



**Congreso Internacional sobre uso y buenas prácticas con TIC
La Web 2.0**

2009

EL CAMPUS VIRTUAL DE LA UMA HACIA LA WEB 2.0: UNA VISIÓN DESDE EL ALUMNADO

Sebastián Thüer
Universidad Nacional de Río Cuarto (Argentina)
sthuer@rec.unrc.edu.ar

Ana Almansa
Universidad de Málaga
anaalmansa@uma.es

Palabras clave:

Nuevas Tecnologías en Comunicación, Web 2.0, Campus Virtual, Autoaprendizaje, E-learning.

Resumen:

En esta comunicación se analizarán los campus virtuales de las universidades andaluzas en general y de la Universidad de Málaga en particular. Se estudiarán especialmente aquellos recursos y herramientas que permiten la participación e interactividad entre los colectivos que forman parte del proceso de aprendizaje. Sin duda, estos recursos cobran especial relevancia en estos momentos, ante la implementación del Espacio Europeo de Educación Superior, en el que nuevas tecnologías son un soporte fundamental. Asimismo, el auge de las redes sociales entre los jóvenes plantea un contexto interesante de analizar, por el contraste entre lo formal-académico (campus virtual) y lo informal-social (red social).

El estudio no pretende limitarse al análisis formal del campus virtual y de su potencial interactivo, sino que también intenta conocer la opinión de uno de los principales públicos: el alumnado. Para ello, realizamos una encuesta, en la que se indagará sobre su visión y particular percepción ante los cambios.

1. INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación han transformado de modo decisivo nuestra sociedad y nuestras prácticas. La cantidad de información disponible ha crecido de forma exponencial, los modernos sistemas de transmisión de datos añaden un dinamismo vertiginoso a las comunicaciones y las innovaciones científicas y técnicas son constantes. En el momento en el que en diferentes ámbitos, entre ellos el educativo, se comienza a tomar nota del nuevo escenario con las oportunidades y desafíos que plantea nos encontramos con que el paisaje vuela a modificarse. La web 2.0, o web social, emerge como un ámbito donde la unidireccionalidad cae frente a una red de lectura y escritura donde los usuarios pasan a ser actores activos y participan en la construcción del contenido.

El procesamiento de la información se amplía en volumen, complejidad y velocidad gracias al avance tecnológico y la capacidad recombinatoria y flexibilidad distributiva planteadas por Castells (2000) se multiplica exponencialmente a partir del uso de objetos sociales (Engeström, 2005). Tenemos una red más ubicua, más presente y más entrelazada a nuestras prácticas cotidianas. Como plantea Sacristán Romero (2006):

“Tal parece que comenzamos a acostumbrarnos a vivir dentro de un enjambre de información que recibimos sin cesar, al grado de vernos obligados a aumentar nuestras capacidades para gestionarla lo más rápido y eficientemente posible, con lo cual nos hemos tenido que ir adaptando a los cambios sustanciales que en la sociedad suceden” (Sacristán Romero, 2006: 65).

Como consecuencia de este enorme flujo de conocimientos y datos las personas deben aprender a buscar autónomamente la información que precisan en cada caso, en otras palabras, aprender a aprender (Marquès Graells, 2000). Se trata de un aprendizaje que requiere reconocer las particularidades y especificidades del nuevo contexto.

En este sentido, a través del siguiente trabajo nos planteamos la necesidad de analizar y reflexionar sobre los principales rasgos que lo definen. En un primer paso, procuraremos clarificar el concepto de web 2.0 y analizar que elementos específicos puede aportar a la práctica educativa. Seguidamente, intentaremos caracterizar a los alumnos que llegan hoy a las aulas universitarias en relación a su vinculación con las tecnologías de la información. Una vez establecidos los aspectos conceptuales que servirán de marco para la reflexión, en un tercer momento se analizarán los aspectos centrales del campus virtual de la UMA en relación con las demandas específicas de los alumnos para sus procesos de aprendizaje. Por último, se presentarán las reflexiones finales.

2. LA WEB 2.0: UN NUEVO MEDIO CON SUS NATIVOS

No existe una definición formal y unánimemente aceptada entre los investigadores sobre qué significa el concepto de web 2.0. (Dearstyne, 2007). Como sabemos, el término se de remonta al año 2004 y fue acuñado por Tim O'Reilly y Dan Dougherty para la consultora O'Reilly Media. Los autores buscaban un modo de denominar a un conjunto de principios y prácticas presentes en determinados sitios y aplicaciones web que habían superado la crisis de las empresas puntocom (O'Reilly, 2005). Básicamente, los rasgos comunes que presentaban pueden sintetizarse en tres aspectos:

- a) el reconocimiento del valor de la comunidad sobre el intercambio privado;
- b) la necesidad de una comunicación abierta y transparente en lugar de interacciones controladas y restringidas;
- c) la preponderancia de la construcción social frente al los aportes individuales.

Aunque el documento original hace referencia a algunos aspectos técnicos, lo cierto es que técnicamente no existe ningún salto cualitativo que permita hablar de una nueva generación de tecnologías (Berners-Lee, 2007). La web 2.0, entonces, se define más por u modo de vincular a la red con las necesidades de las personas que a la emergencia de nuevos protocolos o lenguajes. Algunos aspectos que nos parecen convenientes de señalar a respecto son:

- a) El usuario como productor de información. Cada vez existen menos barreras para la publicación de contenido personal. A través de una sucesión unos simples clics es posible publicar textos, fotografías o vídeos. El llamado "periodismo ciudadano" o ciberperiodismo se nutre esencialmente de los aportes de los usuarios en la generación de contenidos.
- b) El trabajo colaborativo. Frente a las soluciones individuales, la web 2.0 pone de manifiesto la relevancia del proceso social en la construcción de valor a través del aprovechamiento de los aportes de cada usuario. Wikipedia es el ejemplo más claro.
- c) Arquitectura de participación. Además del aporte conjunto de las personas, es la propia red que mejora con el uso y participación de los usuarios. En las comunicaciones P2P (*peer to peer* o red de pares) o Bit Torrent no hay jerarquías ni centralización sino que cada usuario es un nodo de la red. A mayor cantidad de nodos, mayor potencia y aprovechamiento de la red por parte de todos.
- d) Transparencia y apertura. La participación requiere de confianza y este es un valor que se gana solo cuando las personas asumen que los demás actúan en el mismo nivel de reciprocidad.

2.1. LOS RECURSOS EDUCATIVOS DE LA WEB 2.0

¿De qué manera estas características de una nueva generación de sitios web pueden integrarse a nuestras prácticas educativas? Anderson (2007) identificó una serie de recursos y herramientas propias de la web 2.0 que pueden sumarse al espacio de aprendizaje tales como a) blogs; b) wikis; c) marcadores sociales; d) multimedia compartido; e) podcasts; y f) RSS. Veamos brevemente cada uno de ellos.

- **Blog o bitácora:** Es una de las herramientas más consolidadas y extendidas. Se trata de un “un sitio web personal autogestionado compuesto por entradas individuales ordenadas mediante cronología inversa” (Orihuela, 2006). Una de sus características más importante es la posibilidad de opinar sobre el texto original con lo cual existe una conversación entre un autor primario y un conjunto colaboradores secundarios que comentan (Benkler, 2006). Existen varias posibilidades de implementación pero uno de sus rasgos sobresaliente consiste en constituir un nodo abierto que puede integrarse en una red de aprendizaje mucho más amplia.
- **Wiki.** Significa “rápido” en hawaiano y hace referencia a un conjunto de páginas web que pueden ser fácilmente editadas por quien las accede para agregar o corregir la información existente. Se trata de un sitio web colaborativo que puede ser editado por varios usuarios para crear, modificar, borrar el contenido de una página web, de forma interactiva, fácil y rápida.
- **Marcadores sociales.** A diferencia de los marcadores que el usuario almacena en su navegador los marcadores sociales son ubicuos y públicos. Las personas comparten sus enlaces, los comentan y clasifican mediante etiquetas descriptivas también llamadas *tags*. Encontramos marcadores sociales de tipo general como Delicious y otros específicos del ámbito académicos como CiteULike.
- **Multimedia compartido.** Vídeo, fotografías, presentaciones y audio en línea son los elementos más populares de la web 2.0 gracias a las tecnologías de compresión de datos y el crecimiento de las conexiones de banda ancha. YouTube, para vídeos, Flickr para fotografías y SlideShare para diapositivas son algunos de los servicios más reconocidos.
- **Podcast.** También llamados blogs de audio, constituyen generalmente grabaciones de charlas, entrevistas o conferencias que pueden escucharse en un ordenador personal o un reproductor MP3. El término proviene de combinar las palabras Ipod (uno de los reproductores portátiles más conocidos) y broadcasting (emisión).
- **RSS.** Acrónimo de Really Simple Syndication también llamados

agregador de noticias, se trata de un sistema que se utiliza para distribuir contenidos mediante suscripción (Orihuela, 2006). Mediante un lector de RSS el usuario puede conocer cuando existe contenido nuevo en un blog, podcast o marcador social sin necesidad de visitar cada sitio, con lo cual maneja desde un único lugar las notificaciones que recibe. A esta lista de Anderson (2007) podemos agregar dos herramientas que han cobrado relevancia en la actualidad:

- **Redes sociales:** Comunidades de usuarios cuya estructura básica consta de perfiles personales conectados entre sí con una serie de herramientas para la comunicación sincrónica y asincrónica. Las redes sociales representan un cambio cultural, un nuevo modo de comunicación e interacción entre los jóvenes para recrear nuevos medios que le permiten conocer su entorno sociocultural Boyd (2006). Facebook, MySpace y, en España, Tuenti son las redes más populares. También existen redes para ámbitos específicos como LinkedIn para el ámbito profesional o Mendeley para investigadores y académicos.
- **Micro-blogs.** Se trata de mensajes breves (140 caracteres) publicados por los usuarios para dar a conocer lo que están haciendo. Al igual que las redes sociales, cada persona tiene un breve perfil conformado casi exclusivamente por sus actualizaciones de estado y tiene la posibilidad de agregar otros usuarios a su red. Una diferencia importante es que, en general, las actualizaciones de estado son públicas y visibles por todas las personas. El servicio de micro-blog más popular es Twitter, aunque algunas redes sociales como Facebook han incorporado algunas de características a sus sistemas.

2.2. NATIVOS DIGITALES

Si la base de la web 2.0 es la participación su existencia supone que hay personas interesadas en participar, comentar y debatir en Internet. Los especialistas hablan de un nuevo usuario que maneja con fluidez las diversas herramientas y se relaciona de manera natural con los distintos dispositivos tecnológicos. Prensky (2001a) acuñó el concepto de “nativos digitales” para referirse a ellos como personas capaces de comprender y utilizar las tecnologías de la información como parte de sí fuese su lengua materna.

Prensky emplea la metáfora del nativo y el inmigrante para señalar que existe una discontinuidad entre los estudiantes actuales con respecto a generaciones anteriores. Los nativos digitales son aquellos jóvenes que nacieron y crecieron rodeados de la tecnología digital; mientras que los inmigrantes constituyen aquel grupo que ingresó a la era digital con su formación educativa ya concluida. No es una cuestión de edad sino de un modo de apropiación diferente de la tecnología que se incorpora naturalmente a la vida cotidiana.

Por ejemplo, un nativo digital lee y escribe delante de una pantalla sin obstáculos mientras que un inmigrante digital prefiere imprimir un correo electrónico o documento para corregirlo sobre papel.

A través de ello se conforma una estructura cognitiva diferente. La neuroplasticidad -también llamada plasticidad neural o plasticidad sináptica- es una característica esencial del sistema nervioso por la cual se determina que el contexto modifica las rutas de interconexión neuronal, es decir, que la estructura neuronal del sistema nervioso está en continuo cambio (García Sánchez, 2007). Esto significa que los estímulos y el contexto en el cual crecen los seres humanos influyen en el desarrollo de sus capacidades cognitivas a nivel neurobiológico. Para Prensky, la serie de estímulos que recibe un adolescente hoy (videojuegos, ordenadores, televisión) en la actualidad es muy diferente del que vivió por su profesor (lectura, radio).

3. ¿NATIVOS DIGITALES EN EL CAMPUS VIRTUAL DE LA UMA?

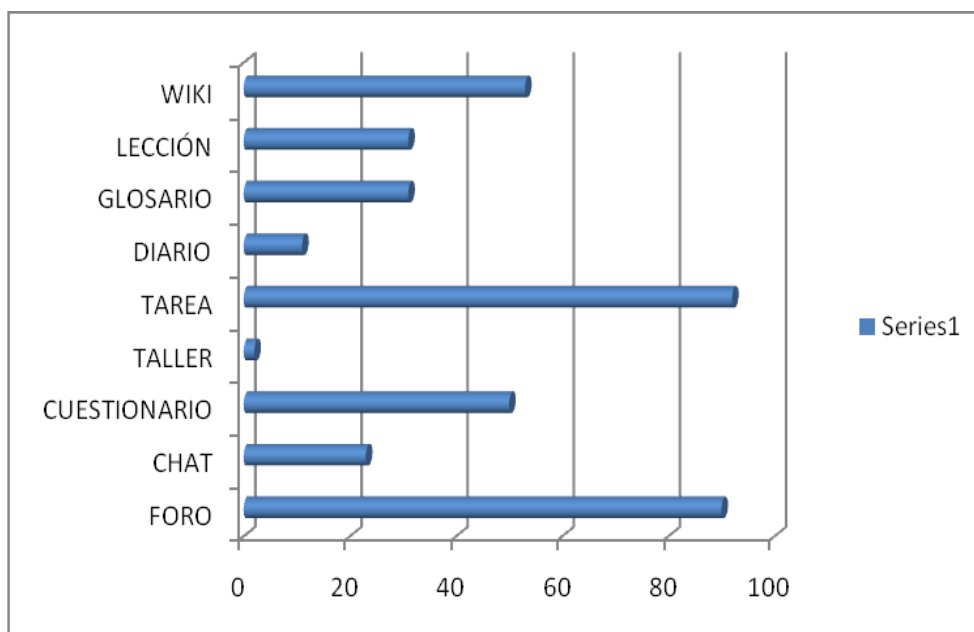
Queremos analizar en este epígrafe, teniendo en cuenta las posibilidades que ofrece el Campus Virtual de la UMA, qué recursos y herramientas son las más utilizadas por el alumnado, así como cuál le resulta más atractiva.

Para ello, durante el mes de septiembre, se han llevado a cabo 200 encuestas entre el alumnado de primer y segundo ciclo de la licenciatura de Publicidad y Relaciones Públicas. Hemos elegido, precisamente, una licenciatura de Comunicación por entender que se trata de disciplinas que son totalmente afines, es decir, los profesionales de la Publicidad y Relaciones Públicas, sin duda, tienen mucho que decir y aportar en la web 2.0.

Al preguntarle al alumnado qué herramientas del campus virtual suelen utilizar en las distintas asignaturas que cursan, la respuesta es que Tareas (con un 92%), Foros (con un 90,2%), Wiki (con un 53%) y Cuestionario (con un 50,7%) están a la cabeza. Muy lejos se queda Glosario (con un 31,2%), Lección (con un 31,7%), Chat (con un 23,2%), Diario (con un 11,2%) y Taller (con un 2,2%), tal como muestra la Gráfica 1. No es sorprendente que Tareas y Foros, dos herramientas que no suponen demasiado esfuerzo ni para los docentes ni para los discentes, sean las más utilizadas.

No queremos conocer únicamente las herramientas más empleadas por los estudiantes, sino que también pretendemos conocer la valoración que hacen de cada una de ellas. Por eso, hemos preguntado la participación en las distintas actividades les ayuda en el autoaprendizaje.

Gráfico 1: Las herramientas más empleadas



En el caso de los Foros, un 63,2% contesta “Sí, Regular”, frente a un 21,7% que responde “Sí, bastante”, un 13,6% que considera que le sirve “Poco” y un 1,5% que dice “Nada”. Destaca que más de un 80% entiendan que los Foros les ayudan en el proceso de aprendizaje. Es decir, los Foros son de las actividades más frecuentes y, a la vez, mejor valorados.

Algo semejante sucede con los Cuestionarios: el 47% responde que le ayuda “Bastante”, el 39,6% “Regular”, el 2,3 % “Poco” y el 10,7 “Nada”. También más del 80% de los encuestados hace una valoración positiva de los Cuestionarios.

Pero, sin duda, la Tarea es la herramienta más valorada: el 98% considera que le ayuda “Bastante” (50,9%) o “Regular” (48,4%). Es la única actividad cuya valoración mayoritaria es de “Bastante”. Sin duda, al alumnado le agrada poder entregar ejercicios, prácticas y documentos en general en las Tareas, evitándose desplazamientos a la facultad, tener que imprimir, encuadernar...

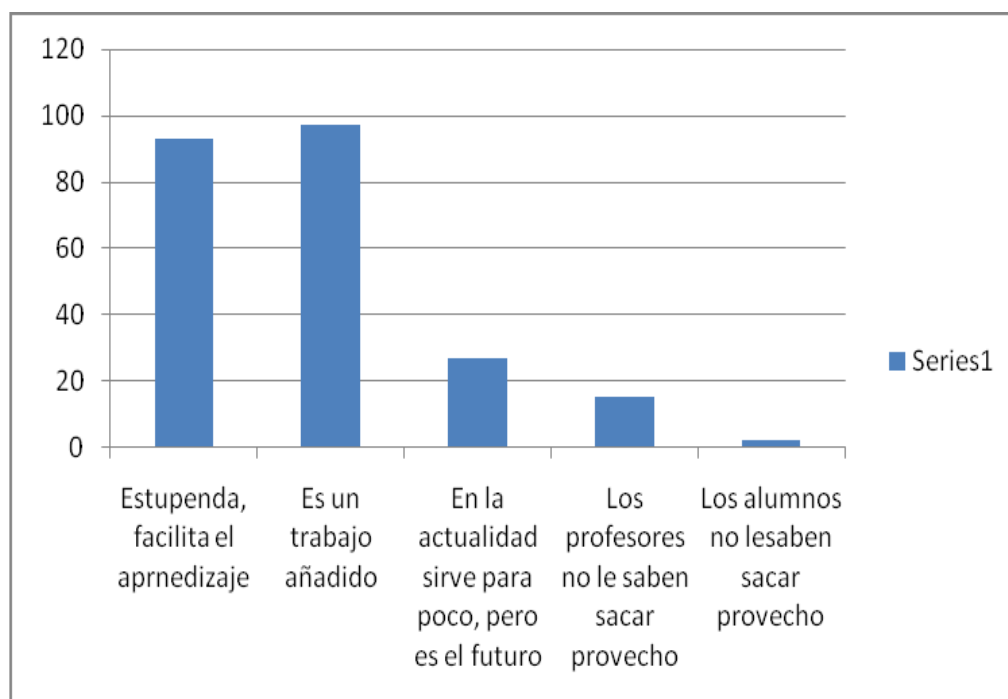
Todo lo contrario sucede con wiki. Es la herramienta peor valorada. Poco más de un 30% la considera útil, frente a un 57,6%, que considera que le ayuda “Poco” o un 10,5% que contesta “Nada”. Es decir, aunque más del 53% utiliza wiki, la mayoría no lo hace porque le satisfaga, sino por imposición del docente.

Al preguntar al alumnado por su opinión general del Campus Virtual de la UMA, las respuestas son ilustrativas (ver Gráfica 2):

- Un 93,2% manifiesta que tiene una imagen “Estupenda, pues facilita el aprendizaje”

- Un 97,7% entiende que es un “Trabajo añadido”
- Un 27,2% mantiene que “En la actualidad, realmente sirve para poco, pero es el futuro”
- Un 15,4% se lamenta de que “Los profesores no le saben sacar provecho”
- Y un 2,4% se queja de que “Los alumnos no le saben sacar provecho”.

Gráfica 2: Valoración del Campus Virtual de la UMA



4.- A MODO DE CONCLUSIÓN

Parece evidente que la valoración que el alumnado hace del Campus Virtual es positiva. Sin embargo, cabe preguntarse si las herramientas más empleadas son las más interactivas o, por el contrario, son las más semejantes a las tradicionales (por ejemplo, Tareas).

La Plataforma tendrá que seguir evolucionando para aproximarse cada vez más a la Web 2.0 y, de este modo, poder beneficiarse toda la comunidad de las potencialidades de ésta. Para ello, no sólo se requerirá una mayor inversión en recursos humanos y materiales, sino que la implementación deberá seguir yendo acompañada de un programa formativo tanto para los docentes como el alumnado, para que ambos colectivos puedan conseguir un mayor

aprovechamiento del Campus Virtual.

En la encuesta, pedíamos al alumnado que hiciera sus sugerencias y observaciones. Algunos de los comentarios nos sirven para las conclusiones de esta comunicación. Por ejemplo, señalan que “*el Campus Virtual ha supuesto hacer el doble de trabajo: seguimos teniendo todo lo presencial más lo virtual*”. Sin duda, el problema del “tiempo” permanece y quizá la formación a la que antes hacíamos referencia ayude a rentabilizarlo. En la misma línea, encontramos otro comentario: “*algunos profesores cuelgan en la web lo que antes dejaban en Reprografía*”. Aunque cada vez son menos los docentes que llevan a cabo estas prácticas, la formación también les ayudará a hacer un mejor uso.

Para terminar, tal como señalaban también muchos de los alumnos encuestados, el Campus Virtual “es el futuro”. Por ello, todos debemos asumir el reto de racionalizar el Campus Virtual, para aproximarnos cada vez más a la Web 2.0.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anderson, P. (2007). *What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education*. Bristol: JSIC Technology & Standards Watch.

Benkler, Y. (2006). *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven - London: Yale University Press.

Boyd, D. (2006). *Identity Production in a Networked Culture: Why Youth Heart MySpace*. Saint Louis, Estados Unidos.

Castells, M. (2000). *La Era de la Información. Economía, Sociedad y Cultura (Vol III)*. México D.F: Siglo XXI Editores.

Dearstyne, B. W. (2007). Blogs, Mashups & Wikis: Oh, My! *Information Management Journal*, 41(4), 25.

Engeström, J. (2005). *Why some social network services work and others don't — Or: the case for object-centered sociality* URL: http://www.zengestrom.com/blog/2005/04/why_some_social.html (visitado: 2009-10-19).

García Sánchez, F. A. (2007). *Plasticidad Neural* (Presentación). Murcia: Departamento de Educación, Universidad de Murcia.

O'Reilly, T. (2005). What's web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. URL:

<http://www.oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>
(visitado 2009-07-30)

Orihuela, J. L. (2006). Glosario *La Revolución de los Blogs* (pp. 267-274).
Madrid: La Esfera de los Libros.

Prensky, M. (2001a). Digital Natives, Digital Immigrants. *On The Horizon*, 9(5).

Prensky, M. (2001b). Do They Really Think Differently? *On The Horizon*, 9(6).

Sacristán Romero, F. (2006). La Irrupción de las Tecnologías de la Información
en los Ámbitos Educativos. *Hologramática*, 1(Año III, Nro 5), 65-75.