

# APUNTE LA WEB 2.0 COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Instituto de Informática Educativa  
Universidad de La Frontera

# LA WEB 2.0 COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

## Entendiendo el concepto "Web 2.0"

El concepto "Web 2.0" fue propuesto para sintetizar una nueva manera de usar y entender la Web. Para [Aníbal de la Torre](#), la Web 2.0 es un instrumento que haciendo uso de nuevas herramientas y tecnologías informáticas permite que la organización y flujo de información dependa de las personas que las usan, generando un mayor y más fácil acceso a distintos contenidos, pero además permitiendo que cada persona pueda participar en su clasificación y construcción.

El término Web 2.0 abandona la unidireccionalidad de la información y la comunicación para buscar la "máxima interacción entre los usuarios y el desarrollo de redes sociales donde puedan expresarse y opinar, buscar y recibir información de interés, colaborar y crear conocimiento (conocimiento social), compartir contenidos". Este cambio supone una mayor democratización de la red.

Según Pere Marquès (2007) se pueden distinguir distintos tipos de aplicaciones según las funcionalidades que las mismas tengan. Entre ellas, el citado autor las clasifica según sigue:

- 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, que son 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.*

## Algunas Características de la Web 2.0

### **La Web como una plataforma**

Antes los usuarios de Internet accedían a páginas estáticas con contenidos predefinidos, mientras que ahora es posible obtener datos, enviarlos, modificarlos y realizar transacciones económicas con los mismos.

## ***Democratización de la Web***

Los cambios introducidos por la Web 2.0 tienen como principal característica la posibilidad de que cualquier usuario pueda modificar un programa compartiendo dichas modificaciones con otros usuarios. El mejor ejemplo, es la enciclopedia libre Wikipedia ([wikipedia.org](http://wikipedia.org)), la cual ha sido construida a partir de la colaboración de quienes escriben sin restricciones aportando sus conocimientos sobre los distintos campos del saber.

Otros ejemplos de participación en la web son la posibilidad de subir videos a la red, realizan preguntas acerca de diversos tópicos y cualquier usuario, en condiciones de responder o aclarar la pregunta formulada da respuesta a las mismas. Existen espacios para la gastronomía, la academia, la entretención, entre otros.

## ***Posibilidad de personalizar y modificar recursos informáticos***

Antes de la Web 2.0 se consideraba negativamente la modificación o alteración de una página Web o un programa. Hoy los usuarios de Internet pueden modificar y personalizar según sus intereses y gustos, los colores, las fuentes, el sonido, la música entre otros elementos de "colaboración y recolección de inteligencia colectiva". En el ámbito técnico a esto se le llama "programaciones ligeras, simples y compatibles, donde se pueda syndicar la información, no coordinar de una manera obligatoria dirigiendo los avances, sino dejando una producción libre".

## ***Modelos de negocio adaptados***

La Web 2.0 puede ser también un espacio de negocio que posibilite la creación, modificación y distribución de información en distintos ámbitos temáticos. Entre los más conocidos debe ser consignado el sitio Youtube dedicado al rubro de la distribución de vídeos. Lo mismo es posible decir de Wikipedia cuya base de datos "es su principal producto. El hecho de hacerse gratuita y ser construida en base a usuarios no la hace menos rentable, teniendo no solamente editores voluntarios, sino también un personal base" (Hernández, Op. Cit.).

## ***Categorización y etiquetado de contenidos por usuarios***

La Web 2.0 transfiere desde los proveedores de Internet a los usuarios el poder de categorizar los contenidos por medio de etiquetas simples, antes los proveedores de Internet tenía el poder decidir en que categoría debía estar un contenido hoy, es el propio usuario que sube del contenido quien decide la categoría del contenido que pone en la red.

## **Arquitectura de la información de la red**

La Web 2.0 permite que los usuarios puedan organizar sus propios directorios de páginas Web y compartirlas en línea a través del uso de la herramienta que permite guardarlo como favorito en nuestra computadora, además de poder hacerlo público, para que otros lo usen y lo compartan. Un ejemplo es la página [www.del.icio.us](http://www.del.icio.us) en la cual los sitios visitados se guardan como favoritos de modo automático y, como esto es en línea, cualquier persona puede acceder a esta lista de favoritos para revisar y conocerlos, pero además su visita será más fácil en tanto cada sitio estará etiquetado y categorizado por temas. Así, la navegación y la búsqueda de contenidos se facilita.

## **La Web 2.0 y su Aplicación en el Ámbito Educativo**

La Web 2.0 posee un conjunto de potencialidades aplicables al ámbito educativo en general y, a la educación a distancia en particular. La Web 2.0 abre a los docentes la posibilidad de orientar su trabajo en dirección de que sus alumnos busquen y compartan información, así como también genera nuevos espacios para que sus alumnos compartan, colaboren e interactúen entre sí, y todo ello en línea.

Si por un lado la Web 2.0 genera nuevas posibilidades que pueden ser aprovechadas desde el ámbito educativo, por otro también constituyen importantes desafíos profesionales para los educadores, tanto en el plano del diseño pedagógico y su extensión en la planificación educativa de aula, como en el ámbito de los nuevos e interesantes roles que se abren para los docentes y los alumnos. Siguiendo a Pere Marquès (2007), se distinguen los siguientes espacios abiertos por la Web 2.0:

- 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.

Resumiendo, las herramientas de la Web 2.0 posibilitan prolongar la acción educativa de la clase a través de medios virtuales, abriendo espacios para que los alumnos intercambien opiniones, discutan y analicen temas tratados en las clases a través de herramientas como Edublogs o plataformas Blackboards o Moodle. Estas dos últimas son útiles para crear grupos cerrados, con acceso limitado por contraseña, mientras que los Edublog tienen acceso libre. En este último caso existe la ventaja que no se requiere personal que controle el acceso, sino sólo una labor orientada al monitoreo de los contenidos.

Es importante comprender que las posibilidades educativas que proporcionan los avances técnicos de la Web 2.0 no significan nada, si no existe un docente capaz de extraer el potencial pedagógico de las mismas, sin la participación de un pensamiento crítico que oriente el trabajo, si no existe un pensamiento creativo que diseñe proyectos educativos para sus alumnos, haciendo uso de los recursos que proporciona las herramientas de la Web 2.0. Sin estos elementos, es altamente probable que la existencia de estos recursos no pase más allá que buenos instrumentos para jugar o divertirse. En tal sentido, la innovación tecnológica debe ser acompañada de la innovación pedagógica, de tal modo que la incorporación de los adelantos técnicos esté inserta y fundada sobre proyectos educativos, dirigidos y ejecutados por el cuerpo docente. En esta misma línea se hace imprescindible una dirección pedagógica que encabece, guíe y dirija el esfuerzo de todos los docentes, de modo de evitar el esfuerzo aislado o individual, en cambio lograr un trabajo mancomunado, con propósitos claros y colectivos.

Una segunda consideración a tener presente, al momento de diseñar proyectos educativos con uso de la Web 2.0, tiene que ver con consideración que se debe tener respecto del acceso que tienen los alumnos y alumnas a estas tecnologías, así como respecto de las posibilidades con que cuenta el establecimiento educacional. Se trata de no proyectar actividades y acciones que no puedan ser desarrolladas por falta de recursos.

## ***Algunos requisitos para el uso didáctico de la Web 2.0.***

Existen algunos requisitos que son imprescindibles para la utilización didáctica de la Web 2.0. Sin ellos, es muy difícil poder hacerlo. Entre los requisitos señalados por Pere Marquès (2007), se pueden consignar los siguientes:

*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 la escuela:* 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 la casa:* cuando sea necesario que los estudiantes trabajen en casa necesitarán disponer de un 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 la escuela 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...

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.

### **Bibliografía consultada**

Hernández, Pedro, 2007. *Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea.* En: *No Solo Usabilidad*, nº 6, 2007. < [www.nosolousabilidad.com](http://www.nosolousabilidad.com) > ISSN 1886-8592

Pere Marquès Graells, 2007 La Web 2.0 y sus aplicaciones didácticas. En <http://www.peremarques.net/web20.htm>