

La Web 2.0 por su desarrollo relevante en el terreno de la educación se denomina Web 2.0 educativa

Web 2.0 educativa

José Ignacio Argote Veá-Murguía

<http://madridexperiencia.blogspot.com/2008/12/web-20-educativa.html>

Resumen:

En Educación la Web 2.0 está despertando creciente interés. La Web 2.0 integra la generación de múltiples y novedosas aplicaciones y servicios que suponen una nueva manera de comunicarse, formarse y aprender a través de redes electrónicas.

El principal valor que ofrecen las herramientas Web 2.0 es la simplificación de la lectura y escritura en línea de los alumnos. Esto se traduce en dos acciones sustantivas del proceso de aprendizaje: generar contenidos y compartirlos entre iguales. Las prácticas educativas en entornos Web 2.0 son esencialmente innovadoras y contribuyen a construir una sociedad más abierta en la que el conocimiento se comparte y democratiza.

El “Aprendizaje 2.0” se apoya en dos principios básicos de la actual Web: contenidos generados por el usuario y arquitectura de la participación. En este escenario se consolida una Web que permite innovar hacia un modelo más rico en herramientas, espacios de intercambio y pedagógicamente más prolíficos, donde alumnos y profesores pueden aportar sus conocimientos. El marco conceptual de los modelos de “Aprendizaje 2.0”, incluye: aprender haciendo, aprender interactuando, aprender buscando y aprender compartiendo. Cada uno de estos tipos de enseñanza-aprendizaje se enriquece al apoyarse en las plataformas Web.

La Web 2.0 es también un punto de partida; en la actual fase es un imparable y expansivo proceso evolutivo de Internet, que tiene como característica esencial un fuerte acento en lo social. El paso siguiente: de la Web social a la Web inteligente.

Introducción

Desde que en el año 2004 se acuñara el concepto Web 2.0 estamos asistiendo estamos inmersos en una inflación lingüística llamada 2.0. El concepto Web 2.0 debe su origen a una tormenta de ideas entre los equipos de O'Reilly Media y MediaLive International a mediados de 2004, y que se presenta por vez primera en *Web 2.0 Conference* en octubre de ese mismo año. Desde entonces es la última moda a que todos se apuntan. Desde la ministra de Educación, Política Social y Deporte, Mercedes Cabrera, que anunció en la clausura en la clausura del Congreso Internet en el Aula la puesta en marcha de la “Escuela 2.0”, en España hasta la Real Academia de la Lengua con la herramienta de búsqueda RAE 2.0.

El concepto Web 2.0 inicia su recorrido teórico en 2005 con el artículo de O'Reilly *"What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software"*, que da un original sustento teórico a un fenómeno y a ideas que estaban tomando forma hacía varios años. Este cambio de paradigma en la Red esta afectando y afectará transversalmente a todas las actividades y a todos los campos. Kuhn define al paradigma como "una completa constelación de creencias, valores y técnicas, etc... compartidas por los miembros de una determinada comunidad". Y es lo que esta ocurriendo con la Web 2.0.

Web 2.0 en Educación

En Educación la Web 2.0 esta despertando creciente interés y prueba de ello fue el protagonismo que ha tenido en los últimos Congresos de Tecnologías de la Información y de la Comunicación celebrados en España: el IV Congreso Educared, Congreso Internet en el aula y XIII Congreso de Informática Educativa, y el gran interés que despierta en la comunidad educativa, nos abre un nuevo escenario con múltiples usos y grandes posibilidades en la aplicación de sus herramientas que facilitan en gran medida su uso didáctico.

La Web 2.0 integra la generación de múltiples y novedosas aplicaciones y servicios que suponen una nueva manera de comunicarse, formarse y aprender a través de redes electrónicas. Se trata de un cambio en la manera en que las personas aprenden, gestionan su conocimiento, creando redes sociales de colaboración.

El principal valor que ofrecen las herramientas Web 2.0 es la simplificación de la lectura y escritura en línea de los alumnos. Esto se traduce en dos acciones sustantivas del proceso de aprendizaje: generar contenidos y compartirlos entre iguales. Las prácticas educativas en entornos Web 2.0 son esencialmente innovadoras y contribuyen a construir una sociedad más abierta en la que el conocimiento se comparte y democratiza.

Aprendizaje basado en el intercambio abierto.

Los planteamientos de Johnson (2001), y de Lundvall (2002) describen el marco conceptual de los modelos de "Aprendizaje 2.0", es decir: aprender haciendo, aprender interactuando, aprender buscando y aprender compartiendo. Cada uno de estos tipos de enseñanza-aprendizaje se enriquece al apoyarse en las plataformas Web.

Quizás como referente podríamos presentar una distinción entre las cuatro generaciones de tecnologías educativas que según, Prasolova-Forland (2006), las podríamos enmarcar en cuatro periodos:

- 1850 a 1960. Tecnología impresa (clases por correspondencia), radio y televisión educativa.
- 1960 a 1985. Caracterizado por múltiples tecnologías, pero sin ordenadores (impresora, fax, televisión, video y casete).
- 1985 a 1995. A partir de la irrupción del ordenador y de las telecomunicaciones, se introdujo el CD-ROM, Internet y las clases en un entorno web (a mediados de los años '90).
- 1995 a 2006. Se identifica un amplio uso de los ordenadores, con ejemplos como: e-mail, Chat, CD, audio y video conferencias –sincrónicas y

asincrónicas– entre los participantes de una clase, utilizando Internet como herramienta fundamental. Una de las particularidades de esta cuarta generación son computadores con conexión de banda ancha, altos niveles de interactividad y transferencias de video en tiempo real (por ejemplo Internet, Intranet de alta velocidad de uso exclusivo para la docencia, la investigación y la extensión”).

Ahora el desafío que se plantea a los profesores es el de aprovechar esta oportunidad para crear un entorno de aprendizaje apoyado en la Web 2.0 y orientado a la generación de experiencias de aprendizaje, a la reflexión y el análisis, así como a la cooperación entre los estudiantes.

El “Aprendizaje 2.0” se apoya en dos principios básicos de la actual Web: contenidos generados por el usuario y arquitectura de la participación. En este escenario se consolida una Web que permite innovar hacia un modelo más rico en herramientas, espacios de intercambio y pedagógicamente más prolíficos, donde alumnos y profesores pueden aportar sus conocimientos. Johnson (1992), propone tres taxonomías aprendizaje, y Lundvall (2002) añade una más, que nos podrían enmarcar el modelo de “Aprendizaje 2.0”:

- Aprender haciendo (*learning-by-doing*): Para este tipo de aprendizaje son de especial utilidad las herramientas que permiten la lectura y la escritura en la Web, bajo el principio de “ensayo-error”. Por ejemplo, los estudiantes pueden aprender sobre ecología generando presentaciones en línea (de texto, audio o video) sobre cómo se trata este tema en diferentes naciones del mundo. Luego el profesor lo revisa y corrige aquellos aspectos mejorables. Este proceso de creación individual y colectiva, a la vez, que promueve un proceso de aprendizaje constructivista.

- Aprender interactuando (*learning-by-interacting*): Una de las principales cualidades de las plataformas de gestión de contenidos es que además de estar escritas con hipervínculos, ofrecen la posibilidad de intercambiar ideas con el resto de los usuarios de Internet. Bajo este enfoque, el énfasis del aprender interactuando está planteado bajo la premisa de condición entre iguales.

- Aprender buscando (*learning-by-searching*): Uno de los ejercicios previos a la escritura de un trabajo, ensayo o ejercicio, es la búsqueda de fuentes que ofrezcan información sobre el tema que se abordará. Ese proceso de investigación, selección y adaptación termina ampliando y enriqueciendo el conocimiento de quien lo realiza. En un entorno de gran cantidad de información disponible, resulta fundamental aprender cómo y dónde buscar contenidos educativos.

- Aprender compartiendo (*learning-by-sharing*). Lundvall (2002), agrega a esta taxonomía un cuarto tipo de aprendizaje, que representa el valor esencial de las herramientas Web 2.0 y que está basado en la idea de compartir información, conocimientos y experiencias. El proceso de intercambio de conocimientos y experiencias permite a los educandos participar activamente de un aprendizaje colaborativo. La creación de instancias que promuevan compartir objetos de aprendizaje contribuye a enriquecer significativamente el proceso educativo. Internet cuenta con una gran cantidad de recursos para que los estudiantes puedan compartir los contenidos que han producido, como por ejemplo: plataformas para intercambio de diapositivas en línea podcasts o videos educativos, entre otros.

Web 2.0 educativa en el Foro

Desde el Foro de Experiencias Pedagógicas cuyo objetivo fundacional es impulsar un movimiento educativo que responda eficazmente a las demandas de la sociedad y las peculiaridades de los niños y adolescentes actuales, que exigen mayor protagonismo y autonomía en su forma de aprender, la Web 2.0 ha tenido y tiene una atención preferente en la programación de actividades de formación. En el Plan de Formación 2008 se han desarrollado las siguientes actividades relacionadas con la Web 2.0:

- Desarrollo de aplicaciones didácticas en la Web 2.0. Grupo de trabajo con los siguientes objetivos: aplicar las herramientas y tecnologías multimedia en la Web 2.0. Analizar la aplicación de los alfabetos digitales para su aplicación en la Web 2.0. Desarrollar modelos de aplicaciones didácticas de la Web 2.0.

- Desarrollo de aplicaciones didácticas en la Web 2.0. Alfabetos digitales y recursos de comunicación. Grupo de trabajo con los siguientes objetivos: analizar el cambio de paradigma en la Web y el nuevo escenario en el que interactúan lo social y lo tecnológico. Profundizar en el estudio y análisis de la incorporación de las TIC en la creación de conocimiento. Conocer la aplicación de las herramientas y tecnologías multimedia para su aplicación en la Web 2.0. Analizar la aplicación de los alfabetos digitales para su aplicación en la Web 2.0. Desarrollar modelos de aplicaciones didácticas de la Web 2.0.

- Herramientas informáticas para la educación: software libre y Web 2.0. Curso *on-line* con los siguientes objetivos: conocer el software libre y gratuito. Familiarizarse con el uso de Linux. Utilizar la Web 2.0 y saber interpretar los mensajes. Aprender el uso de las distintas herramientas con objeto de utilizarlas con nuestros alumnos. Adquirir una visión general sobre los procesos de producción de objetos multimedia. Generar actitudes positivas hacia el mundo del software libre. Capacitar al profesorado para elaborar unidades didácticas interactivas.

- Web 2.0. Curso B-learning dentro de Aula Abierta. El curso está estructurado en tres niveles independientes y escalables: inicial, intermedio y avanzado.

Según Borges, Aleph es un punto del espacio que contiene todos los puntos. El lugar donde están, sin confundirse, todos los lugares del orbe, vistos desde todos los ángulos. El microcosmo de alquimistas y cabalistas (Borges, 1974). La idea borgeana del Aleph viene a la cabeza cuando se intenta emprender la tarea de abordar la Web 2.0. Pero Aleph es también la primera letra de los alfabetos hebreo y árabe, un punto de partida para la comunicación y el encuentro. La Web 2.0 es también un punto de partida; en la actual fase es un imparable y expansivo proceso evolutivo de Internet, que tiene como característica esencial un fuerte acento en lo social. El paso siguiente: de la Web social a la Web inteligente.

Bibliografía y Webgrafía

- Borges, José Luis. 1974. Obras completas. 3ª impresión. M. C. Editores. Buenos Aires.
- Johnson, Steven. 2001. *Emergence: the connected lives of ants, brains, cities and software*. Scribner.2001. ISBN: 0684868768.
- Johnson, S. D., Aragon S. R., Shaik N. y Palma-Rivas N. 2000. Comparative analysis of learner satisfaction and learning outcomes in online and face-to-face learning environments. *Journal of Interactive Learning Research* 11: 29–49.
- Jonassen, D. H., y B. L. Grabowski. 1993. *Handbook of individual differences, learning, and instruction*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- O'Reilly, Tim. 2005. *What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. O'Reilly Network.
<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web20.html>
- O'Reilly, Tim. 2006. My Commencement Speech at SIMS. In O'Reilly Radar.
http://radar.oreilly.com/archives/2006/05/my_commencement_speech_at_sims.html
- Lundvall, Bengt-Ake. 2002. The University in the Learning Economy. DRUID, 2.
http://www.druid.dk/wp/pdf_files/02-06.pdf
- Pisani, Francis. 2002. *Muchedumbres inteligentes (y peligrosas)*. En Francispisani.net.
http://francis.blogs.com/francispisani/2002/11/muchedumbres_in.html
- Piscitelli, Alejandro. 2005. *Tecnologías educativas. Una letanía sin ton ni son* (127-133). En Langebaek, C.H. (ed), *Revista de Estudios Sociales*, 22.
<http://res.uniandes.edu.co/pdf/data/rev22.pdf>
- Prasolova-Forland, Ekaterina. 2006. *Distance learning: overview and design issues*, En IDI, Marzo, 2006.
<http://www.idi.ntnu.no/emner/dif8914/essays/ekaterina-essay2000.pdf>
- Prensky, Marc. 2001. *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No. 5.
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Prensky, Marc. 2004. *The Emerging Online Life Of The Digital Native*. En Marcprensky.
http://www.marcprensky.com/writing/PrenskyThe_Emerging_Online_Life_of_the_Digital_Native-03.pdf