

Esta ponencia, de la que se ofrece una parte, se presentó en el IV Congreso Internacional de EducaRed celebrado en Madrid en octubre de 2007

Educación en comunidad: tendencias educativas en el nuevo entorno digital



**Manuel Benito
Gómez**
Subdirector Campus
Virtual de la
UPV/EHU

Atendiendo a la necesidad de reflexión de toda la comunidad educativa, pero también a los cambios que se aproximan, se ha considerado importante centrarse en los nuevos métodos de trabajo colaborativo y en red que serán posibles con la llegada de la denominada Web 2.0 y la aparición de las redes sociales. De ahí el lema, "Educar en comunidad".

Una nueva invitada: web 2.0

En la figura siguiente se muestran algunas diferencias entre web 1.0 y web 2.0 en relación a la escuela; no es ajeno al cambio que se propone la aparición de modelos de aprendizaje basados en el constructivismo y en el aprendizaje social con los que la visión de web 2.0 guarda notables coincidencias en lo que se refiere a la aplicación de la misma al ámbito educativo. Aplicaciones que no sólo resultarán atractivas a los estudiantes en lo que a su socialización se refiere, sino al propio profesorado para el que el uso de herramientas web 2.0 puede facilitarle: 1) el acceso a nuevos recursos con un gran potencial educativo; 2) el acceso a ejemplos y formas de uso de estas herramientas por otros colegas de profes-

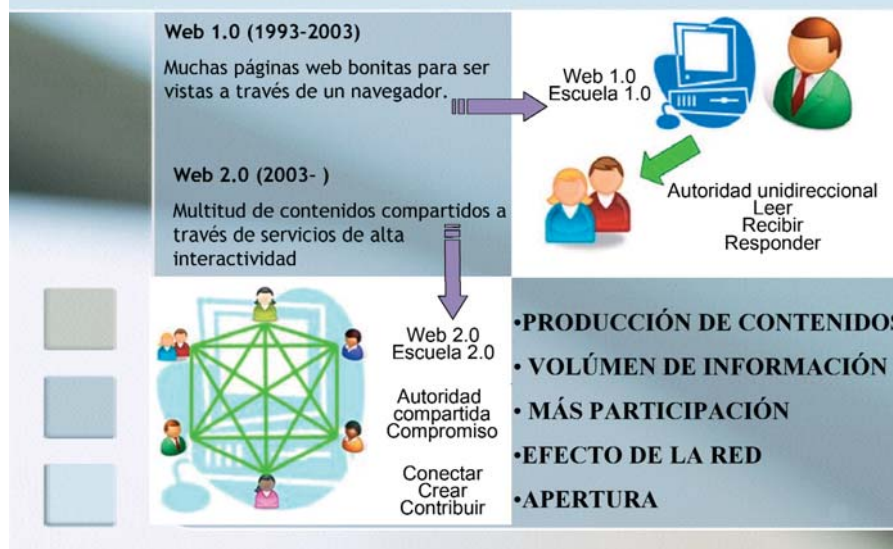
sión y 3) formar parte de una comunidad en la que el profesorado se ayuda a sí mismo y a la propia comunidad para innovar y desarrollar nuevas experiencias que mejoren los procesos formativos y educativos de los estudiantes.

Anderson (2007), en un trabajo realizado para el JISC (Joint Information Systems Committee) revisa las características de la web 2.0 y su impacto educativo. Respecto a las primeras señala:

1. Los usuarios como productores y generadores de contenidos; la facilidad con la que pueden ser subidos los contenidos (sean fotos, videos, textos, etc.) a los sitios web, con la que pueden ser etiquetados y compartidos; las facilidades provenientes del desarrollo y acceso a la produc-

ción de contenidos multimedia digitales (cámaras de foto y vídeo, principalmente), así como la aparición de nuevas motivaciones entre los usuarios tales como la de la reputación o la de figurar (junto a otras más tradicionales centradas en el beneficio económico), están produciendo un nuevo tipo de usuario que no sólo consume recursos de información y conocimiento, sino que los genera; para algunos autores esto supondría un desarrollo de las relaciones horizontales que democratiza la web y las relaciones interpersonales en la misma. Al mismo tiempo se está produciendo un fenómeno interesante, por el que los recursos puestos a disposición de los demás usuarios en la web, son utilizados por empresas y agencias para resolver problemas,

UNA NUEVA INVITADA: WEB 2.0...



desarrollar nuevos productos, etc. dentro de lo que se conoce como crowdsourcing.

2. Manejo de grandes volúmenes de datos; actualmente empresas como Google cuentan los volúmenes de datos que manejan en *petabytes* (10^{15}) y en general, puede decirse que una de las características de muchas aplicaciones que corren sobre web 2.0 es la necesidad de manejar enormes volúmenes de datos bien directamente (Google, Amazon) o bien para crear servicios añadidos.
3. Orientación a la participación; esto supone situar al mismo nivel al usuario y al proveedor de servicios; en una primera aproximación esto supondría la disminución de las barreras para que el usuario pueda participar en el servicio recibido activamente y no sólo recibirlo pasivamente, pero la idea es algo más compleja porque tiene que ver con la percepción que tiene el usuario de que el servicio mejora a medida que participa más en él. Estas

ideas parten en buena medida de la forma en que se organiza la participación en las comunidades de software libre; en la medida en que los recursos se hacen más abiertos, permitiendo que otros los mejoren, los reutilicen o los aprovechen para generar nuevos servicios, puede decirse que se está estimulando la participa-

“Una red social puede ser vista como una estructura social hecha de nodos (pueden ser personas u organizaciones) que están relacionados por una o más relaciones de dependencia”

4. El efecto de la red; expresión que designa el hecho de que cuanto más se usa un recurso o servicio más aumenta de valor porque permite que la red de potenciales usuarios aumente y con ello las oportunidades para interactuar

dentro de una red más rica y variada. El problema asociado al efecto red es el *anclaje* que se produce en los miembros que pasan a ser *cautivos* de una red y desaprovechan oportunidades nuevas que aparecen posteriormente; así, los nuevos servicios tienen que competir con los antiguos y, además, con el efecto red. En todo caso, los usuarios y sus intereses determinan en gran medida los flujos y las decisiones que toman aquellos; así, por ejemplo, el hecho de que un conjunto de estudiantes esté dado de alta en una plataforma virtual no garantiza su participación...que sin embargo, podría lograrse más fácilmente si se usara algún tipo de aplicación deseable para los estudiantes.

El efecto de la red tiene implicaciones en dos direcciones importantes: visualiza nichos específicos caracterizados por grupo de usuarios minoritarios...pero que también cuentan y que da lugar a una cultura basada en la producción más que en el consumo, y una segunda implicación y es

que las comunidades actúan ellas mismas como sistemas autosostenidos y autónomos al producir contenidos, filtrarlos, valorarlos, etc. Con todos sus defectos y posibilidades de mejora, no cabe duda de que las comunidades apoyadas en la web actual tienen más potencia,

son más activas y atractivas que las propiciadas por medio de sistemas convencionales.

5. Apertura. Las grandes cantidades de información que se manejan en la red actualmente, se ven complementadas por una visión

Cabe preguntarse si hay evidencias que apunten hacia el uso de redes sociales y/o software social como un medio para compartir conocimientos y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. La respuesta es afirmativa.

logía. Aunque hay bastantes experiencias educativas (en niveles medios y superiores generalmente) que usan wikis, blogs, o social bookmarks, existe el peligro de desviar el debate hacia su verdadero foco, que no es otro que el del aprendizaje de los estudiantes y no el tipo de herramientas que se usan en un caso u otro; la reunificación de las herramientas, tan frecuente, en este tipo de debates lleva a algunos a adoptar posturas tecnocéntricas interesadas en el uso de una u otra herramienta o tecnología, sin reparar en su carácter esencialmente mediador.

“Las diferencias que pueden llegar a existir entre los estudiantes y el profesorado pueden llegar a ser tan profundas que se produzca una rotura entre dos grupos que, necesariamente, habrían de ir acompasados”

aperturista en lo referente a su uso, y a las posibilidades de acceso a los mismos

Y dentro de web 2.0, las redes sociales y el software social

Antes de seguir adelante, diremos que una red social puede ser vista como una estructura social hecha de nodos (pueden ser personas u organizaciones) que están relacionados por una o más relaciones de dependencia (pueden ser valores, visión de un determinado tema, ideas, amistad, comercio, conflictos, etc...); o también como un grupo de personas que mantienen contacto entre ellas, que desarrollan alguna actividad conjunta por medio de ordenadores conectados en red; la red de ordenadores (Internet), la red de documentos (la web) y el software (web services) no sólo enlazan ordenadores y documentos sino a las personas que usan los mismos y que el software social es el software y las herramientas web que permiten a los usuarios de una red interactuar, compartir o encontrarse con otros usuarios.

Owen et al (2006), revisan la situación en que se encuentra actualmente el binomio software social y aprendizaje y al respecto afirman que la tendencia actual en educación por medio de las TIC es adaptar las situaciones de aprendizaje al aprendiz o estudiante de forma que el mismo aprenda de forma natural, y en usar escenarios más abiertos; señalan los autores la importancia del LLL (Long Life Learning) y la de estimular la innovación y la creatividad de los estudiantes.

Evans (2007), en una reciente investigación sobre el uso de software social aplicado a la formación y la educación vocacional, concluye que hay evidencias que permiten responder afirmativamente a la pregunta señalada.

Los aspectos clave que determinan el uso de software social no son los tecnológicos, por más que éstos hayan de ser considerados como una condición necesaria; pero una vez asegurada la existencia de suficientes recursos técnicos, el foco se sitúa en otros aspectos, que no son otros que la antigua cuestión de *qué hacer con la tecno-*

Las redes sociales y el software social desde el punto de vista de los estudiantes

Las diferencias que pueden llegar a existir entre los estudiantes y el profesorado puede llegar a ser tan profundas que se produzca una rotura, un nuevo gap entre dos grupos que necesariamente habrían de ir acompasados. Este aspecto tiene especial importancia, porque apunta hacia un conflicto más que generacional de culturas y, por lo tanto, cabe preguntarse por el futuro de la educación en un escenario en el que los dos actores principales tienen rasgos culturales diferenciados. Por ello, dedicaré este apartado y el siguiente a revisar algunos datos sobre cómo ven y valoran web 2.0 en general y las redes sociales en particular, los estudiantes y el profesorado.

La NSBA (National School Board Association) ha presentado recientemente –julio 2007– un estudio entre 1.300 estudiantes de entre 9 y 17 años, 1.000 padres y 250 directores de escuelas, en el que se exa-



mina la situación en que se encuentran las redes sociales entre los sectores encuestados; estudios de este tipo son importantes, porque nos permiten ver en forma de fotografía fija, cuál es la situación en torno al tema abordado –redes sociales y educación– en el momento en que se realizó el trabajo de campo. Cito los resultados más importantes de dicho estudio, por la posibilidad de extrapolarlos, con los matices del caso, a nuestro entorno social y educativo.

- El uso de software social está firmemente establecido entre los adolescentes del estudio; éstos emplean prácticamente el mismo tiempo semanal en el uso de dicho software (9h) que en ver la televisión (10h); aunque hay estudiantes pasivos en el uso de recursos online, también existen muchos que hacen un uso creativo del software social y de las redes así establecidas, sirviendo de ejemplo y modelo para sus compañeros.
- Un 96% de los estudiantes preguntados dijeron usar algún tipo

de software social (chat, mensajes de textos, blogs, visitas a sitios como Facebook o MySpace, Wekin); 81% han visitado redes sociales en los últimos tres meses y un 71% dicen usar herramientas típicas de las redes sociales semanalmente. Más aún: uno de los tópicos más comunes en las redes sociales es la educación (60% de los estudiantes que usan redes sociales y más del 50% lo hacen sobre tareas escolares)

- Tanto la mayoría de los padres como de los directores de escuelas creen que las redes sociales podrían ejercer una influencia positiva en los estudiantes y reconocen que hay muchas oportunidades para usarlo en educación (sobre todo cuando el profesorado propone tareas que requieren el uso de internet), pero la mayoría de las escuelas han desarrollado políticas restrictivas respecto al uso de software social durante el horario lectivo
- Hay muchas actividades creativas que los estudiantes pueden realizar en el uso de software social.

- Existe un tipo de estudiantes (que el estudio llama no conformistas) que representan un 22% del total y 1/3 de los adolescentes y se caracterizan por un uso más significativamente más amplio de las redes sociales que los otros estudiantes (pertenecen o usan más redes sociales y lo hacen con más frecuencia tanto en casa como en la escuela); 50% de este grupo producen materiales, 38% son editores de contenidos (en comparación con el 21% y 16% del grupo general respectivamente); son grandes consumidores y usuarios de los nuevos y antiguos media y dominan los recursos de redes sociales que les permiten aprender por este medio, mientras que otros estudiantes suelen reportar a padres o profesores como fuentes de su conocimiento; los estudiantes de este grupo muestran un alto nivel de comunicación con sus padres pero en general usan medios tales como las comunicaciones on line, el móvil, etc... Lo estudiantes de este grupo parecen tener algunas de las destrezas y competencias reclamadas para los ciudadanos del s XXI: creatividad, liderazgo, colaboración, comunicación y destrezas en el uso de la tecnología; en general obtienen peores notas que el resto de estudiantes.
- Aún habiendo un alto porcentaje de profesorado que incluye el uso de Internet (el 96% de las escuelas reportaron que al menos uno de sus profesores propone tareas que requieren Internet) entre las tareas que encarga a los estudiantes, no todo el profesorado está convencido de *la bondad* del software social (¿significa esto que su conocimiento y experiencia respecto al software social es limitada?), pero sus actitudes hacia el mismo, y su deseo de

TENDENCIAS

- Web semántica
- Mundos virtuales
- Inteligencia artificial
- Móviles
- Sitios web y servicios web
- Video y TV on line
- Internacionalización
- Personalización

conocerlo muestra que las redes sociales pueden ser una poderosa herramienta de formación en el futuro.

De este lado del atlántico cabe citar un estudio reciente (Mayo 2007) llevado a cabo por el Eurobarómetro y en el que se pone de manifiesto ... *la familiaridad de todos los encuestados con Internet...el acceso mayoritario a Internet desde el hogar (generalmente por medio de banda ancha)...con un uso diario que llega a las 1h-3h en el caso de los estudiantes en el tramo 12-14 años....generalmente los usos se concentran en los juegos on line y búsquedas de información tanto respecto a temas que les interesan como respecto a tareas escolares....los recursos de comunicación (chat, mail, MI, etc.) son más usados por los grupos de más edad...*

Las descargas de música, vídeos, juegos, etc. son más frecuentes entre los de más edad; menos frecuente es

la creación de blogs, páginas personales, compartir fotos, música, vídeos, etc. Todos estos datos, apuntan en la misma dirección que el de la NSBA citado anteriormente: los jóvenes están acostumbrados a usar Internet y sus recursos, si bien el uso de redes sociales no está totalmente generalizado.

Las redes sociales y el software social desde el punto de vista del profesorado

En el apartado anterior hemos revisado la percepción que tienen los estudiantes acerca de web 2.0 y de las redes sociales en particular; procede ahora, revisar las percepciones del profesorado en relación a la misma temática. Para ello, tomaré como referencia dos estudios realizados en 2007; uno realizado por Thompson Learning (677 profesores universitarios con más de diez años de experiencia y pertenecientes a las áreas de ciencias

sociales y economía) y otro realizado por mí mismo (790 profesores universitarios pertenecientes, con experiencia de todo tipo y pertenecientes a las áreas de economía, ciencias sociales, ingeniería, ciencias, salud y arquitectura-arte).

En el primer estudio puede verse como los podcast, blogs, y redes sociales, son vistos por muchos profesores universitarios como recursos potenciales para enseñar mejor, así por ejemplo de entre los encuestados que dijeron conocer las redes sociales:

- Casi el 50% de los encuestados expresaron su confianza en que las mismas pueden ayudar a los estudiantes a cambiar la forma en que aprenden.
- Casi el 90% dijeron conocer de la existencia de sitios en los que los estudiantes puntúan o valoran al profesorado y un 67% había visitado sitios de este tipo para ver si en los mismos figuraban valoraciones acerca de ellos.
- La mayoría del profesorado encuestado no usa redes sociales y cuando lo hace las usa tanto para propósitos personales como de trabajo.
- Casi un 35% valoraron los podcast como un buen recurso de comunicación para con y entre los estudiantes.
- Casi un 10 de los encuestados dijeron tener sus propios blogs (en comparación los norteamericanos que tienen un blog no llegan al 8%).

En el segundo estudio puede verse que *"... los resultados obtenidos muestran un conocimiento bastante notable en el profesorado participante de algunas herramientas web 2.0 (Organización personal, Blogs, Wikis, servicios de Google),*

pero también se detecta un menor conocimiento de otras herramientas o recursos (Redes Sociales, Representación del conocimiento). No obstante, sea cual sea el grado de conocimiento sobre los recursos web 2.0 aparece una tendencia clara a valorar los recursos (sean conocidos o no) como poco utilizados en los ámbitos profesionales docencia/investigación; únicamente una de las aplicaciones (las plataformas de teleformación recibió % altos en cuanto al conocimiento de las mismas y su utilidad para su uso profesional)..."

Los datos de ambos estudios muestran una tendencia muy parecida:

- No puede decirse que web 2.0 y las redes sociales en particular estén firmemente asentadas entre la comunidad docente universitaria, aunque hay aplicaciones que son más conocidas y usadas que otras; se está lejos de poder afirmar que el profesorado utiliza los recursos web 2.0 en su práctica profesional.
- Los datos muestran, la existencia de amplias zonas de recorrido y mejora en lo que al uso de estos

recursos web 2.0 dentro del ámbito de la docencia / investigación se refiere

Algunas ideas para la reflexión

La revisión de las páginas anteriores pone de manifiesto la existencia de unos recursos razonablemente novedosos, aún hoy día, porque basándose en los datos presentados puede afirmarse que en absoluto son herramientas de uso común entre la población. No obstante, sí se observa un uso bastante

<i>Categorías</i>	<i>Conozco herramientas de este tipo</i>	<i>Uso herramientas de este tipo</i>
Organización personal , (por ejemplo: Planzo, Netvibes, Kiko, CalendarHub, ...)	66	39
Audio y Video , (por ejemplo: Podomatic, Odeo, YouTube, Zentation, Dailymotion, ...)	65	32
Servicios específicos Google (no el buscador) , (por ejemplo: GMail, Calendar, Maps, Scholar, Docs, Talk, ...)	70	52
Comunicación , (por ejemplo: Messenger, GMail, Meebo, Campfire, Talk, ...)	79	48
Folksonomía y marcadores sociales , (por ejemplo: Del.icio.us, Clipmarks, Snipitron, ...)	14	6
Buscadores condicionados/personalizados , (por ejemplo: Technorati, Google Co-op, Académico, Rollyo, ...)	50	40
Blogs , (por ejemplo: Blogspot, WordPress, Blogger, Blogari, Blogak, ...)	65	23
Wikis , (por ejemplo: Wikipedia, Wikispaces, PBWiki, WetPaint, Wikia, ...)	84	66
Imagen digital: fotografía y diseño , (por ejemplo: Flickr, Picasa, Pixoh, Fotolog, Zoomr, Picnik, ...)	54	33
Representación del conocimiento , (por ejemplo: Cmap, FreeMind, DigiDocMap, ...)	13	7
Ofimática y documentos , (por ejemplo: Writeboard, ThinkFree, Google Docs & Spreadsheets, ...)	37	22
Redes Sociales , (por ejemplo: MySpace, Facecom, Zhube, ...)	23	6
Mapas y etiquetado geográfico , (por ejemplo: Tagzania, Panoramio, Wayfaring, Wikiloc, Google Maps ...)	51	35
Plataformas de teleformación , (por ejemplo: eKASI, Moodle, WebCT, Claroline, Ilias, ...)	78	58

intenso de los recursos web 2.0 en general y del uso de las redes sociales en particular, en los más jóvenes; intensidad que disminuye a medida que aumenta la edad de los usuarios. Puede que efectivamente nos encontremos ante lo que Prensky (2006) llama conflicto generacional entre los nativos y los inmigrantes digitales, lo que Oblinger llama generación n-gen, caracterizada porque sus miembros *...tienen una alta cultura digital, están familiarizados con Internet, se conectan en red, están acostumbrados a las respuestas inmediatas, se inclinan por el aprendizaje basado en las experiencias prácticas, tienen predilección por la interacción social, gustan trabajar en grupo, prefieren los escenarios ricos en imágenes (más que en texto)....aunque estos patrones no dependen necesariamente de la edad porque los hemos encontrado en todas las edades pero tienden a ser más frecuentes en los jóvenes.*

La existencia de este nuevo escenario que no viene inducido por la aparición de web 2.0, sino que es anterior, pero en el que web 2.0 podría estar actuando como catalizador de esas tendencias que ya empiezan a clarear en el horizonte me lleva a plantear algunas cuestiones que probablemente no tienen una respuesta definitiva al momento presente, pero para las que, sin duda, habrá que ir buscando respuesta.

1. Innovación vs conservación

El uso de software social y de las redes sociales no deja de ser algo novedoso en estos momentos, al menos para una parte de la población y potenciales usuarios del mismo. Aparentemente, este tipo de recursos serían aptos para su uso

en entornos educativos (al menos como medio para compartir conocimiento, desarrollar competencias, y mejorar los aprendizajes), pero el escaso recorrido y la poca experiencia al respecto aconseja seguir profundizando en el conocimiento respecto a la mejor forma de usar este tipo de recursos, y al mismo tiempo tratar de resolver las inevitables tensiones que se producirán (ya se están produciendo) entre quienes creen que este tipo de recursos deberían incorporarse ya a los escenarios educativos y

2. Permitir vs imponer

Tal y como ya he mencionado anteriormente en algunos países se han desarrollado políticas restrictivas respecto al acceso de las escuelas y los centros educativos a este tipo de recursos. Difícilmente se podrá lograr un avance significativo en la incorporación de los centros educativos, de su profesorado y de cada comunidad educativa¹ si tales políticas terminan aislando a los centros educativos e impidiendo su adaptación a la evolución del

“Los podcast, blogs y redes sociales, son vistos por muchos profesores universitarios como recursos potenciales para enseñar mejor”

quienes adoptando una posición más conservadora, preferirían tener más garantías y conocimiento respecto a los usos educativos de este tipo de recursos. Desde mi punto de vista, este tipo de tensiones existe siempre que aparecen novedades en el escenario educativo; lamentablemente la experiencia me dice que los dos grupos (innovadores y conservadores, que generalmente se reparten un 30% del total a partes iguales) suelen disponer de energías similares (aunque actuando en sentidos opuestos) y que el problema suele estar en convencer a los que adoptan posiciones neutras; es ahí donde el desarrollo de nuevas experiencias controladas que aporten evidencias, y la construcción de nuevos conocimientos respecto al uso de estos nuevos recursos pueden convencer a quienes no muestran una disposición clara a incorporar estas nuevas herramientas a su práctica profesional docente diaria.

entorno social en el que han de desarrollar su labor.

Se necesita, por lo tanto, una cultura permisiva y alentadora del uso de este tipo de recursos si se quiere que los mismos sean una realidad en las aulas; las políticas que imponen restricciones terminarán aislando a la escuela de su núcleo y entorno social e impidiéndola ejercer su función equilibradora y balanceadora de las desigualdades sociales.

3. Colaboración vs individualismo

Aunque el presupuesto que se asocia al software social y a las redes sociales es del establecimiento de un sentimiento de comunidad elaborado a través de la conexión y de la colaboración, hay que tener en cuenta que no todo el mundo se siente cómodo actuando de esta forma; de la misma manera que no

todas las personas aprenden de igual forma, en las personas prevalece una mayor o menor disposición a colaborar o a actuar individualmente. La falta de confianza en uno mismo o en los demás, la carencia de recursos para interactuar socialmente, el sentimiento de no controlar la tecnología (situación que suele ser frecuente entre los grupos de más edad frente a los más jóvenes), el rol o papel que desempeña cada miembro, etc., son algunas causas que pueden dificultar el uso de este tipo de recursos en las escuelas. Es necesario, entonces, que quienes lideran el uso de este tipo de recursos (en las aulas generalmente será el profesorado, pero no es el único grupo social al que le corresponde la responsabilidad de gestionar estos recursos) tengan en cuenta estos aspectos diferenciales para tratar de acotar la influencia que los mismos pueden llegar a ejercer sobre las comunidades que se puedan formar.

4. El nuevo software y el menos nuevo

En muchas instituciones educativas existen recursos institucionales para el aprendizaje on line (e-learning) que generalmente se sustentan en plataformas de teleformación. Esos recursos y herramientas están pensados con una lógica diferente a la que caracteriza al software social y las redes sociales. Aunque no impiden la comunicación horizontal y la formación de grupos, en general, las relaciones suelen ser bastante jerárquicas, e individuales; esto es, la comunicación suele ser entre profesor-estudiante y las relaciones de grupo no van, generalmente, más allá de la participación en algunos foros.

La lógica del software social es el potenciar la colaboración y la



comunicación horizontal, proporcionando a los usuarios de oportunidades para conectarse entre sí, trabajar conjuntamente e interactuar dentro de una red de la que sus miembros se sienten parte, con la que se identifican y hacia la que muestran un alto grado de adhesión, sintiéndose notablemente motivados para participar en la misma.

Las dos lógicas funcionan de una forma diferente. La de las plataformas convencionales está orientada a proporcionar recursos para que el profesorado controle lo que hacen los estudiantes; la del software social se orienta más a facilitar la interacción y en todo caso el control es, generalmente de los propios miembros que forman la comunidad.

Sin embargo, es necesario, algún tipo de convergencia entre ambos tipos de recursos porque su conjunción aporta más valor añadido que el que aportan cada uno de ellos por separado; así los recursos para la gestión de aulas y grupos, los que permiten gestionar materiales o los que facilitan el seguimiento y evaluación del estudiante pueden

complementar a los que buscan promover la comunicación horizontal y la colaboración; de esta manera podrían aunarse las necesidades de gestionar administrativamente un entorno de aprendizaje con las de promover la construcción del conocimiento, el aprendizaje reflexivo y la colaboración.

5. Aprendizaje personalizado vs despersonalizado

La diversidad individual patente en tantas características humanas se muestra, como no, en las formas o estilos diversos de aprendizaje; de ahí que los intentos por conseguir aprendizajes personalizados hayan estado a la base de numerosas reformas educativas. Web 2.0 proporciona (no por medio de una Reforma, sino por medio de un gran movimiento innovador) la oportunidad para personalizar al menos una parte de los aprendizajes; además el hecho de que los modelos actuales de aprendizaje reconocen esa doble dimensión individual-social del mismo, los recursos de web 2.0 permiten que las personas elaboren sus llamé-

mosles, catálogos personalizados; éstos, pueden incluir listas de bookmarks, de libros, de fotos, de textos, de música, etc., previsiblemente una parte del material será auto elaborada y otra tomada de otros sitios que la ofrecen a disposición de los usuarios; tales catálogos se convierten, así, en expresiones personales de quienes los elaboran, de su evolución e incluso de su vida. En la medida en que estos catálogos pueden focalizarse en los aprendizajes realizados, los mismos pueden usarse como portafolios para contener y mostrar la evolución de dichos aprendizajes, sirviendo así como herramienta de gestión de lo aprendido y también como forma de mostrar los logros y avances que posteriormente podrán dar lugar a las certificaciones y acreditaciones que reconozcan dichos logros. En ese sentido, las herramientas web 2.0 facilitan los mejores recursos conocidos para que esos portafolios o catálogos sean una realidad.

6. Los recursos propios y los de libre acceso

Es un hecho que web 2.0 ha propiciado, como nunca, la disponibilidad de recursos para poder gestionar enormes volúmenes de información que de otra manera se hubieran vuelto inmanejables y al mismo tiempo ha facilitado que muchos usuarios creen nueva información; la producción de información ha actuado así como un poderoso motor que ayudado por web 2.0 ha potenciado sus efectos haciendo que muchas personas se hayan animado a crear sus propios sitios web, sus propias redes y comunidades por donde la información ha fluido con más o menos control. Uno de los problemas que siguen sin resolverse totalmente (quizás porque no tenga solución

con las lógicas que subyacen en el mismo) es el relativo a la propiedad de la información que hay en la red y el uso que se hace de ella; este es un problema recurrente que aparece siempre que se trata con el uso de la información y que se hará más presente cada vez debido a la aparición de nuevos recursos más amigables que permitan gestionar más y mejor la información. Aparentemente las comunidades que crecen y se desarrollan bajo la lógica web 2.0 practican la filosofía de libre acceso o al menos la regulada por iniciativas tipo Creative Commons, pero no cabe duda que la propiedad intelectual, las regulaciones sobre protección de datos y de la información, están ahí y no pueden ser ignoradas bajo pena de incurrir en delitos tipificados.

7. Web 2.0 y la web semántica

A pesar de las discusiones y diferencias entre los partidarios de una y otra opción, lo cierto es que ambas parecen tener lugar para

mente en wikis semánticas). Los blogs semánticos combinan las ideas tradicionales que sirven para gestionar recursos agregados de diferentes fuentes con lenguajes propios de la web semántica tal como por ejemplo RDF para permitir responder a preguntas del tipo ¿quiénes están de acuerdo o en contra de mi punto de vista en la blogosfera? El escritorio semántico es una combinación de la web semántica y web 2.0 para generar nuevos escritorios más personalizados y adaptados a las necesidades de los usuarios.

8. Relaciones entre la web y el propio ordenador

La consideración de la web como una plataforma o como una red forma parte de la actual oleada de lo que se conoce como web 2.0; ahí el papel de la máquina desde la que se conecta el usuario es el de un simple puente de enlace que gestiona la información que se encuentra disponible en la red.

“Se observa un uso bastante intenso de los recursos web 2.0 en general y del uso de las redes sociales en particular, en los más jóvenes; intensidad que disminuye a medida que aumenta la edad de los usuarios”

complementarse, tal y como se ha visto anteriormente; en todo caso, se aprecian algunos posibles desarrollos futuros tales como los wikis semánticos (funcionarían de una manera similar a la Wikipedia permitiendo a los usuarios hacer descripciones de los objetos mediante lenguajes formales; Ontowiki es una aplicación que permite a los participantes trabajar colaborativa-

¿Podría conseguirse que además del propietario otros usuarios accedan y manipulen (con permiso) contenidos en el escritorio propio, transformando de hecho la propia máquina en un servidor?; las ideas de Apollo para desarrollar multiplataforma para el escritorio con tecnologías web, o las del proyecto Parakey o las de WPF/E apuntan en esa dirección. ♦