

Término	Autores	Principios
Red de aprendizaje (<i>Network Learning</i>)	Pithamber R. Polsani (2003), sobre la base de Harasim (1995).	Una "forma de educación cuyo lugar de producción es la red", es decir, que permite los procesos de aprendizaje a lo largo de toda la vida a través de conexiones y accesos a redes en donde hay múltiples capas de información y conocimiento.
La teoría del Actor-Red o la Ontología del Actante-Rizoma	Bruno Latour (junto M. Callon y John Law) hacia 1991-1992 hicieron una recopilación para generar el corpus teórico.	La importancia de lo tecnológico en la explicación <i>del mundo</i> , tratándolo de una manera equivalente a la manera en que se trata lo social. Esta teoría pone atención en las redes que se establecen en la producción de conocimiento, estudiando y observando el entorno de los ingenieros y científicos cuando llevan a cabo sus proyectos, enfatizando que nadie actúa solo y que hay un gran número de <i>actantes</i> que influyen. El término actante es utilizado como una forma neutral para referirse a actores tanto humanos como no-humanos, ya que sus principales creadores de ANT han considerado que la palabra <i>actor</i> tiene una carga simbólica ligada al "ser persona" (uno de los principios conectivistas). [Vía Wikipedia]
E-learning 2.0	Downes (2005)	El contenido del aprendizaje se crea y distribuye de forma muy diferente. En lugar de estar compuesto, organizado y empaquetado, el contenido de e-learning se publica, algo más parecido a una entrada de blog o a un podcast. Los estudiantes agregan sus propias herramientas y aplicaciones. A partir de ahí, remezclan y replantean en función de las propias necesidades individuales de aprendizaje.
Microlearning	Hugh, Lander y Brack (2006); Lindner (2006)	Un nuevo paradigma que incluye el aprendizaje a través de unidades relativamente pequeñas y actividades de aprendizaje a corto plazo. Los procesos de micro-learning se derivan con frecuencia de la interacción con micro-contenido, lo cual incluye pequeños trozos de contenido y tecnologías flexibles que capacitan a los estudiantes para el fácil acceso a ellos, en cualquier parte, bajo demanda y gestión. En sentido amplio, describe la forma en la que la adquisición de conocimiento informal y accidental está teniendo lugar de forma creciente a través de micro-contenido, micro-media o entornos multitarea, especialmente aquellos que están basados en tecnologías web 2.0 y móviles.
Nano-learning (n-learning)	Masie, (2005, 2006)	No confundir con el N-Learning de Polsani. Un analógico de la nano-tecnología. Similar al micro-learning, en el énfasis de tendencias hacia la atomización del aprendizaje más allá del objeto de aprendizaje para incluir unidades de información personalizadas que pueden ser aprendidas y recombinadas. Esto permite mayor relevancia para los aprendices así como para el aprendizaje <i>just-in-time</i> .

Universidad 2.0	Barnes y Tynan (2007)	Una nueva generación de universidades que usa tecnologías de red social, en las que la pedagogía se replantea para hallar las necesidades de los aprendices del milenio y los conecta a redes sociales más amplias. La idea clave es empezar con las conexiones que hacen los estudiantes a través del aprendizaje informal.
Currículum 2.0	Edison (2007)	El curriculum se negocia y está guiado por las necesidades del aprendiz, está personalizado y basado en dotar a los aprendices de habilidades para la gestión y acceso al conocimiento y de estar bajo el control de sus propias rutas y selección de aprendizaje.
Pedagogía 2.0	McLoughlin y Lee (2007)	Las nuevas herramientas digitales y posibilidades demandan una nueva conceptualización de la enseñanza, cuyo foco de atención es la participación en comunidades y redes de aprendizaje, la personalización de tareas de aprendizaje y producción de conocimiento.
Navegacionismo	Tom H. Brown (2005, 2006)	Los aprendices deberían ser capaces de hallar, identificar, conectar, evaluar la información y conocimiento y ser capaces de compartir en el proceso de producción del conocimiento. Hay referencias a competencias en un mundo digital.
Teoría de la conversación	Laurillard (2002)	Una de las ideas principales es que el aprendizaje se produce a través de conversaciones sobre un tema que sirve para hacer explícito el conocimiento y promover la reflexión.