

Nuevas tendencias de aprendizaje en la red

WEB 2.0

Módulo I

El poder de las redes

educar

El poder de las redes

Índice de contenidos

1. Objetivos del módulo
2. Consideraciones previas
3. Sociedad de la información
4. De la Web 1.0 a la Web 2.0
 - 4.1. Cuadro comparativo de las características de la Web 1.0 y la Web 2.0
5. Definición de la Web 2.0
 - 5.1. Algunas aplicaciones
 - 5.2. El usuario 2.0
 - 5.3. Ventajas más sobresalientes
6. La Web 2.0 educativa

1. Objetivos del módulo

- ✓ Conocer los avances en la sociedad de la información
- ✓ Identificar el poder del trabajo colaborativo en redes
- ✓ Investigar sobre nuevas formas de construcción del conocimiento
- ✓ Conocer las características de la Web 2.0
- ✓ Reflexionar sobre la importancia de ser productores de contenidos

2. Consideraciones previas

La sociedad de la información presenta una realidad en permanente cambio. Los medios de información y comunicación social mantienen en tensión al mundo entero con el gran caudal de contenidos que circula por las distintas vías, manteniéndonos expectantes y prácticamente acostumbrados al dinamismo permanente y la innovación constante en todo en lo que circula en internet y los servicios que día a día están a nuestro alcance.

Estos instrumentos pueden ser un excelente aliado del docente, puesto que facilitan instancias de producción desde una diversidad de lenguajes, poniendo en jaque la clásica postura del alumno consumista, que sólo recibe información y la reproduce. Por ende, se perciben a estos recursos como facilitadores de los procesos de enseñanza-aprendizaje, llegando a convertirse en herramientas que todo docente debería tener en cuenta dentro de sus prácticas pedagógicas.

La primera parte del módulo presenta un marco teórico con información sobre el concepto de Web 2.0, sus aportes respecto de nuevos usos de internet, basado en la riqueza del capital cultural construido en red y a partir de distintas aplicaciones que ofrece la Web y la implicancia que esto podría tener en los procesos de construcción y distribución del conocimiento.

Se sugiere hacer una lectura global y luego profundizar en los enlaces recomendados para una adecuada internalización y análisis de los temas.



Importante

El tutor hará una evaluación del proceso tomando en cuenta la participación del alumno en los espacios específicos para compartir alumno/alumno y alumno/tutor: foro, mail y chat.

3. Sociedad de la información

El acelerado ritmo de apropiación social de las tecnologías de la información estimula un proceso de alfabetización digital que, incluso, se relaciona con nuestra vida cotidiana: sea desde lo laboral o lo personal, estos hábitos y recursos tecnológicos han comenzado a habitar nuestros mundos de forma impactante.

Prueba de ello son los mensajes de texto, mails, y la socialización de documentos en distintos formatos que intercambiamos con frecuencia y que van modificando nuestros procesos de socialización. Las distancias ya no resultan un impedimento para estudiar, trabajar o establecer comunicaciones en general. Estos medios agilizan e inmediateizan la interacción entre los usuarios, tiñendo las prácticas sociales de cierta mediatización, pero con muchas ventajas a la hora de evaluar los resultados.

La diversidad de servicios que ofrece internet (y los nuevos medios) como posibilidad de interacción es amplísima, tanto que prácticamente lo virtual se está convirtiendo en una extensión del contexto real (tangible) que habitamos. Basta con entrar en servicios de redes de publicación de contenidos para percibir las transformaciones que van sucediendo desde diferentes aspectos: educación, investigación, entre otros

Niños/as y jóvenes son quienes evidencian estos grandes cambios al alternar distintas formas de comunicarse, integrando diversos lenguajes y medios e instalando una especie de naturalización de esta simultaneidad entre lo virtual y el mundo físico. Asimismo, sus destrezas son diferentes de las de los adultos, pues su contacto con la tecnología no resulta algo extraño que deben incorporar sino que se da simultáneamente con su proceso de alfabetización (tradicional), y logran así maximizar los usos de acuerdo a sus necesidades. Muchas veces nos asombramos al ver a jóvenes que en sólo unos segundos han comprendido la base del funcionamiento de un juego, un software, o los intrincados mecanismos de interacción múltiple que establecen al combinar mensajería instantánea, lecturas varias, videos, y un amplio recorrido en zapping veloz por cuanto sitio web atrape sus intereses. Cabría, en todo caso, reflexionar respecto de cuáles son los aprendizajes que capitalizan de estos medios, cómo podemos –nosotros, inmigrantes digitales– enriquecer esos mundos compartidos con nativos digitales, sobre todo para potenciar los procesos de conocimiento.

Haciéndonos eco de las palabras de José Luis Orihuela¹, recordamos que *"la tecnología nunca ha solucionado ningún problema social ni político por sí misma, eso ha sido y sigue siendo un mito desmovilizador. Es la gente la que, apropiándose de la tecnología, tiene que transformar el mundo, y para poder hacerlo necesita educación. Estamos en pañales en materia de alfabetización digital y en gestión personal del conocimiento. La realidad es que la inmensa mayoría de la gente no tiene acceso a las tecnologías de las que estamos hablando, la mayoría de la gente que tiene acceso no sabe utilizarlas, y muy*

¹ [Conversando sobre la Web 2.0](#), José Luis Orihuela

pocos de los que saben utilizarlas comprenden cómo pueden trabajar y aprender de un modo nuevo con ellas.

Si no conseguimos que la educación, la alfabetización digital y la conciencia cívica avancen en paralelo al desarrollo tecnológico, entonces las nuevas herramientas servirán para manipular mejor a una mayor cantidad de personas, que –además– estarán convencidas de que son muy modernas y participativas”.



Sitios web de consulta para conocer más sobre el tema

- [Sociedad de la información](#), Wikipedia
- [Vivir en la Sociedad de la Información](#), Raúl Trejo Delarbre. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación*.

4. De la Web 1.0 a la Web 2.0

Cuando hablamos de Web 1.0 nos referimos a una pequeña cantidad de productores de contenidos que diseñaban y creaban sitios web para un gran número de lectores. Como resultado, la gente podía obtener información consultando directamente la fuente: sitios tradicionales para los temas que quisieran consultar (noticias, diseño, universidades, etc.). Las páginas de la Web 1.0 eran más bien estáticas, y poco a poco fueron dinamizándose prestando mayor atención a la estética, y actualizándose más o menos de forma periódica para conseguir cada vez más visitas.

Esta centralización implicaba, también, que esta fase de creación estaba en manos de una minoría (con conocimientos de lenguajes de programación) que, en gran parte de los casos, no alcanzaba a mantener la actualización de datos a la medida de los requerimientos de los usuarios, motivo que muchas veces generaba disminución de las visitas en un sitio o la necesidad de incrementar servicios diferentes para atraer la permanente demanda de los usuarios.

Uno de los cambios más representativos en los últimos tiempos radica en la predisposición de los usuarios a ser no sólo lectores-consumidores, sino también productores de contenidos. Así, nos encontramos con un contexto donde hay quienes leen pero también comienzan a investigar e incursionar en la experiencia participativa a través de la creación escrita.

Por otra parte, al haber más información ya no resultaba posible abarcar todo lo que se nos ofrecía, y por ello se imponía la necesidad de maximizar los tiempos de selección de información para que en poco tiempo fuéramos capaces de acceder a la mayor cantidad de contenido posible, adecuado a nuestros intereses y de calidad. En este contexto es que el paradigma de la Web 1.0 se presenta como una mirada recortada de nuestras necesidades, y

comienza a surgir una percepción más holística de lo que internet podría ser en cuanto se refiere a las alternativas de construcción social.

Desde el punto de vista de la estricta organización de contenidos, la Web 2.0 es un diseño en el que la información es procesada en unidades de microcontenidos que se redistribuyen por medio de diversidad de dominios, relacionados entre sí.

*"La Web de documentos se ha transformado en la Web de datos. Ya no estamos simplemente buscando las mismas viejas fuentes de información. Ahora estamos buscando un nuevo grupo de herramientas para agregar y remixar micro contenido de maneras útiles."*²

Son, entonces, estas nuevas herramientas con interfaces flexibles y orientadas a la apropiación desde la acción de los usuarios lo que marcaría un cambio de paradigma en los usos de internet, puesto que generan una transformación en el concepto de acceso, diseño y organización de la información.

4.1 Cuadro comparativo de las características generales de la Web 1.0 y la Web 2.0

Si realizamos un cuadro comparativo entre las características generales de la Web 1.0 y la Web 2.0 nos encontramos con lo siguiente:

WEB 1.0	WEB 2.0
Información centralizada	Información descentralizada
Sitios con contenidos de alta y baja calidad administrados por un webmaster	Amplia diversidad en contenidos administrados por usuarios
Información poco actualizada	Información en permanente cambio
Softwares tradicionales	Softwares y aplicaciones que no requieren de su instalación en la PC para utilizarlos
Contenidos y sitios más bien estáticos	Contenidos y sitios flexibles, en permanente transformación
Diseño y producción a cargo de quienes conocen sobre informática	Diseño y producción sin necesidad de grandes conocimientos de informática. Accesibles y prácticos.
Sitios con fines generalmente comerciales	Sitios con fines diversos; en la mayoría de los casos, la construcción de comunidades que comparten intereses, prácticas, información, etc.
Software con licencias pagas	Softwares gratuitos para el usuario
Función: difundir información	Función: producir, diseñar, construir y compartir información en diferentes soportes

² [Plataforma Web 2.0 : ¿Qué es?](#), Miguel Corsi



Para tener en cuenta

"Una verdadera aplicación Web 2.0 es una que mejora mientras más personas la usan. Por eso, el corazón verdadero de la Web 2.0 es la capacidad de aprovechar la inteligencia colectiva.", Tim O'Reilly, durante un discurso en la Universidad de Berkeley.³



Sitios web de consulta para conocer más sobre el tema

- [Web 2.](#) Nuevas posibilidades profesionales y personales de Internet. Presentación de PowerPoint. Genisroca

5. Definición de Web 2.0

Mucho se ha teorizado respecto a este concepto que se ha introducido en estos últimos tiempos para definir nuevas formas de interactuar en la web, intentando destacar una clara diferencia, sobre todo, en el comportamiento de los usuarios, respecto a la conformación de redes, a través de la utilización de distintos servicios y/o aplicaciones.

Según Wikipedia⁴ *"el término **Web 2.0** fue acuñado por O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación de Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios"*.

José Luis Orihuela⁵ nos explica que *"el famoso boom de la llamada Web 2.0 está ligado al desarrollo de una serie de herramientas de software social que han facilitado que la gente corriente se comuniquen, cooperen y publiquen de forma totalmente transparente. La Web social no es más que "la Web de la gente", que es lo que siempre debió haber sido la Web. Un espacio para la generación compartida de conocimientos, para el trabajo cooperativo a distancia y para la publicación a escala universal de todo tipo de contenidos (textos, imágenes, sonidos y vídeos). Estamos redescubriendo una verdad elemental de nuestra especie: la gente quiere comunicarse y cooperar con otra gente. Hoy finalmente disponemos de herramientas muy accesibles para hacerlo a escala planetaria"*.

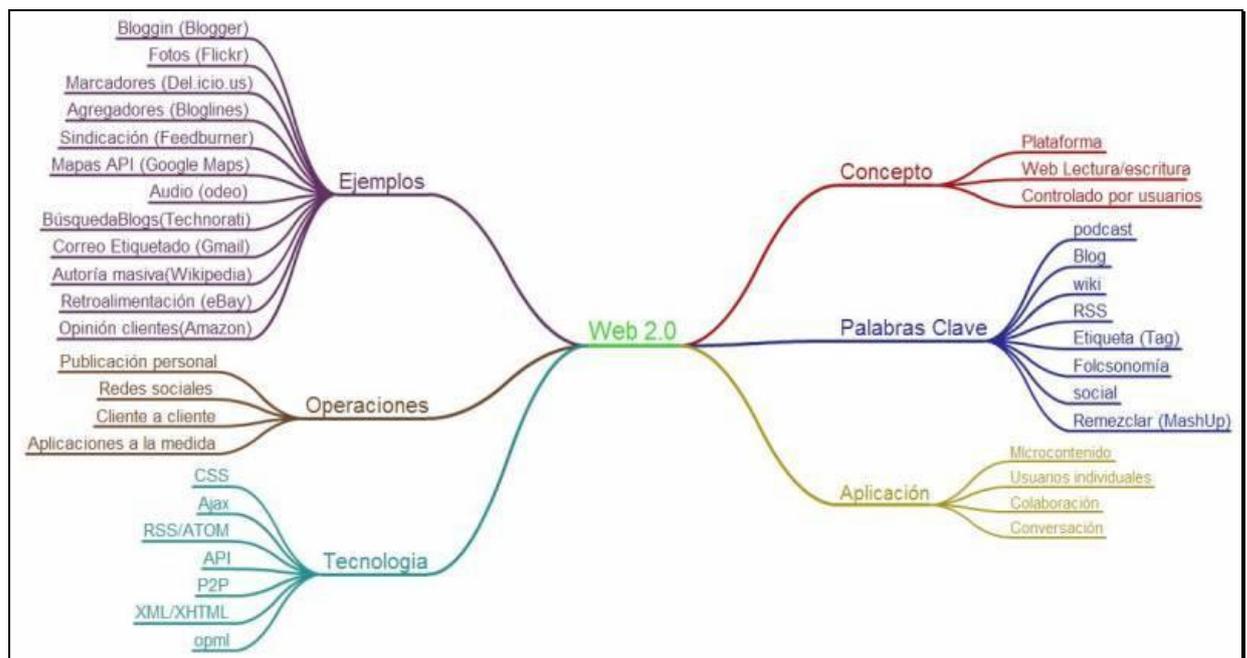
³ [Presentación de Powerpoint](#), de Genisroca

⁴ http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0

⁵ [José Luis Orihuela](#), Conversando sobre la Web 2.0

Cristóbal Cobo⁶, especialista en Comunicación y Nuevas Tecnologías, utiliza el concepto de “Webdósfera” para significar lo que sucede con este proceso de integración entre tecnología y comunicación, definiéndolo del siguiente modo *“Webdósfera, neologismo que describe la atmósfera digital en la que se insertan todas las aplicaciones etiquetables como Web 2.0. La Webdósfera constituye un espacio virtual que se ha desarrollado en torno al nuevo paso evolutivo de Internet. Algunas de las características que describen las aplicaciones de esta Webdósfera son: herramientas enfocadas al usuario final; los servicios dejan de ser de escritorio y pasan a estar en línea; se reiventa la manera en que circula la información; se da mayor interés a la metainformación que a la información; su código suele ser abierto y su acceso gratuito; se democratiza el uso para usuarios no especializados y, por sobre todo, su funcionamiento se sustenta en la arquitectura de la participación, la colaboración y la inteligencia colectiva”*.

Eva Domínguez⁷, periodista y consultora en nuevos medios, define a la Web 2.0, en un artículo en *La Vanguardia*, como un espacio de sumo enriquecimiento, con una propuesta que requiere de un permanente cambio, capacidad de adaptación y despertar de la creatividad, puesto que plantea lo significativo que puede llegar a ser estar inmersos en este mar de información donde las posibilidades son múltiples. Ella nos muestra, a su vez, un panorama ilustrado donde describe la filosofía Web 2.0 como un lugar descentralizado e insiste en que nos entreguemos a esas dinámicas en lugar de resistirnos. La multiplicidad de posibilidades de acción podría verse gráficamente, a primera vista, del siguiente modo:



⁶ [Cristóbal Cobo](#) Webdósfera

⁷ [Eva Domínguez](#). Web 2.0: Comparte, colabora y déjate adaptarLa Vanguardia

Asimismo, nos invita a compartir una analogía o metáfora en la que dice "si hubiera un mantra Web 2.0 podría ser *comparte, colabora y déjate adaptar*".



Importante

En definitiva, lo que se intenta destacar es que la Web 2.0 podría ser una Web orientada al acceso al conocimiento por la forma que tiene de construir sus relaciones en red y funcionar como un inmenso banco de datos que, lejos de estar en reposo, va movilizándose según los requerimientos de cada actor que mueve una ficha en ese gran tablero, donde el juego central está basado en las motivaciones genuinas por compartir, aprender, socializar y comunicarse. Esto denota un sustancial cambio en las formas de relacionarnos, puesto que somos herederos/as de paradigmas donde la información estaba centralizada, las verdades eran prácticamente absolutas y las lecturas se direccionaban en un sentido netamente lineal. Al abrirse el abanico del hipertexto, hubo ya un primer cambio, pero al expandirse la posibilidad de ser interlocutores activos y desde diferentes formas de representación, entramos a dimensiones sociales que aún permanecen en estado de investigación, puesto que si se trata de nuevos paradigmas, los estamos construyendo.



Sitios web de consulta para conocer más sobre el tema

- [Video sobre Web 2.0](#)
- [Mapa de la Web 2.0](#), Wikipedia
- [Web 2.0: Comparte, colabora y déjate adaptar](#), Eva Domínguez en *La Vanguardia*

5.1 Algunas aplicaciones

Encontramos distintas aplicaciones, servicios y recursos que ofrece la Web para interactuar bajo esta nueva perspectiva social de intercambio entre usuarios que se caracterizan por ser no sólo consumidores, sino por producir, seleccionar, clasificar y organizar a su medida todo el bagaje de información al que pueden acceder.

Para esto, enumeraremos algunas aplicaciones que permiten la conformación de redes y la agilización del diseño de contenidos que podríamos llamar "personalizados", puesto que cada cual los va estructurando de acuerdo a sus intereses.

Cada vez con mayor énfasis, estos recursos están al alcance de los usuarios de forma simple, sencilla, propiciando la apertura y socialización en diferentes soportes y lenguajes.

Estas nuevas formas de utilizar internet están marcando precedentes importantes en cuanto a lo que podría llegar a suceder a futuro, si

observamos que los procesos creativos se ven beneficiados por la descentralización de la información, las posibilidades de recrear, reconstruir y rediseñar desde una perspectiva de retroalimentación: usuarios y tecnología se potencian en una simbiosis para otorgarnos el poder de la palabra. Ahora ya no sólo tenemos que escuchar lo que los medios tienen para decirnos, sino que también nosotros podemos introducirnos en un mar de significados, apropiándonos del lenguaje en el más amplio de los sentidos, cambiando, rotundamente, la historia de la gestión de la información.

Presentamos una selección de aplicaciones que dan sentido a esta gran trama que permite surgir a la Web 2.0, cuyo potencial es explicado de forma muy clara por el Dr. Cristóbal Cobo⁸:

- 1) **Google**: sin duda el mejor ejemplo de una Web con "aplicaciones centradas en el usuario". Fácil de usar, atractivo, en permanente innovación y gratuito (para el usuario).
 - a) **Pagerank**: Hoy es el favorito, por ser un excelente buscador (jerarquiza sus búsquedas por popularidad).
 - b) **Gmail**: por ofrecer un servicio de correo electrónico con almacenamiento ilimitado.
 - c) **Google Earth**: por permitir visitar –a través de la visión satelital– cualquier rincón del mundo.
 - e) **Google Desktop**: permite encontrar un archivo extraviado en el disco duro de la computadora, instalar softwares gratuitos, etc.
 - f) **Google Docs**: permite editar documentos y planillas de cálculo en línea, publicarlas y reeditarlas de forma compartida.
 - g) Además, otras estupendas herramientas como **Google Code**, **Google API**, **Google Video**, **Orkut** o **Google Answer**. Todas tienen en común que centran sus aplicaciones en la interacción con el usuario.

Google, como **Amazon**, son ejemplos de compañías que entendieron en el momento adecuado y con notable lucidez e imaginación que en internet sobrevivirían sólo aquellos que fueran capaces de simplificar la vida de los usuarios

Ejemplo: Google Video y Google Labs



Sitio web

www.video.google.es

www.labs.google.com

2) **Blog**: pensados inicialmente como una bitácora de navegación, para que el cibernauta pudiese registrar aquellos aspectos que estimara más relevantes, hoy los weblogs (web+log) –o blogs– ofrecen, bajo la estructura cronológica de un diario de vida, un espacio para publicar información –en dato, voz o video– en internet. Se han hecho tremendamente populares, ya que además de ser gratuitos son muy fáciles de crear y actualizar, y tienen una interfaz que permite que todos –desde niños a ancianos, académicos o

⁸ [Cristóbal Cobo](#)

revolucionarios- cuentan con un espacio de expresión y difusión de sus ideas. Además, ofrecen la posibilidad de que el lector pueda comentar los contenidos publicados en un blog –en el mismo blog– o vincular un apartado que le resulte interesante a su propio blog.

Ejemplo: Blog de Tiscar Lara



Sitio web

www.tiscar.com

3) Wiki: palabra que en lengua hawaiana significa rápido, es un tipo de aplicación que bajo la estructura de un procesador de texto en línea permite que cualquiera pueda escribir, publicar fotografías o videos, archivos o links, sin ninguna complejidad. Los wikis ofrecen la posibilidad de que cualquier visitante pueda modificar, ampliar o enriquecer los contenidos publicados. Existen varias ofertas en la Web, pero sin duda el ejemplo más representativo es **Wikipedia**, una enciclopedia digital abierta (bajo la misma lógica del software libre), on line, en más de 80 lenguas, en permanente cambio y crecimiento, que ofrece contenidos (con hipertexto multimedia) que pueden ser complementados o contrastados por cualquier usuario.



Sitio web

Ejemplo: Aulawiki21

www.aulablog21.wikispaces.com

4) Repositorios: una herramienta digital de especial utilidad para científicos y académicos interesados en compartir sus conocimientos. Creados bajo la filosofía del co-laboratorio, ofrecen la posibilidad de subir o descargar de la Web herramientas multimedia (texto, imágenes, voz o video) que pueden ser utilizadas con fines científicos o pedagógicos, principalmente en universidades y centros de estudios. Estos espacios se han convertido en estanterías digitales que almacenan contenidos puestos a disposición de cualquier interesado. Los repositorios son un punto de encuentro que facilita de manera notable el intercambio de conocimiento entre autores, sin que sea necesario que estos se conozcan o compartan sus puntos de vista sobre una determinada materia.



Sitio web

Ejemplo: Colaboratorios

www.colaboratorios.net

5) Flickr: es el nombre de una compañía que innovó la manera de compartir imágenes a través de internet. Al igual que los ejemplos anteriores, se caracteriza por ofrecer un espacio de almacenamiento gratuito y por contar con una interfaz sumamente intuitiva (que no requiere entrenamiento ni manuales), permite subir fotografías a la red sin necesidad de instalar ningún

tipo de software en la computadora. Otra de las cualidades de esta aplicación, es que ofrece diferentes formas de visualizar y organizar las fotografías almacenadas, agregando comentarios, permitiendo verlas de manera continua (slideshow), o compartiéndolas con el resto de la comunidad a través de internet.



Sitio web

Ejemplo: Dul_conte's Photos

www.flickr.com/photos/53203019@N00/show

6) You Tube: bajo la misma lógica de Flickr, esta herramienta ofrece algo que hasta hace muy poco era inimaginable para un usuario común: poder compartir videos o imágenes animadas sin contar con grandes recursos tecnológicos. Esta aplicación, que también ofrece un espacio de almacenamiento gratuito, es sumamente intuitiva. Hace posible que subir un video a la Web sea tan fácil como adjuntar un archivo en un e-mail. Además, ha sido diseñada pensando en la posibilidad de que su exportación a un blog o wiki sea tan rápida como copiar y pegar un texto. Otra ventaja es que el video se presenta en un formato de gran compresión que facilita (y acelera) su descarga. Incluso permite ver el video mientras se está descargando.



Sitio web

Ejemplo: Taller de cine "El Mate" www.youtube.com/profile?user=tallerelmate

7) RSS 2.0 (Really Simple Syndication): en español significa "sindicación realmente simple". Es un formato de archivo usado para la distribución de contenidos (los más populares son RSS y Atom). Esta herramienta de monitoreo inteligente (feed) está incorporándose a una gran cantidad de sitios ya que simplifica enormemente la tarea de encontrar información útil. Ha sido desarrollada para aquellos sitios que se actualizan con frecuencia, ya que permite que los nuevos contenidos se puedan compartir y utilizar en otras páginas. Es como un boletín, porque el usuario recibe noticias en vez de ir a buscarlas a la Web, o como una lista de favoritos con alertas que avisan cuando hay novedades. Esta es una tecnología especialmente representativa de la Web 2.0, ya que el usuario puede enlazar o etiquetar no sólo una página Web sino su contenido, y recibe una notificación cada vez que se produce una actualización de un contenido de su interés. Todas estas notificaciones son centralizadas a través de agregadores; algunos de los más populares son: NewzCrawler (MS Windows), FeedReader (MS Windows), AmphetaDesk (Mac OS X, MS Windows, Linux) HotSheet (Mac OS X, MS Windows, Linux) y desde la web: Bloglines, Google Reader, *Feedness* y *Newsgator*.



Sitio web

Ejemplo: Blogines

www.bloglines.com

8) Feevy: es un "agregador de blogs" en formato "compact" para poder incluir en un blog. Es decir que ahora, en lugar de una extensa lista de links favoritos, podemos ver las últimas entradas de cada blog (y el avatar de cada autor/a) en nuestro propio sitio. Una aplicación que permite la construcción de una interesante red de bloggers



Sitio web

Ejemplo: Blog de David de Ugarte

www.deugarte.com



Para tener en cuenta

El mapa de herramientas que pueden insertarse en la arquitectura de la Web 2.0 es amplio, diverso, apasionante, enormemente creativo y permanentemente innovador. Por tanto, resulta recomendable analizar aquellos principios que están detrás de estos nuevos desarrollos, trascendiendo el exceso de descripción de aplicaciones tecnológicas específicas, que al final del día serán superadas por otras más avanzadas.

En este sentido, puede plantearse que la arquitectura que soporta todo este desarrollo no está centrada en el comercio (como lo fue la Web 1.0), sino que su fortaleza principal está en que facilita enormemente la participación de las personas gracias a que los usuarios cuentan con el control total para crear, editar, adaptar, vincular, enviar o publicar cualquier información. Esto es "empoderar" al individuo por medio de información y mejores herramientas para tomar decisiones.

Ya no sólo estamos hablando de un montón de datos organizados en una plataforma digital, sino que contamos con el valor agregado de que esta información es enriquecida/complementada por aquellos aportes específicos que puede hacer un sujeto desde su experiencia y contexto particular, cuestión que desde los planteamientos de Nonaka y Takeuchi abarca el concepto de conocimiento. Por otra parte, dado que se diversifican y enriquecen los canales de comunicación e interacción, tal como lo vimos en los ejemplos anteriores, resulta más factible la posibilidad de que se generen instancias tanto formales como informales de intercambio y socialización, que favorecen el que se comparta, tanto "conocimiento explícito" (sistematizado) como "tácito" (no sistematizado), a través de una interactividad creativa y abierta.

Si bien la tentación a esta altura es anunciar proféticas transformaciones que irán mucho más allá de la consolidación de espacios de colectivización del conocimiento, parece más recomendable seguir de cerca estas nuevas aplicaciones y los usos que se hacen de ellas para ver qué impactos producen tanto a corto como a largo plazo.

El objetivo es no agotar la reflexión en estas innovaciones tecnológicas que cambian a un ritmo que supera con creces la capacidad reflexiva de los académicos, sino atender, de manera mucho más cuidadosa, cómo estas transformaciones afectan las redes sociales de la sociedad que vive allá afuera (off line), pero que se beneficia o perjudica de los usos tecnológicos que "otros" hacen de estas plataformas de gestión de la información y extensión del conocimiento.

De continuar creciendo este fenómeno que O'Reilly bautizó como Web 2.0, seguirán consolidándose nuevos espacios y canales de participación, bajo la filosofía hacker de compartir el conocimiento de manera grupal, horizontal y abierta. Este principio, que también se denomina "capital colectivo intelectual", propone un uso más inteligente y maduro de la Web, dirigido a convertirla en una herramienta que potencie y conecte las capacidades cognitivas de las personas, al combinar e integrar saberes individuales de manera colectiva, de muchos a muchos, como un gran cerebro digital global⁹.

Asimismo, día a día van surgiendo más y más aplicaciones que hacen nuestro tránsito por Internet un atractivo laberinto de descubrimientos y aprendizajes, permitiéndonos distintas formas de comunicación e incorporación de conocimientos. Muchas veces resulta fascinante encontrarnos con recursos que logran facilitarnos tareas, compartir y encontrar en la Web, dentro de las etiquetas que seleccionamos como palabras claves del tema que nos interesa, descubriendo material que nos hubiera llevado horas producir o que, simplemente, jamás nos sería factible realizar.

Todo esto puede sucedernos al entrar en las diversas aplicaciones mencionadas, como también en **Slideshare.net**, **Slide.com**, **Twitter**, **Podcast**, **Evoca.com**, **del.icio.us**, **bubbleshare.com**, **metacafe**, **dailymotion**, **jubbee.com**, **netvibes.com**, **feevy**, entre otras.

Para tener una mirada más amplia y descriptiva, recomendamos investigar los sitios detallados a continuación:



Sitios web de consulta para conocer más sobre el tema

- ✓ [Recursos Web 2.0](#)
Lista de Aplicaciones recopiladas en eCuaderno, por **José Luis Orihuela**
- ✓ [Taller de Web 2.0](#), por **Cristóbal Cobo**
- ✓ [Aplicaciones web gratuitas](#) Amplia selección de recursos web con diferentes funciones
- ✓ [Logo 2.0](#) Logo en Flickr, con enlaces a cada aplicación

5.2 El usuario 2.0

⁹ [Cristóbal Cobo](#)

Los nuevos usos y herramientas web nos demuestran que estamos introduciéndonos en nuevas etapas en la historia de internet. Competencias y habilidades a las que no estábamos acostumbrados se ponen de manifiesto a la hora de interactuar con los contenidos desde la multiplicidad de lenguajes que este medio nos ofrece.

Desde este lugar, **Cecilia Sagol**¹⁰ se cuestiona "*¿Qué competencias debe tener hoy el usuario de la red para incorporarse a estas tendencias?*"

La autora reflexiona acerca de la importancia de la recuperación del acto de la escritura, a partir de estas nuevas prácticas que surgen como consecuencia de iniciativas de participación desde la producción y no solamente desde el consumo, que es la forma en que estamos habituados a relacionarnos con la información.

Si bien es complejo definir con claridad los momentos que transitamos en el presente, podemos dar algunos indicios de cuáles serían las pautas de interacción y las habilidades necesarias para formar parte de lo que actualmente se denomina Web 2.0.

La autora cita también conceptos del especialista Aníbal de la Torre¹¹, que incluso profundizan respecto de las posibilidades educativas de esta nueva forma de introducirnos en el mundo de internet. En "Web Educativa 2.0", publicada en Edutec¹², De la Torre dice: "*En los últimos meses estamos asistiendo a una amplia extensión del concepto de Web 2.0, cuya principal característica podría ser la sustitución del concepto de Web de lectura por el de lectura-escritura. Multitud de herramientas están ayudando a que los procesos productivos de información que se desarrollan en torno a la Red se puedan poner en marcha sin casi ningún tipo de conocimiento técnico, y sin un excesivo gasto de tiempo. Por ello, poner en marcha actos educativos en torno a internet (Web educativa 2.0) resulta hoy en día una tarea mucho más fácil desde el punto de vista de los recursos lógicos necesarios, con lo que podemos hacer prevalecer nuestro perfil docente sobre roles más cercanos al mundo de la Informática*".

Bajo estos fundamentos es que Cecilia Sagol¹³ establece una interesante asociación explicando que "*los cambios en esta nueva etapa tienen que ver con dos movimientos profundamente relacionados: una nueva organización de la información y una participación diferente del usuario. Así como hablamos de la Web 2.0 podríamos hablar de "usuario 2.0"*".¹⁴

De este modo, vemos a la Web como una serie de entramados que van flexibilizándose acorde a las necesidades e inquietudes de los usuarios que, a su vez, cuentan (o deberían contar) con habilidades diferentes de las necesarias para lo que conocíamos como la Web 1.0 tradicional.

¹⁰ [Cecilia Sagol](#) Web 2.0., usuarios 2.0. Educ.ar

¹¹ [Anibal de la Torre](#) Web Educativa 2.0

¹² [Edutec](#) Comunidad Virtual de Tecnología Educativa

¹³ [Cecilia Sagol](#) Web 2.0., usuarios 2.0. Educ.ar

La producción y el gran caudal de información fueron desbordando las posibilidades de abarcar todo; por ende, fueron surgiendo aplicaciones y destrezas que permiten a los cibernautas delinear sus preferencias en internet en el intento de hacer un uso cualitativo y no sólo cuantitativo del inmenso flujo de información que circula.

Para acercarse a una interacción inteligente con la Web, los usuarios deben aprender constantemente nuevas formas de relacionarse con este medio a través de distintos softwares que vienen a simplificar y dinamizar el recorrido por los sitios de sus preferencias.

Con este objetivo surgen constantemente nuevas aplicaciones, que en muchos casos ni siquiera requieren que instalemos programas en nuestra PC, sino que nos permiten resolver todo en línea, con la mayor efectividad y practicidad posible. Todo pensado estratégicamente para simplificar la tarea, resolver publicaciones en poco tiempo, acceder a información según un criterio de preselección, socializar nuestras producciones, comunicarnos de forma efectiva con gran cantidad de usuarios, conformar comunidades de interés, aproximarnos al intercambio de conocimientos y hasta, en muchos casos, participar de espacios donde poder plantear situaciones problemáticas y encontrar la respuesta de forma colaborativa. Pero todo este bagaje de conocimientos en la práctica no surge de manera inmediata, sino a través del contacto permanente con estos recursos que la tecnología pone a nuestro alcance, y somos nosotros, los usuarios, quienes vamos adaptándonos, aprendiendo de manera prácticamente intuitiva, visualizando en esta otra dimensión de la Web un espacio de potencial enriquecimiento social.

Afirma Sagol que *“la intervención de los usuarios se realiza a partir de la sustancia escrita. Los usuarios 2.0 son escritores, y escritores públicos. Han generado nuevos códigos de escritura –que han levantado polvareda entre los puristas del lenguaje–, pero el lenguaje escrito es el medio de comunicación.*

Estos dos últimos puntos implican que hay un cambio básico del canal fundamental de la información: de lo oral a lo escrito. Venimos de décadas en las que la radio y la televisión dominaron el panorama informativo; en que los altoparlantes anunciaban los vuelos en los aeropuertos. Hoy, la cantidad de información hace imposible que este tipo de canal sea suficiente: los vuelos se anuncian a través de grillas, los noticieros sobreimprimen información, Internet se maneja básicamente con información escrita”.



Para pensar

Sin embargo, a medida que los medios avanzan y se expande cada vez más la posibilidad de acceso y participación, se percibe que no sólo la escritura está formando parte de un importante avance productivo, sino que también otros lenguajes, como el audiovisual, pueden ser un camino desde la producción. Por tanto, lo interesante de este fenómeno no radica en el triunfo de la escritura sobre la oralidad, o sobre el impacto del consumo audiovisual, sino que el eje principal desde donde se sostiene esta transformación social es la posibilidad de ser “productores de contenidos”.

Como enfatiza la autora *"lo más interesante es que se trata de una escritura pública, una escritura de opinión, de expresión de ideas, permeable a la polémica, que diseña un nuevo espacio de intercambio de pensamientos como hace siglos que no se daba en la historia"*.

Asimismo, señala que *"el otro aspecto importante en la competencia del usuario 2.0 es el manejo del inglés. Las múltiples herramientas que ofrece la Web 2.0 –necesarias para aprovechar las ventajas de internet– están en un inglés básico y estándar pero que muchas veces funciona como una barrera para ciertos usuarios. No se trata de leer a Shakespeare sino de seguir instrucciones con un vocabulario muy limitado pero que es percibido como imposible por muchos."*

No va a ser muy difícil desentrañar las potencialidades que ofrecen actividades como compartir información, escribir ideas propias, socializar lecturas o participar en una enciclopedia colectiva. Son actividades que se fundan en redes sociales, y desde el aspecto práctico, ético, académico, no pueden ser más que bienvenidas en el mundo de la educación".

5.3 Ventajas más sobresalientes

Entre las ventajas que nos ofrece la Web 2.0, Pablo Mancini, en la nota "El abecé de la Web 2.0 y la transformación de los *mass media*"¹⁵ analiza los beneficios desde el punto de vista de los usuarios como también del de las empresas. Resulta interesante aproximarnos a estos dos puntos de vista, puesto que permiten comprender el funcionamiento de este binomio y las formas en que interactúa.

"Para las compañías prestadoras, los potenciales modelos de negocios se ven tentadores. Servicios pagos podrían ser gratuitos e incluir publicidad, alcanzando cada vez una mayor cantidad de usuarios. Sin embargo, de no contar con la capacidad tecnológica suficiente, una aplicación web 2.0 podría ser lenta (como muchas lo son) y consecuentemente fracasar (como muchas lo harán, entre ellas también aquellas que no sean súper simples de usar)."

Para el usuario se abren algunos beneficios, como la posibilidad de acceder a servicios que hoy son pagos, ampliando su capacidad de uso. Por otra parte, dejaría de ser una variable clave con qué computadora cuenta el usuario, porque no necesitará gran capacidad tecnológica para usar programas que hoy la demandan. Una poderosa conexión a internet sería lo más importante. Pero cuidado, con estas herramientas y con el almacenamiento de datos relacionados a los usos, se inauguran nuevas discusiones sobre la seguridad y la privacidad. Porque como muchos ya han manifestado, a futuro, las aplicaciones web 2.0 implican que los usuarios deleguen el almacenamiento – con la seguridad y privacidad que debería conllevar– a las empresas".

¹⁵ El abecé de la web 2.0 y la transformación de los mass media, Pablo Mancini, educ.ar <http://weblog.educ.ar/sociedad-informacion/archives/007368.php>



Sitios web de consulta para conocer más sobre el tema

[Los usos de las herramientas de la Web 2.0, según un estudio inglés](#), Carolina Gruffat, educ.ar

[Ciudadanos 2.0 en la era digital](#), Cristóbal Cobo. E-rgonomic

[Quién participa de la Web 2.0. De usuarios productivos e improductivos](#), Carolina Gruffat, educ.ar

[El auge de la clasificación colaborativa de la información en internet](#), Carolina Gruffat, educ.ar

[Softwares que cambian las cosas, sujetos que toman las riendas](#), Pablo Mancini, educ.ar

[Twitter y los nuevos usos sociales de la Web](#), Carolina Gruffat, educ.ar

[Historiador.net habla del valor de las redes sociales](#), Carolina Gruffat, educ.ar

6. La Web 2.0 educativa

Día a día podemos comprobar la incidencia de la tecnología en los procesos de socialización, procesos en los que la escuela no queda relegada. Estos nuevos recursos han venido para instalarse y van imponiéndose por sobre la voluntad de quienes aún ofrecen cierta resistencia (en general, los adultos, que encuentran en esta innovación un factor generador de problemas).

Una de las grandes experiencias de apertura al conocimiento puede llegar a ser internet y la multiplicidad de posibilidades que ofrece para abordar desde el campo educativo. Pero como ya sabemos, no sólo tenemos que asumir el avance de la tecnología en la didáctica sino que, a la vez, nos encontramos con el desafío de convertirnos en investigadores de los permanentes cambios tecnológicos y sociales para comprender el contexto en el cual estamos inmersos y en el que se desarrollan los procesos de aprendizaje.

Uno de esos cambios tiene que ver con el uso de la Web, que en la actualidad se denomina Web 2.0, y cuyo mayor potencial, como ya hemos analizado, es el capital cultural que es factible generar mediante la interacción de estas prácticas tan flexibles.

Por ello es pertinente y hasta necesario que los docentes asumamos una actitud de apertura, investigación, comprensión y apropiación de esta filosofía, pues está poniendo en evidencia un importante cambio de paradigma.

En el transcurso de un año, la Web ha cambiado notablemente y nos encontramos con una serie de aplicaciones que podrían llegar a enriquecer sustancialmente nuestros procesos y prácticas pedagógicas.

Aníbal de la Torre¹⁶, afirma que "*herramientas, conceptos y marcas como [blog](#), [bitácora](#), [agregador](#), [RSS](#), [wiki](#), [Bloglines](#), [Flickr](#), [Wikipedia](#), [folcsonomías](#), [tags](#), [del.icio.us](#), etc., nos proporcionan un potencial educativo a los docentes que no deberíamos dejar escapar*".

Asimismo, recordando sobre los procesos de construcción del conocimiento, y basándonos en Vigotsky, que consideraba que el medio social es crucial para el aprendizaje y afirmaba que este se produce gracias a la integración de los factores sociales y personales, consideramos la importancia de las comunidades de aprendizaje, en este caso, la Web 2.0, como recurso de construcción de saberes compartidos, creados en conjunto.

Este gran cambio cognitivo que buscamos resulta de utilizar los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales y de internalizarlas y transformarlas mentalmente. La postura de Vigotsky es un ejemplo del constructivismo dialéctico, porque enfatiza la interacción de los individuos y su entorno. A partir de allí se observan diferentes aportes en los procesos de aprendizaje, que estarían propiciados por la implementación de las TIC en los proyectos áulicos. Desde esta postura, podríamos sostener que la introducción de la Web 2.0 en el aula podría tener ciertas características positivas como:¹⁷

- Alto grado de participación de los/as alumnos/as.
- Docentes estimulados para continuar procesos de profundización.
- Herramientas que facilitan instancias de producción, difusión y descentralización para la circulación de la información.
- Manejo de nuevos lenguajes y códigos éticos (compartidos).
- Procesos de pensamiento divergente que escapan a la estructura lineal a la que estábamos acostumbrados.
- Mayor y mejor acceso a la información.
- Mejoras en los vínculos interpersonales.
- Estimulación de la flexibilidad ante la diversidad.
- Propician la investigación y la curiosidad por aprender lo que (aparentemente) es desconocido.
- Actitudes solidarias para compartir información, encontrar similitudes y diferencias.
- Procesos creativos de construcción del conocimiento en grupo.
- Valoraciones y evaluaciones abordadas desde un criterio más amplio y abierto. y no a claustro cerrado y unidireccional.
- Facilidad para compartir material (en diversos formatos), a través de los servicios de la Web 2.0 (material que no está disponible en bibliotecas).
- Circulación dinámica de las producciones de los alumnos a través de internet y otros medios de comunicación.
- Utilización de software para realizar distintos tipos de producciones y solucionar así bloqueos en los procesos creativos.
- Retroalimentación permanente de las producciones.
- Mayor grado de identificación y compromiso.

¹⁶ Web Educativa 2.0 Anibal de la Torre
<http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec20/anibal20.htm>

¹⁷ Las TIC como fuente de múltiples aprendizajes, Karina Crespo, educ.ar
<http://weblog.educ.ar/educacion-tics/archives/008337.php>

- Mayor intervención de los padres o familiares, que pueden acceder fácilmente a las producciones de sus hijos/as.
- Seguimiento personalizado de la institución, mediante el acceso a los procesos de los/as alumnos/as.



Para pensar

Es necesario un cambio de estructuras de pensamiento. Y reconocer que - dado que somos los docentes los que estamos en contacto diario con los alumnos y las instituciones- las transformaciones no sólo vienen desde las políticas educativas -que son necesarias- sino que además está en nosotros la responsabilidad de generar una transformación en el medio en el que nos desenvolvemos.

Citando las reflexiones del especialista Aníbal de la Torre, nos interesa presentar una relación comparativa que muestra claramente el proceso de transformación en el cual estamos inmersos desde el comportamiento de los usuarios y los servicios:

- Mientras en la Web 1.0 (aprox. 1993-2003) había muchas páginas web bonitas para ser vistas a través de un navegador, en la nueva Web 2.0 (del 2003 en adelante) hay multitud de contenidos compartidos a través de servicios de alta interactividad.
- El modo era de **lectura**, y ahora es de **escritura compartida**.
- La unidad mínima de contenido era la **página** y ahora es el **mensaje**, un **artículo** o un simple **post**.
- El estado de las páginas era **estático** y ahora será **dinámico**, no sólo por los servidores, sino por la interactividad de los usuarios.
- El modo de visualización era con un navegador (MS Explorer generalmente) y ahora se puede ver con cualquier navegador, incorporando un lector de RSS.
- La arquitectura era **cliente-servidor**, pasando a ser ahora de **servicios web**.
- Antes los únicos editores eran los webmasters, y ahora puede serlo cualquier usuario.
- Definitivamente, los protagonistas antes solo podían ser las "geeks" (personas expertas) y ahora podemos ser hasta los aficionados (por ejemplo los educadores y educadoras).

Para finalizar, señala cuatro elementos clave que deberían ser abordados en la formación docente:

- acceder de manera universal a los contenidos;
- crear contenidos integrados en procesos educativos (incluyendo reflexión y elaboración propia);
- recopilar contenidos (clasificar, seleccionar, diferenciar, sistematizar);
- conectar contenidos entendiendo el aprendizaje como un proceso social, que usa la Web como medio para aprender.

Uno de los objetivos del curso es aproximarnos a una mirada diferente sobre la utilización de la Web pero, sobre todo, comenzar a reflexionar respecto de

nuestras propias prácticas y atrevernos a transitar la mutación entre el hábito de ser consumidores, reproductores de un sistema, para convertirnos en productores y creadores de contenidos. Para lograrlo, tenemos la invitación a generar un espacio donde poder compartir, dentro de la plataforma, mediante los foros, chat, visitas a sitios web, etc., y también a iniciar una experiencia práctica de trabajo con un blog educativo (edublog), enriquecido por las aplicaciones Web 2.0 que sean pertinentes en cada caso. Este tema y todos los contenidos necesarios para su desarrollo serán tratados en los siguientes módulos de forma paulatina y con material de consulta, incluso con guías tutoriales.



Sitios web de consulta para conocer más sobre el tema

Web Educativa 2.0, Aníbal de la Torre

<http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec20/anibal20.htm>

[Juan Freire](#): La Web 2.0 educativa. Herramientas para el aprendizaje activo y colaborativo.

Educación 2.0 <http://www.slideshare.net/apiscite/educacion-20/>

Inmigrantes y nativos digitales ¿Sólo se trata de brechas generacionales?

<http://weblog.educ.ar/educacion-tics/archives/008362.php>



Presentaciones de PowerPoint para profundizar en los temas tratados en el módulo

Web 2.0 educativa: aprendizaje activo y colaborativo

<http://www.slideshare.net/jfreire/web-20-educativa-aprendizaje-activo-y-colaborativo/>

Generación Y: Ciudadanos 2.0 de la Era Digital

<http://www.slideshare.net/cristobalcobo/generacin-y-ciudadanos-20-de-la-era-digital/>

Introducción a la Web 2.0 <http://www.slideshare.net/genisroca/introduccion-a-la-web-20-210207/>

Espacios Colaborativos Web: redes sociales

<http://www.slideshare.net/antxon/presentacin-web-20/>

La web 2.0 y las redes sociales <http://www.slideshare.net/carloscaicedo/la-web-20-y-las-redes-sociales/>

Educación 2.0 <http://www.slideshare.net/apiscite/educacion-20/>

Web 2.0 <http://www.slideshare.net/jquemada/web-20-43705/>

ELE 2.0 <http://www.slideshare.net/FranHerrera/ele-20-nuevas-tecnologas-en-el-aula-de-espaol/>

Web 2.0 <http://www.slideshare.net/diegoaceti/web-20-17287/>

web educativas 2.0 <http://www.slideshare.net/educablog/web-educativas-20/>

Virtual Educa - Las aplicaciones Web 2.0 <http://www.slideshare.net/glutzky/virtual-educa-las-aplicaciones-web-20/>



Actividades

Para afianzar los conceptos presentados en este módulo sugerimos las siguientes actividades:

- ✓ Acceso a los sitios web propuestos para investigar y/o ampliar información.
- ✓ También estará disponible una autoevaluación on line ***no obligatoria.***
- ✓ Participación en el foro de debate que permita la formación de la comunidad virtual de aprendizaje.



Foro de debate

Luego de la lectura de material los invitamos a participar en el foro de debate, nuestro espacio de encuentro para compartir opiniones, experiencias y/o responder a sus consultas.

¡Los esperamos!



Bibliografía consultada

Cobo, Cristóbal "La Revolución Web". México

www.e-rgonomic.blogspot.com

Fumero, A. y Roca, G. "Web 2.0" Fundación Orange

http://www.fundacionauna.com/areas/25_publicaciones/publi_253_11.asp

López García, G. "El ecosistema digital". Universitat de Valencia.

www.uv.es/guilopez

Orihuela, J.L. "eCuaderno"

www.ecuaderno.com

Sociedad de las Indias Electrónicas

www.lasindias.com

Mapa web 2.0

http://www.fundacionauna.com/areas/25_publicaciones/mapa-final-poster.pdf

Web Educativa 2.0

<http://aulablog21.wikispaces.com>