

# LA WEB 2.0 Y SUS APLICACIONES DIDÁCTICAS

Dr. Pére Marqués Graells  
Universidad Autónoma de Barcelona, España

# LA WEB 2.0 Y SUS APLICACIONES DIDÁCTICAS

Con independencia de los planteamientos psicopedagógicos que sustenten la acción docente (conductismo, cognitivismo, constructivismo, socio-constructivismo...) un buen uso didáctico de las TIC siempre enriquece los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Además, situados en esta sociedad de la información que exige una fuerte disminución de las prácticas memorísticas/reproductoras en favor de las metodologías socio-constructivistas centradas en los estudiantes y en el aprendizaje autónomo y colaborativo, los entornos sociales para la interacción que ofrecen las aplicaciones de la Web 2.0 constituyen un instrumento idóneo para ello.

No obstante, hay que tener en cuenta que en general constituyen herramientas avanzadas que solamente las utilizará en las aulas el profesorado que disponga de recursos, formación y experiencia en el uso educativo de las TIC.

## Conceptualización de la web 2.0 ¿qué és? Y sus características

**Concepto de Web 2.0** (pionero: Tim O'Reilly, 2003)

Con el término Web 2.0, subrayamos un cambio de paradigma sobre la concepción de Internet y sus funcionalidades, que ahora abandonan su marcada unidireccionalidad y se orientan más a facilitar la **máxima interacción entre los usuarios** y el desarrollo de redes sociales (tecnologías sociales) donde puedan **expresarse y opinar, buscar y recibir información de interés, colaborar y crear conocimiento** (conocimiento social), **compartir contenidos**. Podemos distinguir:

- Aplicaciones para expresarse/crear y publicar/difundir: **blog, wiki...**
- Aplicaciones para publicar/difundir y buscar información: **podcast, YouTube, Flickr, SlideShare, Del.icio.us...**
- Aplicaciones para buscar/acceder a información de la que nos interesa estar siempre bien actualizados: **RSS, XML, Atom, Bloglines, GoogleReader, buscadores especializados...**
- Redes sociales: **BSCW, Ning, Second Life, Twitter...**
- Otras aplicaciones on-line Web 2.0: Calendarios, geolocalización, libros virtuales compartidos, noticias, ofimática on-line, plataformas de teleformación, pizarras digitales colaborativas on-line, portal personalizado, etc.

Frente a las tradicionales páginas web estáticas (Web 1.0) donde sus visitantes solo pueden leer los contenidos ofrecidos por su autor o editor, en la Web 2.0 todos los cibernautas pueden elaborar contenidos y compartirlos, opinar, etiquetar/clasificar...

Esto supone una **democratización de las herramientas de acceso a la información y de elaboración de contenidos**, aunque como no todos los que escriben en Internet son especialistas, se mezclarán los conocimientos científicos con las simples opiniones y las falsedades.

Tecnológicamente, las aplicaciones Web 2.0 son servicios de Internet, por lo que no es necesario tener instalado un software cliente en el ordenador. Así, **nuestra plataforma de trabajo es la propia página web**, que nos suministra herramientas on-line siempre disponibles y nos proporciona espacios de trabajo colaborativo.

### **Implicaciones educativas de la Web 2.0.**

En definitiva la Web 2.0 permite: buscar, crear, compartir e interactuar on-line.

- Constituye un **espacio social horizontal y rico en fuentes de información** (red social donde el conocimiento no está cerrado) que supone una alternativa a la jerarquización y unidireccionalidad tradicional de los entornos formativos. Implica nuevos roles para profesores y alumnos orientados al **trabajo autónomo y colaborativo, crítico y creativo, la expresión personal, investigar y compartir recursos, crear conocimiento y aprender...**
- Sus fuentes de información (aunque no todas fiables) y canales de comunicación facilitan un **aprendizaje más autónomo** y permiten una **mayor participación en las actividades** grupales, que suele aumentar **el interés y la motivación de los estudiantes**.
- Con sus aplicaciones de edición profesores y estudiantes pueden **elaborar fácilmente materiales** de manera individual o grupal, **compartirlos y someterlos a los comentarios de los lectores**.
- Proporciona **espacios on-line para el almacenamiento, clasificación y publicación/difusión de contenidos** textuales y audiovisuales, a los que luego todos podrán acceder.
- Facilita la realización de **nuevas actividades de aprendizaje y de evaluación** y la creación de **redes de aprendizaje**.
- Se desarrollan y **mejoran las competencias digitales**, desde la búsqueda y selección de información y su proceso para convertirla en conocimiento, hasta su publicación y transmisión por diversos soportes.
- Proporciona entornos para el desarrollo de **redes de centros y profesores** donde reflexionar sobre los temas educativos, ayudarse y elaborar y compartir recursos.

**Requisitos para el uso didáctico de las aplicaciones Web 2.0.** Si no se dan estos requisitos, no se utilizarán.

## ***Infraestructuras***

El aprovechamiento óptimo de la Web 2.0 basada en las interacciones personales, exige el trabajo individual o en pequeño grupo ante un ordenador y en el ciberespacio. Por ello se requiere:

- *En el centro docente.* Una intranet educativa, y las aulas de clase deberían tener conexión a Internet y ordenadores suficientes para los estudiantes (desplazarse al aula de informática resulta incómodo y suele inhibir la utilización de estos recursos).
- *En casa.* A veces convendrá que los estudiantes puedan seguir trabajando en casa, necesitarán disponer de ordenador con conexión a Internet. También será necesario para familias y escuela que puedan estar en contacto on-line. Por ello, deberían intensificarse las ayudas estatales para que las familias con menos recursos puedan adquirir un ordenador para su casa y sería deseable que hubiera una conexión a Internet de baja velocidad gratuita para todos.
- *El Profesorado.* Para poder preparar materiales y actividades y hacer el seguimiento de los trabajos virtuales de los estudiantes, el profesorado necesitará tener un buen equipo siempre a su disposición en el centro y también en su casa (se sugiere que disponga de un ordenador portátil).
- *La ciudad.* Conviene que los municipios dispongan de una red de mediatecas (bibliotecas, centros cívicos, zonas wifi...) donde todos los ciudadanos puedan acceder a Internet cuando lo necesiten. De esta manera, se compensa un poco la brecha digital que sufren quienes no disponen de conexión a Internet en su casa.

## ***Competencias necesarias de los estudiantes***

Trabajando con la Web 2.0, los estudiantes serán más autónomos en el acceso a la información y para la construcción de sus conocimientos, pero para ello necesitan unas competencias específicas:

- Competencias digitales: navegar (buscar, seleccionar, valorar... en Internet), procesar la información con los medios informáticos para elaborar su conocimiento, expresarse y comunicarse con otros en el ciberespacio, conocer sus riesgos (plagio, spam, anonimato, falsedad...), usar las aplicaciones Web 2.0.
- Competencias sociales: trabajo en equipo, respeto, responsabilidad...
- Otras competencias: aprendizaje autónomo, capacidad crítica, imaginación, creatividad, adaptación al entorno cambiante, resolución de problemas, iniciativa, etc.

### ***Formación y actitud favorable del profesorado***

Los docentes se han de sentir seguros al utilizar la tecnología en su actividad didáctica, y para ello requieren:

- Competencias digitales generales, como los estudiantes.
- Competencias didácticas: aplicar modelos didácticos de uso de las aplicaciones Web 2.0, bien contextualizados a los alumnos y objetivos educativos que se persiguen.
- Gestión de aulas con muchos ordenadores con reglas claras que regulen la utilización de los recursos (resulta difícil para muchos profesores).
- Actitud favorable hacia la integración de las TIC en su quehacer docente. Para ello, entre otras cosas, es necesario un reconocimiento del tiempo extra de dedicación que en algunos casos (gestión de plataformas de teleformación, creación de contenidos...) exige el uso didáctico de las TIC.