarían en cogestión a efecto de introducir los jóvenes en las complejas tareas de empresas con pertinencia social.

II.-TENDENCIAS Y ESCENARIOS SOBRE LA COGESTIÓN EN AMBIENTES EDUCATIVOS VIRTUALES PARA ORGANIZACIONES ESTUDIANTILES¹²

Frente a los cambios educativos derivados de el impacto de la era digital en lo educativo, a continuación se analizan cuatro tendencias que emergen de la co-gestión y participación en ambientes virtuales educativos desde las organizaciones estudiantiles a partir de la siguiente matriz:

TENDENCIAS Y ESCENARIOS SOBRE LA COGESTIÓN EN AMBIENTES EDUCATIVOS VIRTUALES PARA ORGANIZACIONES ESTUDIANTILES

ESCENARIOS	I TENDENCIA	
	<i>Presión para los profesores para el manejo de ambientes virtuales</i>	
A TENDENCIA <i>Participación en las redes sociales, proceso de creación del propio conocimiento por parte del estudiante.</i>	A.I ESCENARIO 1 (+ +) <i>Se da la participación por parte de las organizaciones estudiantiles en redes sociales y los profesores se adhieren a los impactos de la web, el conectivismo en educación. Mejora de la educativa: estudiante es ciudadano participativo.</i>	A.II ESCENARIO 2 (+ -) <i>Los estudiantes insisten en la participación y el uso adecuado de las herramientas tecnológicas, los profesores no asumen el reto de la presión y se generan conflictos entre estudiantes y profesores.</i>
	B.I ESCENARIO 3 (- +) <i>Los estudiantes no emplean adecuadamente las herramientas tecnológicas ni desean responsabilidad y compromiso. Los docentes asumen el reto de los impactos de los mismos en educación se inicia una labor pedagógica.</i>	B.II ESCENARIO 4 (- -) <i>Los estudiantes no emplean adecuadamente las herramientas ni quieren participar. A los profesores no les importa porque tampoco asumen la presión. Ambiente de nihilismo, posmodernidad.</i>

Fuente: Paz S., Carolina y Morales C., José T. (2010)

Tendencias Observadas:

A.- Participación en las redes sociales, proceso de creación del propio conocimiento por parte del estudiante.

Según el Banco Mundial (2010)¹³ en Venezuela para el año 2008, los usuarios de internet eran 7.167.375, la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela de

¹² Esta temática fue realizada en coautoría con Carolina Paz Sinde.

1999, según Ceballos (2009) establece el marco legal para la participación, yendo desde un derecho hasta un deber. Por otra parte, La Rosa (2003) plantea la cogestión como estrategia para la visibilización de los intereses de los adolescentes y jóvenes y la inscripción en las prácticas públicas de sus derechos ciudadanos. En el mismo orden, Suárez, Vinent y del Toro (2003) ven en las organizaciones estudiantiles un espacio para la participación y la formación integral de los estudiantes. Sánchez (S. f.) plantea la decadencia de la participación juvenil en lo político durante los noventa y la búsqueda de nuevas formas y alternativas de asociaciones en los jóvenes. El informe Horizon (2010) advierte la ampliación a dispositivos de computación móvil capaces de trabajar en red y de contenido abierto. Para BlackBerryVla.com¹⁴: *los teléfonos inteligentes están de moda, se trata de computadoras portátiles que, además, realizan llamadas telefónicas*”, Según el Universal (23/03/2010), *“dos de cada diez usuarios de BlackBerry en Venezuela son niños o adolescentes”, ¿qué pasará con el uso de los mismos dentro de un tiempo y en los jóvenes cuál es su impacto?*

El contraste viene dado cuando para la Cavalho- UNESCO (2010), Sarramona (2000), Gadotti (2003) y Morales (2002, 2005, 2010) la educación es un acto entre humanos y su tarea es humanizar desde la persona, advirtiendo el compromiso personal de crecimiento y no la imposición de contenidos. La persona se convierte en la propia guía para gestar su aprendizaje.

Se advierte que la participación surge además a través de las redes sociales emergidas del uso de internet y la educación como participación para la creación del propio aprendizaje.

13 http://www.google.com/publicdata?ds=wb-wdi&ctype=l&strail=false&nselm=h&met_y=it_net_user&scale_y=lin&ind_y=false&rdim=country&idim=country:CUB:CRI:DOM:ECU:SLV:GTM:HND:NIC:PRI:PAN:URY:ARG:BLZ:CHL:MEX:PER:ESP:COL&hl=en&dl=en#met=it_net_user&idim=country:CUB:CRI:DOM:ECU:SLV:GTM:HND:NIC:PRI:PAN:ARG:BLZ:CHL:MEX:PER:ESP:COL

14 <http://www.blackberryvzla.com/>

B.- Presión sobre los profesores para adherirse al uso y manejo de los ambientes virtuales.

En la misma forma como Oyama y Castels (2002) presentaron ante el G7 donde solicitaban un cambio frente al tratamiento de la información, pues éste, había sustituido a parte importante del sector servicios, el impacto en educación no ha sido menor, para Sangrá (2001) manifiesta un cambio de optimización y medio; Cabero y otros (2004) herramientas para desarrollar didácticas, al mismo tiempo Inciarte (2008) manifiesta el desempeño de competencias docentes para la virtualización de la Educación Superior. Por otro lado, la virtualidad genera propias perspectivas de enseñanzas para el aprendizaje en la era digital como son la Web 2.0, según O'Reilly (2006) contaba con un arranque de 9,5 millones de menciones en Google. A ello se suman, el e-learning y el b-learning como aprendizajes a distancia y “mezclados” Bartolomé (2004), además del m-learning el uso de los instrumentos móviles planteados en el proyecto de la Escuela de Organización Industrial¹⁵ y otros que están impactando en educación y a los profesores.

Además, Castells, Fernández-Ardévol, Linchuan y Sey (2007) analizan desde la cultura juvenil aspectos de: telefonía móvil, el lenguaje de la comunicación inalámbrica, el mensaje de texto y la oralidad móvil, entre otros, como parte de la tendencia central de las vivencias de la juventud unido a planteamientos como la emergencia de la identidad colectiva, las redes y otros.

Escenarios Posibles:

Primer Escenario (ganar, ganar)

¹⁵ <http://www.eoi.es/blogs/mlearning/>

A.I Este escenario se presenta cuando se cruzan ambas tendencias, advirtiendo que los estudiantes utilizan las herramientas tecnológicas adecuadamente, crean un ambiente de participación en su aprendizaje generando la responsabilidad y los compromisos adecuados. Por su parte el profesorado asume el reto de la virtualidad y lo utiliza como estrategias, herramientas y metodologías para complementar el aprendizaje y desarrollar el conocimiento en los estudiantes, generando un ambiente *educativo óptimo*. Sería el escenario “ideal”.

Segundo Escenario

A.II Este se plantea cuando los estudiantes asumen las propuestas de participación y el reto de generar su crecimiento en un ritmo propio y acelerado sustentado en las herramientas tecnológicas y los docentes se resisten al cambio como lo plantea Urdaneta (s. f.) en una investigación realizada en la Escuela Básica Lagunillas donde los docentes exponen lo siguiente: miedo al uso de aparatos, sentarse frente a la máquina les cansa la vista, le duele la espalda. A nivel universitario se tiene la ponencia de Giraldo y Villa (s.f.) en la Universidad de Medellín donde exponen que en estudios de Sangrá y González (2004) encuentran en los profesores: resistencia al cambio, deficiencias en la formación frente al uso de las nuevas tecnologías generando niveles de baja autoestima y frustración. De igual forma la permanencia de los docentes en el paradigma educativo tradicional de “Educación Bancaria” de Freire o el sentido escolástico de profesor y alumno (*a lumen*), donde el docente es quien sabe contrapone la teoría de Siemens (2004, 2006) sobre el conectivismo basado fundamentalmente en que el conocimiento puede estar en entidades no humanas como la red y lo importante es su uso y no quien lo posee. Esto avisa grandes conflictos, al interno del docente por verse sobrepasado por los estudiantes y frente a la necesidad de una puesta permanente al día.

Tercer Escenario

BI- Aun cuando, según la matriz, se plantea como un escenario “negativo”, este puede y debe ser el escenario más propicio, pues aunque los estudiantes no se incorporen a utilizar la tecnología y su participación en redes para el crecimiento; los docentes que, en este caso, asumen el reto generan un proceso de acompañamiento pedagógico fruto de la propia naturaleza y vocación educativa, como lo plantea Morales (2005, 2010) Educar para la trascendencia y la vuelta al diálogo. Este es un escenario educativo natural, los profesores siendo Maestros.

Cuarto Escenario

BII.- Aquí se plantea el llamado *Nihilismo Posmoderno* en educación, pues ni los estudiantes están interesados y los profesores igual, sería algo muy perverso que es posible se esté gestando en algunos sectores educativos. Cuando los estudiantes nos son los esperados “nativo digitales” sino: “tecnoalienados” y “tecnodependientes” (Morales, 2005).

Consideraciones finales

Indudablemente, los ambientes virtuales inciden en el ámbito educativo, ello puede ser positiva y negativamente según sean utilizados, fundamentalmente por los docentes.

Desde la conectividad se abre una oportunidad para desarrollar didácticas y metodologías de enseñanza superando viejas prácticas, llegando tanto a lo social en una organización estudiantil e individual (personal), desarrollando madurez para gestar su ambiente personal de aprendizaje por el estudiante.

Por otra parte, se concibe un nuevo paradigma sobre el conocimiento como información libre que está en la red a disposición de cualquiera para ser utilizado sin restricciones, siendo la función principal del docente el mediar para que el estudiante contextualice y en cogestión catalice la transformación de la información en conocimiento.

Por último, la organización estudiantil se presenta como una forma importante de participación y nodo dentro de la red a ser considerada en el proceso educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albornoz Mario, Alfaraz Claudio y otros (2006). *Redes de Conocimiento: Construcción, Dinámica y Gestión*.

<http://www2.ricyt.org/docs/libroRC2006/libroRC2006.pdf> Consultado 12/07/2010.

Alemañy Cristina (2009). *Blended learning y sus aplicaciones en los ambientes educativos*. Cuadernos de Educación y Desarrollo. Abril. Vol. 1 Nro 2. <http://www.eumed.net/rev/ced/02/cam3.htm> Consultado 15/07/2010

Álvarez Elías (s. f). *Guía para practicar los principios 1,2 y 3 del conectivismo*. <http://www.slideshare.net/dreig/conectivismo-principios> Consultado 15/07/2010

Bartolomé, Antonio (2004). *Blended Learning. Conceptos básicos*. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, 23, pp. 7-20.

www.lmi.ub.es/personal/.../04_blended_learning/.../1_bartolome.pdf Consultado 12/07/2010

Becerra Martín (2003). *Sociedad de la información: proyecto, convergencia, divergencia*. Editorial Norma. Enciclopedia Latinoamericana de Sociocultura y Comunicación. Colombia.

Blanco Jorge (2008). *Usos consumos y atributos que los jóvenes guanajuatenses otorgan a las tecnologías de la información y comunicación*. Tesis doctoral presentada ante el Tecnológico de Monterrey. Campus México.

<http://www.eumed.net/tesis/2008/jabs/Sociedad%20de%20la%20informacion.htm> Consultado 12/07/2010

Boyd Danah y Ellison Nicole (2007). *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*. <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.htm> Consultado 05/08/2010.

Cabero Julio y otros (2004). *La red como instrumento de formación. Bases para el diseño de materiales didácticos*. Revista de Medios y Educación Nro. 22 p. 5-23. <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/cuerpo.htm> Consultado 12/06/2010

Casadei Luisa y Cuicas Marisol (2009). *Hacia la Virtualidad de la Universidad. Caso Ingeniería Civil UCLA*. Revista Apertura Año 9 Nro. 10. <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/num10/pdfs/Articulo%202.pdf>

Cardona Guillermo (s. f.). *Tendencias educativas para el siglo XXI. Educación Virtual, online y @learning. Fundamentos para la Discusión*. <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/cardona.pdf> Consultado 12/07/2010.

Castells Manuel, Fernández-Ardévol Mireia, Linchuan Jack y Sey Araba (2007). *Comunicación Móvil y Sociedad. Una perspectiva global*. <http://www.eumed.net/libros/2007c/312/index.htm> Consultado el 25/06/2010.

Cavalho José – Unesco (2010). *Hacia una educación superior para América Latina y el Caribe*. Conferencia dictada en el Curso de Posdoctorado en Educación de la Universidad de Carabobo. Valencia 28-07-2010.

Ceballos Edward (2009). *Participación Ciudadana en el Marco de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela y los Concejos Comunales*. Revista Provincia Nro. 21, enero – julio. P. 43-60. <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/28629/1/articulo3.pdf> Consultado el 10/08/2010.

Cuesta Yasser (2009). *Democracia Horizontal. El Conectivismo*. <http://democraciahorizontal.blogspot.com/2009/10/el-conectivismo.html> Consultado 15/07/2010

Educativa, Blog sobre calidad e innovación en Educación Secundaria (2008) *Aplicaciones 2.0*. <http://jjdeharo.blogspot.com/2008/01/aplicaciones-20.html> Consultado 15/07/2010.

Gadotti Moacir (2003). *Perspectivas actuales de la educación*. Siglo XXI Editores. Buenos Aires. Argentina.

Gairín Joaquín (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. Revista Educar Nro. 37, p. 41-64. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2287500> Consultado 14/07/2010

Gairín Joaquín (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. Revista Educar Nro. 37 p. 41-64. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2287500&info=resumen&modo=popu> p. Consultado 14/07/2010.

Galván Liliana (s. f.). E-Proceso de Enseñanza – Aprendizaje. <http://eae.ilce.edu.mx/pdfs/e-proceso.pdf> Consultado 5/08/2010.

Giraldo Liliana y Villa Claudia (S. f.) *Percepciones de los docentes universitarios sobre el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación*. Universidad de Medellín Colombia. www.colombiaaprende.edu.co/html/.../articles-108459_archivo.pdf Consultado el 14/08/2010.

Inciarte Mercedes (2008). *Competencias Docentes Ante la Virtualidad de la Educación Superior*. Télématique. Volumen 7, edición Nr. 2. <http://www.urbe.edu/publicaciones/telematica/indice/pdf-vol7-2/2-competencias-docentes-ante-la-virtualidad.pdf> Consultado el 05/08/2010.

Informe Horizon (2010). <http://www.scribd.com/doc/30898872/2010-Horizon-Report-en-Espanol> Consultado 11/06/2010

Inzunza Alba (s. f). *Humanización, Educación y Nuevas Tecnologías, aspectos necesarios para la convivencia en la Aldea Global*. CISE- Universidad Autónoma de Sinaloa. Consultado

<http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/inicio.htm> Consultado el 14/07/2009.

La Rosa., Liliana 2003. *Cogestión de servicios públicos para adolescentes y jóvenes*. JOVENes, Revista de Estudios sobre Juventud, Edición: año 7, núm. 18, México, D.F., enero-junio 2003, pp.102-125 Disponible en la WorldWide Web: http://ver2.imjuventud.gob.mx/pdf/rev_joven_es/18/Cogesti%F3n%20de%20servicios%20p%FAblicos%20para%20adolescentes%20y%20j%F3venes.pdf

Martínez Evelyn, Morales José, Núñez Franklin, Paz Carolina y Sánchez Lisette (2010). Definición de Cogestión. Desarrollada en el marco de la Asignatura: Organizaciones con pertinencia social del programa de Doctorado en Ciencias Administrativas y Gerenciales de la Universidad de Carabobo. Naguanagua. Venezuela.

Milne Andrew (2007). *Entering the Interaction Age: Implementing a Future Vision for Campus Learning Spaces*. *EDUCAUSE Review*, vol. 42, no. 1 (January/February 2007): 12–31.

<http://www.educause.edu/EDUCAUSE+Review/EDUCAUSEReviewMagazineVolume42/EnteringtheInteractionAgeImple/158107> Consultado 15/07/2010.

Morales José T. (2002). *Hacia una interpretación filosófico hermenéutica de la educación desde la perspectiva cuántico matemática*. Tesis Doctoral presentada ante la Universidad de Carabobo. Valencia. Venezuela.

Morales José T. (2005). *Fundamentos epistemológicos para la educación más allá de la postmodernidad*. Revista Anthropos Venezuela. Nro. 50/51 p. 59-71.

Morales José T. (2010). *Al reencuentro con el diálogo en el aula*. Trabajo de presentado ante la Universidad Nacional Experimental “Simón Rodríguez”, en el curso de Postdoctorado en Educación. Caracas. Venezuela.

Oyama Yuko y Castells Manuel (2002). *Estudio empírico de la Sociedad de la Información. Composición del empleo en los países del G7 desde 1920 al 2000*. En Revista Internacional del Trabajo. Vol 121 p. 133-171. <http://web.ebscohost.com/ehost/detail?vid=7&hid=107&sid=6b2eb53d-c376-419c-9375-e78c9c66b240%40sessionmgr114&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc210ZT1laG9zdC1saXZl#db=eoah&AN=13742563> Consultado 14/07/2010.

O'Reilly Tim (2006). *Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software*. Consultado 14/07/2010. Consultado 14/07/2010. <http://sociedaddelainformacion.telefonica.es/jsp/articulos/detalle.jsp?elem=2146>

Paredes, Ana Judith (2008). *Planeación prospectiva para las redes de conocimiento corporativo en las universidades públicas venezolanas*. Revista de Ciencias Sociales, agosto, vol.14, no.2, p.274-285. http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1315-95182008000200006&script=sci_arttext Consultado 14/07/2010.

Picazo Carmen, Ana Zornoza y Peiró José (2009). *Los procesos de participación social y participación orientada a la tarea y el aprendizaje como antecedentes de la cohesión grupal. Una perspectiva longitudinal*. *Psicothema* 2009. Vol. 21, no 2, pp. 274-279 <http://www.psicothema.com> Consultado 13/07/2010.

Sánchez Jenny (2004). *Nuevas y diversas formas de participación juvenil*. http://www.joveneslac.org/portal/000/publicaciones/pais_mes/...-1k Consultado 24/06/2010.

Sangrá, A. González, M. (Coords.), et al. (2004). *La transformación de las universidades: a través de las TIC: Discursos y prácticas*. Barcelona: Editorial UOC. Extraído en enero de 2005 de: <http://www.uoc.edu/dt/esp/sangra1104.pdf>

Siemens George (2006). *Knowing Knowledge*. http://www.elearnspace.org/KnowingKnowledge_LowRes.pdf Consultado 16/07/2010.

Siemens George (2004). *Conectivismo: una teoría del aprendizaje para la era digital*. <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>, Traducción castellana Leal Diego, 2007. Consultado 16/07/2010.

Suárez Clara, Vinent Martha y Sánchez María (2003). *Las organizaciones estudiantiles en la formación integral del estudiante universitario*. Gran Universidad de Oriente. Santiago de Cuba. <http://www.santiago.cu/cienciapc/numeros/2003/2/articulo05.htm>. Consultado 12/06/2010.

Sarramona Jaume (2000). *Teoría de la Educación. Reflexión Normativa Pedagógica*. Editorial Ariel Educación. Barcelona España.

Siemens George (2006). *Knowing Knowledge*. http://www.elearnspace.org/KnowingKnowledge_LowRes.pdf Consultado 16/07/2010.

Siemens George (2004). *Conectivismo: una teoría del aprendizaje para la era digital*. <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>, Traducción castellana Leal Diego, 2007. Consultado 16/07/2010.

Strauss Howard (2006). *The Future of the Web, Intelligent Devices, and Education*. *EDUCAUSE*. Review, vol. 42, no. 1 (January/February 2007): 32–47.

<http://www.educause.edu/EDUCAUSE+Review/EDUCAUSEReviewMagazineVolume42/TheFutureoftheWebIntelligentDe/158108> Consultado 10/07/2010.

Trejo Raúl (2001). *La sociedad de la información. Orden global y dimensiones locales en el universo digital*. Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Información. Nro. 1 Septiembre-Diciembre 2001.

<http://www.oei.es/revistactsi/numero1/trejo.htm> Consultado 14/07/2010.

Urdaneta Geraldo (s. f.). *Resistencia de los docentes de básica, al uso de las Tecnologías de la Información y comunicación*.

www.transformacioneducativa.org/...estudiantes/Geraldo_Urdaneta.doc

Consultado 10/08/2010.

Vera Mary (2006). *Cogestión de empresas y transformación del sistema económico de Venezuela: algunas reflexiones*. Revista Gaceta Laboral. Vol. 12 Nro. 2 p. 171-186.

Universidad del Zulia. Maracaibo. Venezuela. **Cuadro No. 1**