

## LIBROS

▼ Francisco Casado Mestre



**Interactividad en los entornos de formación on-line; F. Ignacio Revuelta y Lourdes Pérez; Barcelona, UOC, 2009; 179 páginas**

cimiento. En esta publicación sus autores no solo quieren hacer un recorrido sobre la evolución de la formación on-line basado en los cambios tecnológicos que afectan al proceso formativo, sino que se centran en la interactividad como uno de los elementos más importante para la formación en línea, fijando su mirada en el proceso de interactividad a través de los ambientes virtuales de aprendizaje surgidos a lo largo de la historia de Internet. El desarrollo de este texto nos plantea un recorrido por el mundo apasionante de las herramientas, aplicaciones y algunas posibilidades didácticas, ofreciendo diferentes puntos de vistas sobre la formación on-line, dividiendo su contenido en ocho capítulos. En el primer capítulo se exponen las características, elementos y aplicaciones de la Web 1.0, presentando a Internet como unidireccional y estático; el segundo capítulo muestra los primeros procesos interactivos en los inicios de e-learning; el tercer capítulo nos introduce en las características de la Web 2.0, definiendo sus herramientas propias; el cuarto nos plantea los procesos interactivos en la formación online y sus posibilidades educativas con aplicaciones en la Web 2.0; los capítulos cinco y seis nos llevan a los mundos virtuales 3D, el quinto se dedica a las características de estos mundos y el sexto a los procesos interactivos y sus posibilidades educativas; el séptimo capítulo presenta el futuro de la interactividad, hablándonos de lo que se ha dado en llamar la Web 3.0 o web semántica y la, aún más lejana, Web 4.0; y por último en el octavo capítulo se incluye una experiencia formativa que se ha llevado a cabo en la Universidad de Salamanca, como prácticas educativas en Web 2.0. Como docentes esta publicación nos permite reflexionar sobre las posibilidades particulares que podemos aplicar a nuestras metodologías, encontrando ideas para integrar en nuestras plataformas, como aplicaciones Web 2.0 y dar un paso adelante planteando utilidades didácticas para los mundos virtuales 3D, y una perspectiva de futuro hacia la interactividad en la web semántica.

Al alcanzarse la primera década de este nuevo siglo XXI nuestra sociedad sigue estando sometida a profundos cambios que nos afectan en todos los ámbitos de nuestra vida, desde el laboral, la formación, las relaciones sociales, el ocio, etc. Todos estos cambios surgen por la vertiginosa transformación tecnológica que sufrimos desde finales del siglo pasado, pero cada vez más nos va transformando nuestras vidas, a la hora de trabajar, estudiar, comprar, divertirnos, etc. Nos encontramos por tanto inmersos en una nueva sociedad en la que esta evolución tecnológica nos someten cada día a unos cambios continuos. En el ámbito que nos ocupa, la formación educativa también está sometida a esta transformación, predominando cada vez más los entornos virtuales formativos frente a una enseñanza completamente presencial y tradicional. En estos nuevos entornos la interactividad abarca a todos los aspectos de la formación, dejando atrás lo que en Internet era una simple transmisión de contenidos cerrados y estáticos, para pasar a un nuevo estado en el cual aparecen las nuevas herramientas de Internet a través de la Web 2.0. A modo de ejemplo, cada vez más van apareciendo un mayor número de foros, blogs, etc., en la mayoría de las plataformas virtuales formativas, convirtiéndose así en un nuevo entorno donde se consigue un alto nivel de interacción. Tenemos que afrontar los nuevos retos que nos plantea esta nueva sociedad con nuevas formas de funcionamiento por parte de profesores y estu-

diantes. Esta nueva formación no corresponde a un módulo estático ni temporal, transformándose el tiempo de formación. Ésta puede darse a cualquier hora y en cualquier lugar, incrementándose las posibilidades pedagógicas y tecnológicas, persiguiendo así la construcción y producción compartida del cono-