

IV. Internet en la escuela: sistematización, socialización e interacción en la Web

En Colombia hace apenas diez años empezó a ser frecuente que las Instituciones Educativas contaran con su propia sala de cómputo. Es el resultado del trabajo conjunto entre el sector público y privado, y las mismas comunidades, quienes se han unido en el interés de facilitar el acceso a tecnologías que prometen transformar la educación, propiciando un mejor escenario para la formación académica.

La llegada de los computadores a las sedes educativas ha despertado muchas inquietudes sobre cómo usarlos y aprovecharlos pedagógicamente en cada contexto particular. Un panorama donde el encuentro entre tecnología y educación plantea grandes retos para toda la comunidad educativa. Algunos han encontrado o construido propuestas para integrar las TIC en su quehacer formativo; otros siguen buscando la forma de apropiárlas en su contexto y, como es normal, también hay quienes se resisten a utilizarlas o quienes con ellas refuerzan sus formas tradicionales de enseñar, sin aprovechar todo el potencial transformador que existe en este tipo de tecnologías. Sin duda un laboratorio de grandes cambios que está aún lejos de mostrar de manera generalizada buenas prácticas pedagógicas en torno a la integración de las TIC. Lo interesante es que este escenario tecnológico se suma ahora un nuevo elemento: Internet.

Tras los esfuerzos por facilitar el acceso a equipos de cómputo en las sedes educativas, se ha venido generando una nueva fase para dotarlos con el servicio de Internet. Si bien apenas se está iniciando este proceso, lo cierto es que Internet es ya un servicio cotidiano que nos hace preguntarnos cómo aprovecharlo e integrarlo a nuestras actividades de aula, para potenciar sus aspectos positivos, entre ellos, el acceso a múltiples fuentes informativas, la publicación de información desde el propio contexto, la participación en redes o proyectos colaborativos virtuales, las posibilidades de formación a distancia que promueve, entre otros. Pero igualmente hay temores y dudas sobre cómo abordar situaciones negativas que propicia, como el acceso y publicación de información que vulnera los derechos o la integridad de las personas, la pérdida desmedida de tiempo, el plagio, copia y replicación sin criterio ni procesamiento de datos o información escolar, etc.

Considerando este escenario, se presenta a continuación una serie de textos que buscan contextualizar todas estas inquietudes, y generar algunas ideas y orientaciones iniciales para quienes estén en la búsqueda por construir o fortalecer, desde su contexto particular, iniciativas que aprovechen las posibilidades y oportunidades que ofrece Internet para procesos pedagógicos o de gestión escolar.

De esta manera, se presenta:

- *Contextualizándonos, Web y Web 2.0 ¿Cuál es la diferencia?*. Un recorrido breve por la historia de la Web y sus características, así como también sobre el concepto Web 2.0, que busca aclarar términos bastantes comunes sobre los cuales muchas veces no se tiene total claridad.
- *Netiqueta, normas de buena conducta en espacios virtuales*. Algunas recomendaciones sobre buenas prácticas sociales a considerar cuando nos conectamos con otros a través de Internet.
- *Publicar en la web: Algunas recomendaciones a considerar*. Aspectos a tener en cuenta para que otros encuentren la información que publicamos a través de diferentes servicios.
- Finalmente una serie de textos guía sobre diversos servicios web, donde además de ofrecer algunas orientaciones iniciales sobre su uso, se muestran ideas concretas sobre cómo aprovecharlos desde el aula.

Esperamos que los materiales construidos sirvan como punto de referencia para que el aula sea el lugar donde la comunidad educativa empiece a reconocer la potencialidad del acceso a Internet para la sistematización, socialización e interacción desde sus propias experiencias escolares.

1. Contextualizándonos: Web y Web 2.0 ¿Cuál es la diferencia?*

La Web 2.0 es una denominación que se ha venido utilizando para hacer referencia a las nuevas posibilidades de establecer relaciones sociales a través de Internet, la cual surge a la par con los fenómenos sociales generados por servicios como Facebook, Youtube, Twitter, entre otros. Estos servicios tienen en común ofrecer funcionalidades para publicar y compartir ideas, pensamientos, emociones y recuerdos a través de mensajes de texto, fotografías, videos y otro tipo de materiales elaborados por las mismas personas. Por esta razón hay quienes hablan de la Web 2.0 como la Web Social o la Web Colaborativa, sin embargo para no caer en las ambigüedades de los términos de moda, es importante conocer algo de la historia en torno a estos desarrollos tecnológicos.

Internet como tecnología (artefactos y procesos) que posibilita la interconexión de redes de equipos de cómputo heterogéneos, tiene su origen junto al desarrollo de los computadores modernos desde la década del sesenta en Estados Unidos. La Web por su parte, es un servicio de Internet creado por Tim Berners-Lee a finales de los años ochenta, como un sistema hipertextual y distribuido para solucionar el problema de acceso a la información y de documentación no lineal en el CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear). Al concebirse como un sistema hipertextual retomó lo que se venía adelantando desde la década del cuarenta sobre sistemas que apoyaran el trabajo repetitivo y mecánico, tales como el almacenamiento y recuperación de la información, basados en la forma como lo hace el cerebro pero de manera colectiva. Es por esta razón que Berners-Lee planteó la Web desde sus inicios como un espacio de interacción para las personas, en donde fuera posible el registro y la discusión de nuestros pensamientos de forma colaborativa, con el fin de lograr la comprensión colectiva de la realidad.

Si bien estas ideas no lograron materializarse con los desarrollos de Berners-Lee relacionados con el software del servidor, el software en el equipo cliente y la primera aplicación web para el acceso dinámico a la información, sí fueron un importante precedente que se consolidó gracias a la filosofía abierta y colaborativa de Internet. Esta convicción se fundamentó en liberar los desarrollos, gracias a que el CERN no se asumió como propietario, posibilitando que diferentes comunidades e individuos generaran sus propios desarrollos derivados. De esta manera, la continuidad de esta tecnología ha generado mejores navegadores (software cliente) como Netscape (1994), Internet Explorer (1995), Mozilla Firefox (2004) y Google Chrome (2009); el desarrollo de Apache (1994) como software para servidores; la proliferación de servicios web gratuitos como Blogger (1999), PBworks (2005), Youtube (2005), Facebook (2004), Twitter (2006) entre otros; de proyectos colaborativos como Wikipedia (2001) y OpenStreetMap (2006) y la creación de una organización abierta para regular las especificaciones, estándares y protocolos denominado W3C - World Wide Web Consortium (1994).

Comprendiendo entonces la Web como un servicio soportado en Internet, se pasa a abordar la Web 2.0. Este concepto surge en el escenario empresarial después de analizar el fenómeno bursátil del año 2001 denominado la explosión de la burbuja punto-com, que consistió en la rápida desvalorización de las acciones de empresas con presencia en Internet, después de un crecimiento exponencial. Aunque existieron altas expectativas sobre la posibilidad de hacer dinero fácilmente en este nuevo mercado, sólo algunos modelos de negocio sobrevivieron a este fenómeno. Tim O'Reilly realizó el análisis de dichos modelos en 2005, concluyendo que las empresas u organizaciones que sobrevivieron se caracterizaban por tener una visión diferente

* Por: Ulises Hernandez Pino, Dr(c) en Ciencias de la Educación e Ingeniero en Electrónica y Telecomunicaciones

sobre la Web. Más allá de utilizarla como vitrina de información, se centraron en aprovechar el poder y la información que generan espontánea y exponencialmente las masas, cuando tienen un papel activo, como en el caso de Amazon y Google, las redes P2P y BitTorrent, y proyectos comunitarios como Wikipedia.

De esta forma, la Web 2.0 no es un avance o evolución de la Web, sino una forma de utilizar y comprender sus posibilidades. Mientras la Web es un conjunto de tecnologías para abordar el problema del manejo de la información y la comunicación entre personas a través de Internet, la Web 2.0 es una mirada sobre las funcionalidades que deben tener los servicios web para aprovechar el Efecto Red y el Efecto de la Cola Larga que se produce cuando las personas pueden usar, personalizar y promocionar la información y servicios ofrecidos en la web, y lo hacen en masa. Son denominaciones dadas a aspectos diferentes.

Lo importante del desarrollo de la Web como tecnología, y de la aparición de la Web 2.0 como una forma de entender su aprovechamiento, es que han facilitado la publicación de manifestaciones más allá de lo escrito (Youtube, Blip, Flickr, Picassa, SlideShare, Scribd, Issuu), la realización de búsquedas (Google), la posibilidad para que los mismos usuarios voten por los recursos encontrados (Puntuaciones, Favoritos), la “remezcla”, el “embeber” estos materiales en otros sitios (Wikis, Blogs), y hacer seguimiento de las novedades (RSS, Atom), entre otras opciones que enriquecen la experiencia de los usuarios.

Ahora bien, al ubicarse en el campo educativo, vale destacar que el aprovechamiento de estas tecnologías y posibilidades no está en hacerse usuarios de servicios web novedosos o sofisticados, sino en el tipo de uso y en el sentido que éste tiene para los objetivos de la educación. Si el acto de enseñar se piensa sólo como un asunto de poner en contacto a los estudiantes con la información “correcta”, no se estará haciendo algo muy diferente a la educación en la edad media, en donde el estudiante debía obtener la información del profesor o el libro para dar cuenta de ella en un examen. Aunque este modelo fue efectivo en un momento de la historia de la humanidad, donde la dificultad para reproducir la información requería centrar su propósito en la apropiación de ella, ese ya no es un problema en la actualidad, por tanto, hay que actuar en concordancia con las circunstancias actuales y propias.

Teorías del conocimiento contemporáneas, como la del conectivismo, plantean el conocimiento como un fluido aprovechable con un propósito práctico, más que como un cuerpo de información que se adquiere. Al reflexionar sobre las consecuencias de esta perspectiva en la educación, se encuentra que el énfasis de la educación ya no estaría ni en el profesor ni en el estudiante como sujetos, sino en su relación, la relación entre los estudiantes, entre éstos y las comunidades académicas y con los actores del contexto. Es decir, que la educación estaría centrada en la conformación y consolidación de redes, del entramado de relaciones entre personas que se encuentran para resolver las problemáticas que tienen e identifican juntos.

Esta concepción hace que el papel de las TIC no sólo esté en la posibilidad de acceder a la información, sino también en el establecimiento de relaciones con personas y la socialización del conocimiento en torno a temas de interés, sin las limitaciones de tiempo y espacio que presenta el trabajo presencial. Así que la invitación con los servicios web que se presentan a continuación es que se utilicen como espacios para sistematizar y publicar las construcciones de conocimiento que se realizan en los contextos específicos de las comunidades, dinamizado desde la Institución Educativa a través de las producciones que estudiantes y profesores realizan en el aula escolar. De esta manera los servicios web se convierten en lugares de encuentro y diálogo en torno al conocimiento con otros estudiantes, profesores y actores interesados en los mismos temas y problemáticas.

Crear y Publicar con las TIC en la escuela

Editores:

Jorge Jair Moreno Chaustre, Sandra Lorena Anaya Díaz,
Ulises Hernandez Pino, Marcela Hernández

Grupo de I+D en Tecnologías de la Información - GTI

Grupo de Investigación en Enseñanza de las Ciencias y Contextos Culturales - GEC

Autores:

Ángela Benavides Maya, Bairon Alvira Manios, Ederson Córdoba Melo, Emilse Patricia Rodríguez,
Ennio Erazo, Greis Silva Calpa, Heidy Valencia Palomino, Heliana Sarria Vivas,
Jairo Montilla Muñoz, Julieth Fajardo Gutierrez, Lilian Cruz Cruz, Omar Trejo Narváez,
Paola Andrea Rosero, Sandra Milena Botina, Stephania Bolaños Muñoz

Universidad del Cauca - Computadores para Educar
Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones
Departamento de Sistemas

© Universidad del Cauca
© Computadores para Educar
© Los autores

Universidad del Cauca
Calle 5 No. 4 – 70
Conmutador: (57+2) 8 20 98 00
Popayán - Colombia

Computadores para Educar
Carrera 8 entre Calle 12 y 13, Edificio Murillo Toro - Piso 5
Conmutador: (57+1) 3 44 22 58
Bogotá, D. C. - Colombia.

ISBN 978-958-732-083-1

Sello Editorial Universidad del Cauca
1^a Edición: 1100 Ejemplares

Diseño de carátula: Impresora FERIVA S.A.
Fecha: Mayo de 2011



Se permite la copia, presentación pública y distribución de este libro bajo los términos de la Licencia Creative Commons Reconocimiento – No Comercial, la cual establece que en cualquier uso: 1) se de crédito a los autores del libro; 2) no se utilice con fines comerciales; y 3) se den a conocer estos términos de licenciamiento. Conozca la versión completa de esta licencia en la dirección web: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/co/>

Este documento, al igual que otros generados como parte de la estrategia de formación y acompañamiento de la Universidad del Cauca – Computadores para Educar, se puede descargar a través de la dirección web: <http://www.unicauca.edu.co/cpepacificoamazonia>