

## **2. BENEFICIOS Y OPORTUNIDADES DEL APRENDIZAJE 2.0**

### **2.1. Introducción: estado de la cuestión**

### **2.2. ¿Cuáles son los beneficios de un aprendizaje 2.0?**

### **2.3. ¿Qué ventajas ofrece cada herramienta que ofrece la web 2.0?**

### **2.4. ¿Qué oportunidades ofrece?**

### **2.5. Conclusión: vías de acción y reflexión**

### **2.6. Bibliografía**

### **2.1. Introducción: estado de la cuestión**

La introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la formación, en general, y en el sistema educativo, en particular, no es tarea sencilla. Se suele decir que las instituciones educativas llevan un considerable retraso en comparación con el desarrollo de la sociedad. Y sobre la utilización del web ¿qué decir? Existe un desfase bastante evidente entre el uso a nivel general para las actividades sociales y de comunicación cotidianas, y el que se hace en la escuela.

Para justificar esta diferencia los argumentos que se utilizan son varios: la resistencia al cambio por parte de los sujetos que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la creencia de que se deben seguir manteniendo las características de un modelo educativo tradicional propio de la sociedad industrial, el miedo a perder el control por parte del profesorado y su falta de dominio de las NTICs, la gran velocidad con la que se producen los avances tecnológicos, etc.

A pesar de que todos estos factores ralenticen y, muchas veces, dificulten la integración de las NTICs, actualmente, nadie niega que la relación entre éstas con el proceso de enseñanza-aprendizaje es muy rica; y más si centramos esta relación en lo que se conoce como la web 2.0, o el aprendizaje 2.0. Ya que abre nuevas y variadas vías para la formación y aporta a las personas un incremento de sus posibilidades de acceso a la información, auto-aprendizaje y aprendizaje de la comunicación. Además, tanto las herramientas informáticas como las telemáticas son instrumentos muy potentes para facilitar cualquier tipo de aprendizaje. La web 2.0 ofrece una gran oportunidad para el cambio, la transformación de la enseñanza y su acercamiento a las características de nuestra sociedad, que es cada vez más digital.

## 2.2. ¿Cuáles son los beneficios de un aprendizaje 2.0?

Durante los últimos años en el ámbito educativo han tomado fuerza conceptos como el trabajo en equipo, la colaboración, la participación, la comunicación, la construcción del conocimiento, el aprendizaje significativo y la interacción. Un elemento esencial para insistir sobre ellos han sido, sin duda, las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, donde toma especial protagonismo la web 2.0, que ha impactado en el proceso de enseñanza-aprendizaje favoreciendo dichos fundamentos.

La web 2.0 o web social es, ante todo, una web dinámica que se caracteriza por fomentar la participación, la interactividad y la colaboración entre los propios usuarios, que son, a su vez, quienes crean los contenidos. Así, sus tres dimensiones (tecnología, usuarios y conocimiento abierto) conllevan implícitos los beneficios que aportará a la educación que sigue esos principios de colaboración, interacción y construcción del conocimiento.

Comencemos por tanto describiendo estas tres dimensiones que nos llevarán a los principios constitutivos, que serán los que nos abran las puertas para conocer los verdaderos beneficios que el denominado aprendizaje web 2.0 ha aportado a los diferentes agentes que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje: profesorado, alumnado, familias, material y metodología didáctica.

En lo que se refiere a la **tecnología**, la web 2.0 es una nueva tecnología de la información y comunicación que ha evolucionado desde un sistema de acceso para documentos en Internet bastante estáticos, navegables por medio de enlaces hipertextuales, con servicios y aplicaciones aisladas, más conocido bajo el nombre de la web 1.0. Hasta un sistema que agrupa múltiples tecnologías para crear aplicaciones interactivas, flexibles, dinámicas, configurables a gusto del usuario, orientadas a servicios que permiten la colaboración entre aplicaciones y que cumplen con los estándares definidos, haciendo que la experiencia del usuario sea mucho más satisfactoria. De ahí que se haya convertido en expresión de la metáfora “**conocimiento abierto**”. La web 2.0 es el reflejo, por tanto, de una comunidad que a través de la relación comunicativa horizontal, no presencial y multidireccional, interactúa, participa, crea, comparte, colabora y construye conocimiento poniéndolo a disposición de todos y ofreciendo igualdad de oportunidades para su creación. Se ha llegado a decir, incluso, que esta web social podría llegar a cambiar las estructuras mentales y la forma de la inteligencia humana.

Es por todo ello, que cuando citamos los beneficios de la web 2.0, hablamos de algo que va más allá de lo propiamente tecnológico. Porque la web 2.0 es principalmente de orden social, y apunta a la democratización y apropiación social del conocimiento. De ahí, que haga hincapié, sobre todo, en el propio **usuario** y sea también conocida bajo el nombre de “web de las personas”. Esto es, lo importante es que en la interacción que tiene lugar en la web 2.0 se le confiere al usuario un papel protagonista. Es receptor y emisor; lector y escritor; jerarquizador y clasificador; en definitiva consumidor, productor y gestor de la información.

Por tanto, de estos tres pilares generales: tecnología, conocimiento abierto e usuario como centro. Derivan los principios constitutivos de la web 2.0, que conllevan consigo beneficios para la sociedad y para la educación.

Así podemos empezar desde el punto de vista que entiende **la web como una plataforma** donde los contenidos, las aplicaciones y los servicios están disponibles en la propia web y no en el ordenador personal o individual. Por tanto, el conocimiento (la información) se almacena en los servidores de las diferentes herramientas web y el usuario tiene siempre acceso a ella al conectarse a Internet, esté donde esté. Es una web entendida como contribución de y para la comunidad mundial interconectada que consulta, produce e intercambia información en línea. Esto es, se aprovecha de la inteligencia colectiva: lo que uno aporta será aprovechado por el resto.

Una segunda característica es que nos encontramos ante una **red**, a medida que los usuarios agregan nuevos contenidos y sitios web nuevos, se enlazan con la estructura de la web gracias a otros usuarios que descubren el contenido y enlazan con él. Es decir, mediante la asociación de contenidos, se va creando una gran red de información interconecta a disposición de todo usuario que entra a Internet mediante un ordenador, hasta hace bien poco. Porque, incluso, los dispositivos de conexión han evolucionado y son variados, ya que teniendo en cuenta la ubicuidad de la web 2.0 se ha extendido su uso a dispositivos como teléfonos móviles, PDAs, Ipods, etc.

En conclusión, la web 2.0 ha aportado mejoras increíbles a la vida cotidiana, pero también al campo de la enseñanza y desarrollo de competencias mediante NTICS. Ya que todos estos recursos abren para la docencia nuevas posibilidades de:

→ Acceso inmediato a nuevas fuentes de información y recursos. Además, es importante señalar que las herramientas de la web 2.0 son muy fáciles de usar así que apenas requieren tiempo de aprendizaje para los alumnos, que en general son “nativos digitales” y ya han

desarrollado la competencia digital.

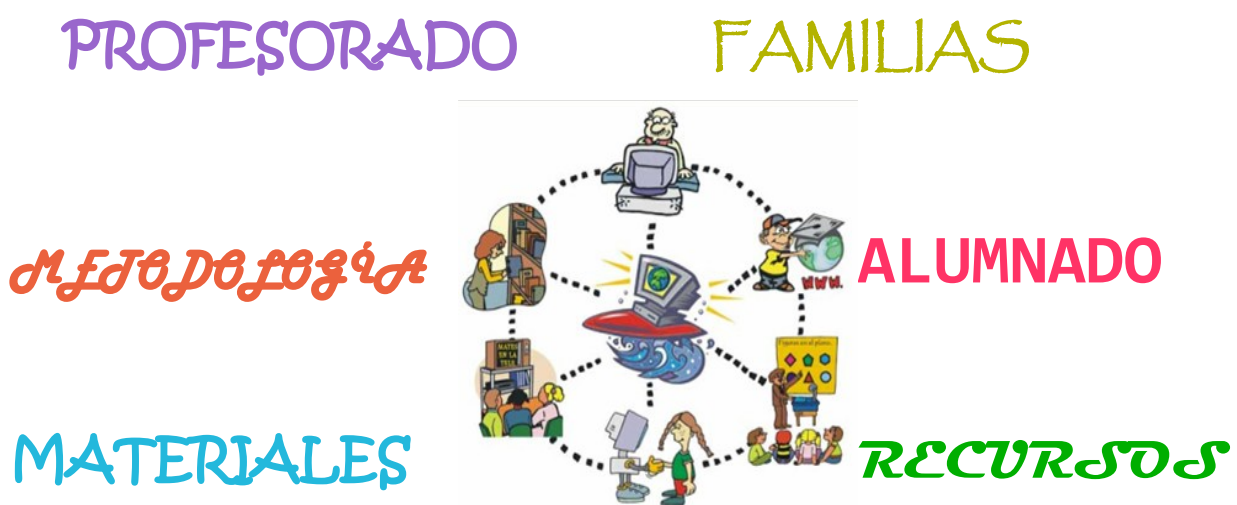
→ Acceso a nuevos canales de comunicación entre profesores, alumnos, familias etc. (foros, chats...)

→ Utilización de aplicaciones interactivas para el aprendizaje; ya que la web 2.0 ofrece herramientas colaborativas, la cuales generan por si solas equipos de trabajo cooperativo.

Por lo tanto, además de ser divertido para el alumnado ya que publicar, saberse leído, comentado y observado es generalmente estimulante. También aumentan las capacidades sociales y de colaboración humana y abre nuevas vías que fomentan el aprendizaje constructivista, donde la cooperación y comunicación entre personas es característica esencial.

Además, es un camino que sale de las propias vías del aula, va más allá porque ofrece la posibilidad real de continuar trabajando en cualquier espacio y tiempo. Por tanto, el aprendizaje no queda reducido únicamente a la escuela o la institución de enseñanza, y no tiene por qué terminar cuando se abandonan o finalizan los estudios. Sino que impulsa el aprendizaje durante toda la vida, ofreciendo herramientas para fomentar el auto-aprendizaje.

¿Pero cómo se explicitan todos estos beneficios y ventajas en los diferentes agentes que toman parte en el aprendizaje?



# CENTROS DE ENSEÑANZA

| <p style="text-align: center;"><b>El proceso de enseñanza-aprendizaje<br/>PARA EL ALUMNO<br/>se convierte en</b></p> |   |
|--|---|
| <p><b>MÁS ACTIVO</b></p>   | Su participación en el proceso e-a es más dinámica  |
|  | Su participación es más sencilla, de ahí que la motivación crezca   |
|  | Desarrolla su iniciativa personal, gracias al aumento de la implicación en las tareas.                        |
|  | Está continuamente obligado a tomar decisiones, buscar y seleccionar información.                             |
| <p><b>MÁS COMUNICATIVO<br/>(interactivo)</b></p>   | Aumenta y se favorece la comunicación entre todos los agentes.  |
|  | Se ofrecen medios idóneos para la comunicación sincrónica y diacrónica; oral y escrita.                       |
|  | Se proporciona un <i>feedback</i> inmediato al alumnado en el proceso de elaboración y resolución de tareas.  |
|  | Mejora las capacidades de expresión   |
| <p><b>MÁS PERSONALIZADO<br/>(integrador)</b></p>   | Se crean entornos de aprendizaje configurados según las necesidades, estilos y ritmos de aprendizaje          |
|  | Se convierte en un elemento integrador en las aulas donde hay alumnado con necesidades educativas especiales. |
|  | Se desarrollan las competencias para emprender un aprendizaje autónomo  |

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>MÁS COOPERATIVO</b> | Se potencian actividades colaborativas y cooperativas entre el alumnado. (El trabajo en grupo) |
|                        | Se estimula a los componentes del grupo a intercambiar ideas, discutir y decidir en común.     |
|                        | Se potencia la cooperación con el exterior: la red   |

|   |  |
|---|--|
| <b>El proceso de enseñanza-aprendizaje<br/>PARA PROFESORADO<br/>se convierte en</b> |  |
| <b>MÁS ACTIVO</b>   | Fomenta la motivación, exige mayor compromiso de búsqueda de nuevos modos de presentar cada tema.  |
|   | Fomenta la imaginación en cuanto a búsqueda de recursos.   |
|   | Rompe con la monotonía: libera de trabajos repetitivos y rutinarios.   |
|   | Posibilita la continua actualización profesional.  |
| <b>MÁS COMUNICATIVO</b>   | Mayor interacción y diferente del profesorado con el alumnado, familias y otros profesorado.   |
|   | Posibilita el conocer otros centros y sus formas de trabajo.   |
| <b>MÁS PERSONALIZADO</b>  | Facilita personalizar la enseñanza y tratar la diversidad. Resulta más sencillo tener alumnos realizando tareas de diferente tipo y nivel. |
|   | Mediante un software de control de aula, se facilita la orientación referida al trabajo que está realizando cada alumno/a.                 |
|   | Facilita la evaluación   |
| <b>MÁS COOPERATIVO</b>  | Posibilita contactar y compartir   |

|  |   |
|--|---|
|  | experiencias con otros centros; participar en foros específicos; listas de distribución, etc. |
|--|---|

|   |   |
|---|---|
| <p><b>El proceso de enseñanza-aprendizaje</b><br/> <b>PARA LAS FAMILIAS</b><br/> <b>se convierte en</b></p> |   |
| <p><b>MÁS ACTIVO</b><br/> <b>MÁS COMUNICATIVO</b><br/> <b>MÁS COOPERATIVO</b></p>                           | Las vías de comunicación con el centro de enseñanza son más sencillas y rápidas.  |
|   | La forma de colaborar con el centro y las actividades de e-a son más viables, ya que pueden realizarse desde cualquier lugar y tiempo (sin necesidad de acudir al centro escolar) |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>LOS RECURSOS</b><br/> <b>EDUCATIVOS Y METODOLÓGICOS</b><br/> <b>son</b></p> |   |
| <p><b>PERSONALIZADOS</b><br/> <b>y</b><br/> <b>ACTUALES</b></p>                   | El aula es más versátil: se convierte en lo que se necesita en cada situación (taller, aula de idiomas, audiovisual...) |
|   | Los materiales son a medida según las necesidades educativas de cada grupo o alumno/a                                   |
|   | Están más unidos a la sociedad actual y real (se pueden proponer investigaciones reales, etc.)                          |

|                      |  |
|----------------------|--|
| <b>ATRATIVOS</b>     | Los contenidos se presentan en formatos más atractivos (videos, simulaciones, etc.) más atractivos y cercanos a la vida cotidiana del alumnado                                     |
| <b>COLABORATIVOS</b> | El conocimiento se construye entre todos<br><br>Se trabaja utilizando una metodología colaborativa, ya que la posibilidad de interactividad que ofrece este aprendizaje es grande. |

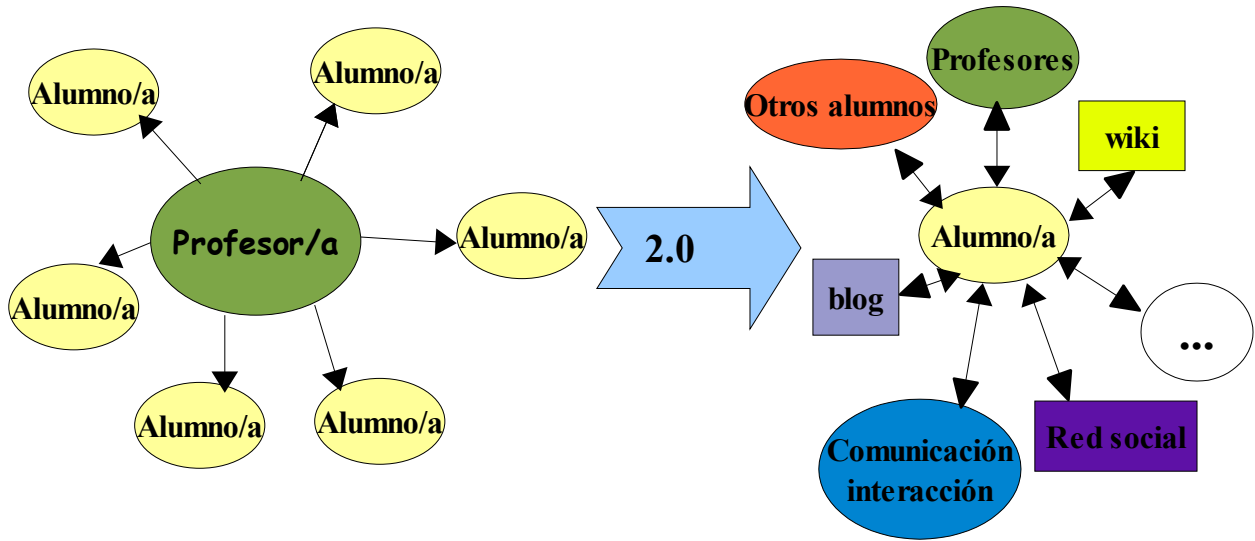
En conclusión el denominado aprendizaje 2.0 concede la posibilidad de desplazar de forma real el aprendizaje a los propios alumnos o estudiantes; convertirlos en sujetos activos de la construcción y gestión de su propio condicionamiento. Es un aprendizaje más personalizado, activo, cooperativo y comunicativo o interactivo, ya que abre vías de comunicación eficaces entre todos los sujetos que toman parte en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De este modo, según las últimas investigaciones se puede realizar una clasificación de cuatro grandes beneficios para la enseñanza y el aprendizaje 2.0, y son los siguientes:

- Estimula nuevos modos de investigación
- Fomenta actividades de aprendizaje colaborativo
- Enfatiza nuevas alfabetizaciones
- Publica contenidos en línea

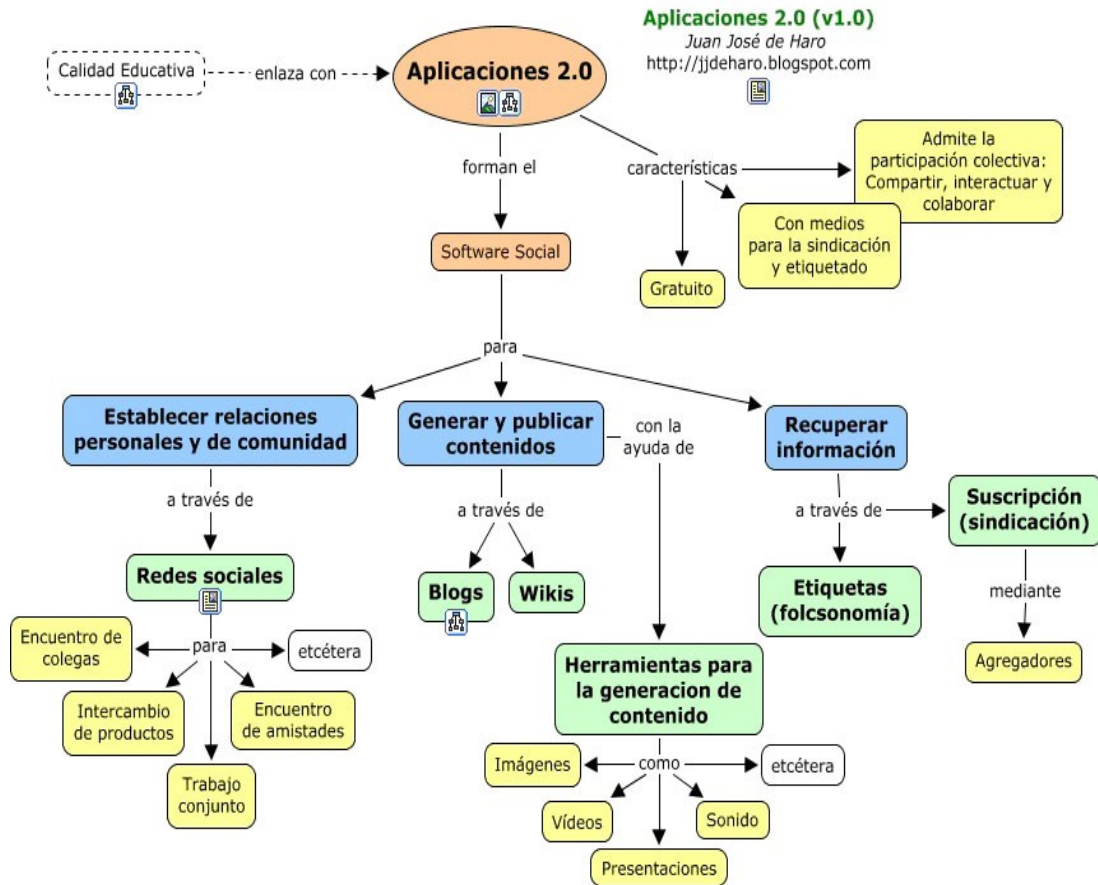
En fin, todo este mundo desde el punto de vista meramente pedagógico, es más que un enfoque centrado en el alumnado, es una forma de aprendizaje en la que se pone el propio control del aprendizaje en manos de éste, pero siempre con la colaboración de toda la red escolar y mundial.





### 2.3. ¿Qué ventajas aporta cada herramienta que ofrece la web 2.0?

Para ver las ventajas que aporta cada herramienta o aplicación es necesario recordar sus usos. Para ello podemos leer y analizar atenta y detalladamente el siguiente diagrama donde se resume, de forma magistral, para qué y a través de qué herramientas podemos trabajar dentro del aprendizaje 2.0:



Así, desde un punto de vista general, y teniendo en cuenta el análisis de todas las herramientas, las ventajas que la web 2.0 aporta al aprendizaje, para convertirlo en un aprendizaje 2.0, son siete:

- 1) Producción individual de contenidos; esto es, auge de los contenidos generados por el usuario individual: promover el rol del profesorado y alumnado como creadores activos del conocimiento.
- 2) Aprovechamiento del poder de la comunidad: aprender con y de otros usuarios, compartiendo conocimiento. Auge del software social.
- 3) Aprovechamiento de la arquitectura de la participación de los servicios web 2.0.
- 4) Utilización de herramientas sencillas e intuitivas sin necesidad de conocimientos técnicos.
- 5) Apertura: trabajar con estándares abiertos. Uso de software libre,

utilización de contenido abierto, mezcla de datos y espíritu de innovación.

6) Creación de comunidades de aprendizaje caracterizadas por un tema o dominio compartido por los usuarios

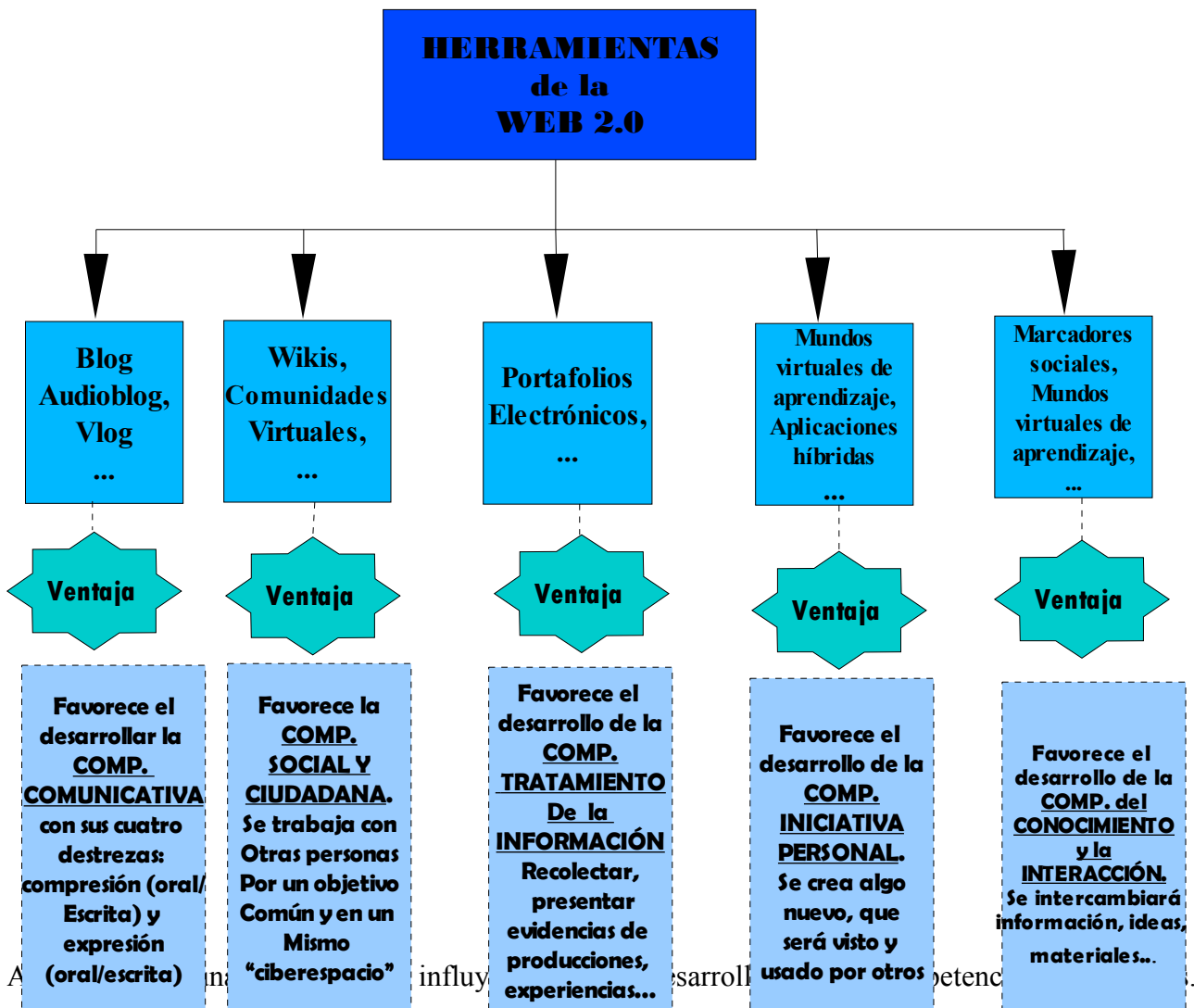
7) Efecto Red. Del trabajo individual a la cooperación entre iguales.

(Castaño, 2009: 35)

Pero en particular, ¿qué ventajas podemos obtener del uso de cada aplicación o herramienta?

Ésta no es una pregunta con respuesta sencilla. Ya que en el uso de una herramienta podemos encontrar diferentes ventajas, y la misma ventaja deriva del uso de varias herramientas.

Así, y centrándonos en que el objetivo del aprendizaje es el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas, podríamos llegar a elaborar el siguiente diagrama:



Lo que realmente confiere el desarrollo de las competencias es tener claro el objetivo para el que utilizaremos la herramienta, ya que sólo por el hecho de utilizarla no se da el desarrollo de ninguna

de las competencias.

Además, claro está que con todas o cualquiera de ellas podemos desarrollar cualquiera de las ocho competencias básicas de la educación: competencia matemática y tecnológica; competencia en comunicación lingüística; competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico; competencia de la información y competencia digital; competencia social y ciudadana; competencia cultural y artística; competencia de autonomía personal e iniciativa personal; competencia para aprender a aprender. Y es en el desarrollo de esta última donde conseguimos llevar adelante la mayor ventaja que nos ofrece el aprendizaje 2.0, esto es, crear un aprendizaje a lo largo de toda la vida.

## 2.4. ¿Qué oportunidades ofrece?

Realmente ofrece la oportunidad de llegar a un nuevo modelo de aprendizaje, esto es, el desarrollo tecnológico, en general. De este modo, lo conocido como web 2.0 ha tomado un rumbo inimaginable aportando grandes beneficios a la educación y coadyuvando en la puesta en práctica de los grandes principios pedagógicos del constructivismo, derivados sobre todo de las aportaciones de Piaget, Ausubel y Vygotsky. Así, aprovechando esta oportunidad se está creando lo que se conoce como la “Educación 2.0”, que siguiendo a Julio Cabero Almenara podemos señalar que este término indica una marca en todo lo referido a lo 2.0, “una moda, una novedad, o la consecuencia de los replanteamientos que deben hacerse en el terreno educativo como consecuencia de las transformaciones que se están desarrollando en los alumnos y en la sociedad del conocimiento. [Esto es,] aquella que teniendo en cuenta las nuevas características de los alumnos, y las posibilidades de las nuevas herramientas de comunicación que se han originado en la red [...] se plantea una nueva forma de actuar y de replantear el hecho educativo”. (Cabero, 2009: 20)

Por tanto la Educación 2.0 es asimilar un cambio de paradigma, lo que repercutirá directamente en el papel que debe desempeñar el profesorado y el alumnado, la función que se le asigne a los materiales didácticos, las estrategias didácticas que se utilicen y el tipo de proceso de evaluación que se realice. ¿Cuáles son entonces las nuevas características de cada uno de los factores implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Podemos comenzar con el papel del propio alumno. El alumno será principalmente conductor o director de su propio proceso de aprendizaje. Estaremos ante un nuevo tipo de alumno más preocupado por el proceso que por el producto, en continua toma de decisiones, dispuesto para el auto-aprendizaje y preparado para acceder a la información personalizada, recursos, herramientas y servicios.

De ahí que el profesor se encuentre ante la necesidad de adaptar su función de mero transmisor de información a dinamizador y facilitador o guía para la adquisición de competencias básicas de búsqueda, selección, tratamiento, elaboración y publicación dentro de los ricos entornos de información en los que el nuevo tipo de alumno se mueve. El hecho de que la función de profesor como transmisor de información quede obsoleta se basa en que por una parte, la información estará más distribuida que nunca, y por otra parte, el concepto de autoridad se apoyará en otros elementos y no en el de depositario de la información.

Pero para realizar con garantías esta función de guía será necesario que el profesorado cumpla las dos siguientes condiciones: formación y actitudes positivas hacia el nuevo escenario. Es decir, aprender a manejar las herramientas básicas que ofrece la web 2.0, conocer sus potencialidades como instrumentos para la educación y saber seleccionar las convenientes para alcanzar los objetivos didácticos que se proponga. Esto es, saber cómo, cuándo y para qué introducirlas en el aula.

De este modo, este nuevo paradigma, tal y como lo define Julio Cabero, supone pasar de la transmisión de la información a la construcción del contenido y deriva en la necesidad de reflexionar sobre los propios contenidos de curriculares, materiales didácticos y el contexto.

Comenzando por los materiales de aprendizaje, parece obvio señalar que su renovación viene dada de la digitalización y los nuevos soportes que dan lugar a nuevas formas de almacenamiento y presentación. Las vías de acceso a los conocimientos se duplican superando la pizarra, los apuntes o los libros de texto, podremos encontrar simulaciones, imágenes y sonidos, representaciones gráficas, etc. mediante un *click*.

De ahí que surja también la necesidad de cambiar y adaptar a la nueva sociedad del conocimiento los contenidos curriculares y eso requiere el uso de nuevas herramientas de conocimiento; pero también el desarrollo de nuevas competencias, como la digital.

Finalmente, no podemos olvidar el importante papel que realiza el contexto como elemento modulador y como entorno de aprendizaje. Por ello su adaptación y la configuración de nuevos espacios, ambientes y comunidades de aprendizaje, que en muchas ocasiones romperá con la imagen tradicional o convencional de la escuela, se volverá imprescindible. El nuevo panorama nos ofrecerá comunidades de aprendizaje más acordes con la sociedad, sus necesidades y exigencias, donde todos aprenden y todos enseñan. Modelos educativos que cambian la relación existente entre profesor-alumno, la interacción educativa, los sistemas de evaluación, etc. en fin, el clima escolar, que, ahora, estará más dirigido al aprendizaje más allá de la escuela: al aprendizaje a lo largo de

toda la vida.

## 2.5. Conclusión: vías de acción y reflexión

Los beneficios y oportunidades que aporta el aprendizaje 2.0 son una nueva forma de aprender por el alumno y una nueva forma de enseñar del profesorado. Abrir caminos, aunque a veces pedregosos, a un aprendizaje activo, dinámico, colaborador, cooperador, interactivo y amigable. Una aprendizaje de mayor calidad.

Pero, cuidado, la simple presencia de la tecnología no es suficiente para ello, la transformación o la innovación sólo llegará si se da un cambio en las concepciones de la enseñanza en general. Porque la mera utilización de la tecnología no acarrea la calidad, si seguimos haciendo “lo mismo” que antes.



<http://juandon.ning.com/photo/deberes2punto0-1?context=latest>

Las nuevas tecnologías en general, y la web 2.0 en particular, son sólo un instrumento, pero un instrumento muy valioso que amplía los recursos mentales. Se trata por tanto de poner en marcha los medios y principios pedagógicos necesarios para pasar del “aprendizaje del conocimiento” al “aprendizaje de la información”; que finalmente se conformará en “aprendizaje del aprendizaje” y ¡por qué no!, en “aprendizaje inteligente” = “aprendizaje 2.0.

“La calidad nunca es un accidente,  
siempre es el resultado de un  
esfuerzo  
de la inteligencia”

John Ruskin

## 2.6. Bibliografía

En formato digital:

- DOMÍNGUEZ FIGAREDO, Daniel: "Construyendo y compartiendo conocimiento en red", en [ddominguezl.googlepages.com/CP\\_DanielDominguez.pdf](http://ddominguezl.googlepages.com/CP_DanielDominguez.pdf) (18-11-2009)
- YAMID, Fabián y HERNÁNDEZ, Julio: "Herramientas web 2.0 y aplicación en educación" en <http://www.slideshare.net/yafaheju/herramientas-web-20-y-su-aplicacin-en-educacin> (16-11-2009)
- HARO de, Juan José: "Aplicaciones 2.0" en <http://jjdeharo.blogspot.com> (12-11-2009)
- "Juandon. Tecnología Educativa" en <http://juandon.ning.com/> (18-11-2009)
- Noticias Moodle: "Las ventajas de la Web 2.0 en la educación de hoy en día" en <http://www.noticiasmoodle.com/2008/12/las-ventajas-de-la-web-20-en-la-educacion-de-hoy-en-dia/> (18-11-2009)
- REDECKER, Christine: "Review of Learning 2.0 Practices: Study on teh Impact of Web 2.0 Innovations on Education and Training in Europe" en <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC49108.pdf> (18-11-2009)

### En formato papel:

- CABERO ALMENARA, Julio (2009): "Educación 2.0. ¿Marca, moda o nueva visión de la educación" en Castaño Garrido, Carlos (coord.), *Web 2.0 El uso de la web en la sociedad del conocimiento*, Caracas, Universidad Metropolitana.
- CASTAÑO GARRIDO, Carlos (2009): "Retos para el aprendizaje y la investigación en el e-learning 2.0" en Castaño Garrido, Carlos (coord.), *Web 2.0 El uso de la web en la sociedad del conocimiento*, Caracas, Universidad Metropolitana.
- GARGALLO LÓPEZ, Bernardo (dir.) (2003): *La integración de las nuevas tecnologías en los centros. Una aproximación multivariada*, Madrid, CIDE-MEC
- VALVERDE BERROCOSO, Jesús (2007): "El software libre y las "buenas prácticas" educativas con TIC" en *Comunicación y Pedagogía*, nº 222, pp. 48-55
- PALOMO LÓPEZ, Rafael (2007): "Aportaciones de la Web 2.0 al panorama educativo actual", en *Comunicación y Pedagogía*, nº 222, pp. 48-53