

Este conto só foi comezado...

José Antonio Alonso Martín.
<http://personal.antonioalonso.net>

Versión sólo texto. Artículo publicado en la revista VICUS nº 4 – Curso 2007 – 2008.
Centro de formación e recursos de Vigo

Había unha vez...

O estoupido dunha burbulla tecnolóxica. Foi a principios de século, e produciuse por unhas expectativas esaxeradas en empresas relacionadas coa Internet, unido a correntes especulativas que alimentaban un forte crecemento do valor en bolsa desas empresas.

Toda gran crise produce unha serie de cambios que poden traer beneficios e, deste xeito, unha parte das empresas que seguen operando son agora máis fortes e ademais continúan desenvolvendo novas aplicacións e sitios web onde se impón unha filosofía diferente.

Tras a catástrofe producida pola caída dos valores financeiros, a Web renace cun novo sentido e aparece o concepto **Web 2.0**.

Un concepto rodeado de innovadores termos como **sindicación de contidos, redes sociais, etiquetaxe social, marcadores sociais**, etcétera.

Moitas persoas prefiren substituír o termo 2.0 e falan de **Web social**. Unha Web social á que se accede non só para ler e informarse, tamén se intercambia información xa que se converte nun sistema de lectura e escritura, pois, todo o mundo ten acceso a servizos e ferramentas que son extraordinariamente fáciles de utilizar, coas que pode expresarse libremente e de diversos xeitos. A primeira consecuencia de todo isto é a democratización da publicación na Rede.

Onde estamos...

O primeiro paso que demos foi converter o navegador na principal ferramenta. Algo que vai resultar crucial na implantación da chamada Web 2.0.

Percorremos un camiño que vai desde as aplicacións que atopamos en paquetes de software con dereitos propietarios e un réxime de licenzas, a esoutras aplicacións baseadas nun software gratuito e que entende a Web como unha plataforma. É dicir, estas aplicacións e os contidos xerados polos usuarios a través delas, atopámolas na Web, en liña, e non no noso computador.

Esta nova Web, distinta de todo o que coñeciamos anteriormente, alicérzase nestes dous principios:

- A arquitectura da participación.
- A intelixencia colectiva.

A arquitectura da participación fundaméntase na construción de sitios web baseados na participación activa dos usuarios. O servizo mellora canta máis xente o emprega, xa que se crea unha comunidade que non deixa de xerar contidos grazas á facilidade de uso desas ferramentas. A comunicación nesa Web ten dúas direccións, cara aos usuarios e desde os usuarios; unha Web concibida como un sistema de lectura e escritura, construída ao redor das persoas e non da tecnoloxía.

A intelixencia colectiva sería o resultado da suma das achegas de cada un dos usuarios e usuarias. Estes están utilizando uns servizos gratuítos, moi alcanzables, e que ademais son facilmente integrables noutros servizos e ferramentas. Se partimos do principio de que cada persoa posúe uns saberes sobre algo, sen termos ninguén o coñecemento absoluto, e a isto unímoslle que o ciberespazo posúe unhas características que potencian a posibilidade de que cada usuario achegue e inclúa os seus coñecementos

nese saber colectivo, velaquí temos o cóctel perfecto que dá como resultado esa grande obra colectiva. E, por se isto fose insuficiente, desenvolvéronse solucións tecnolóxicas que, ademais das achegas directas en canto a xeración de contidos, utilizan as opinións e as condutas dos propios usuarios e usuarias.

Quen somos...

Quixeron establecer dúas categorías segundo o tipo de usuario das novas tecnoloxías:

- Nativos.
- Inmigrantes.

Os nativos dixitais son usuarios inmersos nunha contorna tecnolóxica, cuns hábitos de relación coa información e co resto dos usuarios moi próximos aos principios de participación e colectividade

Os inmigrantes serían os usuarios nados antes da década dos 90. Formados na idea de que o coñecemento é poder, fronte ao concepto dos inmigrantes dixitais de que o poder emana da colaboración. Estes inmigrantes vanse incorporando á Internet de forma “irremediable”, entre outras razóns, por campañas de alfabetización lanzadas desde diferentes organismos, pero tamén debido á simplificación tecnolóxica que atopamos na nova Web.

Fronte a esta división que provoca unha magoante brecha dixital, diferenciando sobre todo entre idades e comportamentos, temos o fermoso concepto de **peregrinos dixitais**, que nos acolle a todos e a todas, nativos e inmigrantes; onde a alfabetización dixital é construída por toda a comunidade dixital. Unha fermosa metáfora lanzada por Tiscar Lara, profesora da Universidade Carlos III.

Debemos usar todos os medios ao noso alcance para comunicarnos, e ensinar e aprender de forma colaboradora. E isto pasa definitivamente por un redeseño da educación nos seus propios fundamentos: cunha evolución nos docentes desde ese papel como fonte do coñecemento ao de organizador na creación de coñecemento colaborativo; cun papel dos discentes evolucionando desde comportamentos pasivos baseados no ensino tradicional a deseñadores e creadores de estratexias para un ensino personalizado.

Con que contamos...

Cun conxunto de aplicacións coas que os usuarios e usuarias poden relacionarse entre si, permitíndolles asemade poder organizar, compartir e valorar calquera tipo de contido. A isto chamámolo **software social** e é o elemento fundamental da Web 2.0.

Das moitas ferramentas e servizos que compón este software social, as máis significativas son:

- **Blogs**: sitios web onde a facilidade para publicar contidos os dota dun gran dinamismo, onde se van arquivando todos os contidos xerados e que contan ademais coa posibilidade de participar coa realización de comentarios.
- **Wikis**: espazos web onde os usuarios -en función dos permisos outorgados- poden crear, editar ou borrar contidos desde o navegador.
- **Marcadores sociais**: aplicacións que ofrecen aos usuarios un espazo onde estes poden ir organizando, mediante etiquetas, listaxes de enlaces que poden compartir con outros usuarios.

Cara a onde imos...

Pero tamén atopamos certas evidencias do que nos vai deparar a Web 2.0 nun futuro próximo. Así, temos un conxunto de **ferramentas ofimáticas** que teñen a característica especial de que nos permiten traballar en liña, engadindo ademais a posibilidade de facelo de forma colaborativa.

Google Docs. - Un servizo máis de Google, accesible desde a conta de usuario de calquera dos seus outros servizos. Medrando moito e gañando terreo, permítenos traballar con documentos, follas de cálculo e presentacións. Cunha tendencia moi positiva de integración con outros servizos de Google. Ofrece a característica de poder traballar sen conexión, sincronizando os traballos realizados cando volvemos estar en liña (<http://documents.google.com/?hl=es>).

Zoho. - Unha especie de plataforma ofimática, con multitude de servizos, entre os que destacan o procesador de textos, a folla de cálculo, a edición de presentacións, a creación de Wikis, Chats, etcétera. (<http://www.zoho.com/>)

E non podemos esquecernos do que supuxo a **fotografía dixital** nestes últimos anos para que se popularizasen sitios de aloxamentos de imaxes como *Flickr* (<http://www.flickr.com/>) e *Picasa Web Album* (<http://picasaweb.google.com/>). Ambos conteñen elementos esenciais de software social, como son a etiquetaxe ou a posibilidade de incrustación noutras ferramentas web. E ademais teñen aplicacións desenvolvidas por terceiros desde as que se lles pode sacar máis rendemento. Por exemplo Picnik (<http://www.picnik.com/>), outra ferramenta web, un editor en liña de imaxes, cunhas posibilidades moi interesantes, e que temos a opción de integrala tanto en *Flickr* como en *Picasa*.

As posibilidades educativas deste tipo de aplicacións son inmensas, abonda con pensar nos efectos de introducir elementos que impliquen factores de colaboración en calquera actividade que lles propoñamos ás nosas alumnas e alumnos. Nunha contorna próxima a eles, amigable, interactiva e sobre todo baseada nos principios da Web social

E colorín colorado este conto só foi comezado...

Bibliografía.-

O'REILLY, Tim. Qué es la Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software.

<http://sociadaddelainformacion.telefonica.es/jsp/articulos/detalle.jsp?elem=2146&salto=1&back=8&origen=2> (acceso, maio 2008)

FUMERO, Antonio; ROCA, Genis. Web 2.0. Madrid: Fundación Orange, 2007.

http://www.fundacionorange.es/areas/25_publicaciones/WEB_DEF_COMPLETO.pdf (acceso, maio 2008)

COBO ROMANÍ, Cristobal; PARDO KUKLINSKI, Pablo. Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. Barcelona/México DF: Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universidad de Vic. Flasco México, 2007.

http://www.flasco.edu.mx/planeta/blog/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=12&Itemid=6 (acceso maio 2008)

ROS. Marcos. La Web 2.0 más productiva. <http://www.documentalistaenredado.net/contenido/web-20-mas-productiva.pdf> (acceso, maio 2008)

LARA, Tiscar. El peregrino digital y la educación 2.0. <http://www.tiscar.com/2007/03/03/el-peregrino-digital-y-la-educacion-20/> (acceso, maio 2008).

FREIRE, Juan. ¿Quiénes son los nativos digitales?, y ¿por qué?.

<http://nomada.blogs.com/jfreire/2007/10/quines-son-los-.html> (acceso, maio 2008)

Agradecemento.-

Quero agradecer a Iolanda Sánchez a axuda que me prestou na tradución desta colaboración.