

Editorial del BENEED, octubre de 2007
¿Web 2.0 vs Web 1.0?
Lorenzo García Aretio

Lorenzo García Aretio
Titular de la CUED
Editor del BENEED

¿Web 2.0 vs Web 1.0?

Si quiere estar a la moda diga que trabaja, conoce o utiliza la Web 2.0, ese concepto surgido en el año 2004, acuñado por Tim O'Reilly, propietario de la empresa editorial de libros de informática, *O'Reilly Media*. La idea ha calado hasta extremos en la opinión pública y todos, autores, usuarios, empresas y proyectos hablan de la 2.0 y se etiquetan como tal. Si ahora utilizas la que los de la Web 2.0 denominan como Web 1.0, eres antiguo, no social y poco menos que ignorante en este campo. Y esto lo afirman algunos cuando la penetración social de Internet es la que es y ya quisiéramos que esa penetración supiese explotar 100% las posibilidades de la denominada Web 1.0, cuando mucha parte de la sociedad mundial, ni siquiera conoce Internet. Es decir, social, social, es la escritura, son los signos, el texto... Ahora bien, lo social en este caso se identificaría con la posibilidad casi universal en su uso, otra cuestión es a dónde llegan o pueden llegar los escritos realizados, por ejemplo, sobre una hoja de papel.

Más allá de la realidad que supone esta nueva generación Web, el marketing, como siempre que surge algo nuevo con previsible impacto social, lo trata de aprovechar y no resulta hoy raro que autores, empresas, organizaciones, instituciones, etc., se cataloguen, como decíamos antes, como de la generación 2.0. Así se habla de herramientas 2.0, contenidos 2.0, empresas 2.0, periodismo 2.0, gobierno 2.0, elearning 2.0, usuarios 2.0, vida 2.0, etc. 2.0. No será extraño que pronto quienes realmente utilizan herramientas 2.0 y manejan los contenidos, informaciones y datos con ese enfoque, prefieran no catalogarse con esos dígitos dado que otros lo habrán desnaturalizado. Algunas preguntas recurrentes que se hacen hoy: ¿trabaja usted con 2.0?, ¿su empresa es 2.0?, ¿basan su sistema de enseñanza-aprendizaje en 2.0? Y habrá que correr, porque cuando nos descuidemos llegará, quizás, la Web 2.5, o la 3.0. Web esta última ya denominada por Markoff (2006) como *Web del sentido común* al sumar a la *Web semántica* la inteligencia artificial. Pero no sigamos por ahí.

En enero de 2004, el año que nacía la expresión Web 2.0, nosotros en el editorial de BENED de ese mes, al referirnos a las ventajas de los sistemas digitales de enseñanza y aprendizaje, es decir, de los sistemas basados en la Web, señalábamos entre otras, las siguientes:

- **Interactividad.** Al hacer posible la comunicación total, bidireccional y multidireccional; la relación se convierte en próxima e inmediata; se posibilita la interactividad e interacción tanto síncrona como asíncrona, simétrica y asimétrica.
- **Aprendizaje colaborativo.** Al propiciar el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales; permitir el aprender con otros, de otros y para otros a través del intercambio de ideas y tareas, se desarrollen estos aprendizajes de forma más o menos guiada (cooperativo).
- **Multidireccionalidad.** Al existir gran facilidad para que documentos, opiniones y respuestas tengan simultáneamente diferentes y múltiples destinatarios, seleccionados a golpe de “clic”.
- **Libertad de edición y difusión.** Dado que todos pueden editar sus trabajos y difundir sus ideas que, a la vez, pueden ser conocidos por multitud de internautas.

Entre 23 ventajas que reseñábamos allí, hemos querido destacar éstas cuatro que, además, las trajimos a colación de nuevo en el editorial del pasado julio de 2007. ¿No decíamos verdad en enero de 2004 con estas descripciones cuando no conocíamos el sentido, ni siquiera el concepto, de Web 2.0? Creemos que sí.

A pesar de que se pueda señalar que la Web 1.0 no era *social*, o al menos no se la calificaba así, podríamos preguntarnos ¿cómo creció y creció esa Web si no fue a través de vínculos, hiperenlaces, hipertexto, en definitiva? Vínculos que los diferentes usuarios de la Web iban introduciendo en sus documentos. ¿O es que no existían muchos foros, secciones de comentarios, libros de visita..., que permitían aumentar la participación de los usuarios en la propia construcción de esa Web, más allá de que hubiese ciertos controles por parte de los administradores que sí que es cierto, la Web 2.0 ha roto o, al menos, ha reducido notablemente?

Ahondando en esta característica de lo social, bien sabemos que las reconocidas como *redes sociales* son, deben ser, multidireccionales, y es cierto que en menor medida lo eran las experiencias, por ejemplo, de elearning 1.0. Pero éstas entendemos que podían convertirse en este tipo de redes o comunidades en cuanto a que la comunicación no sólo se presentaba como unidireccional, ni como bidireccional, la interacción era multidireccional, al menos así siempre la entendimos y practicamos nosotros en las experiencias en las que pudimos participar o coordinar. Se señala que ahora, en la 2.0, el aprender está a disposición del estudiante, como puede estar el agua, la electricidad o la TV.

Es decir, deseo aprender y cuento con 24 horas diarias de disposición de las herramientas para ello, ¿pero esto no sucedía ya en la etapa anterior?

En fin, queremos decir que la descripción sobre lo social habría que matizarla aunque, cierto que la Web 1.0 era más de lectura y con páginas bastante estáticas y la 2.0 sería de lectura y escritura con páginas dinámicas de contenidos abiertos; en la 2.0 cualquiera puede crear, la democratización de la edición se hace más patente que con el paradigma Web anterior. Existe en la 2.0, sin duda, una cierta apropiación social de Internet.

De las características propias de la Web, tales como el acceso a los contenidos e información en diferentes formatos, la recopilación y almacenaje de los mismos, la interconexión de unos a otros (hipertexto), y la posibilidad para la *creación*, sería esta última, la creación, la que se ve más potenciada con la 2.0. Aunque no estaba excluida en la 1.0, sí que estaba limitada a ciertos sectores, ámbitos o cualidad de los autores. Por eso, los contenidos, la información, la creación, fluyen de forma más sustancial, sobre todo en cantidad, en los formatos 2.0 porque, como decimos, en la 1.0 esos contenidos y la propia creación están en buena medida condicionados a la disposición y deseo de los administradores del sitio. Es decir, en la 1.0 participábamos más sólo como consumidores y en la 2.0, haciéndolo también como consumidores, nos convertimos a la par en productores y creadores. Y esa producción y creación la hacemos con plena libertad.

En realidad hablamos de mayor o menor grado de *centralización*. Centralización (Web 1.0) frente a descentralización (Web 2.0). ¿Pero cuántas plataformas que presumen del apelativo 2.0 están bien centralizadas y el poder está más que identificado? No nos duelen prendas de reconocer que nosotros asumimos que ciertas redes, por su tamaño y estructura es posible que precisen un cierto grado de centralización si en realidad quieren ser eficaces, aunque sean 2.0.

También nos parece exagerado denominar a la Web 2.0 como *de las personas* frente a la otra que era la *Web de los datos*. Quizás en los extremos de la evolución sea así, pero eliminar de tantas experiencias Web, ahora catalogadas como 1.0, ¿o serían 1.5?, el contenido personal, nos parece excesivo. ¿O es que las buenas experiencias de elearning soportado en una plataforma, sí, pero con excelente diseño pedagógico, ignoraba a las personas en la construcción del saber?

La Web 2.0 está permanentemente actualizada. Es ésta otra afirmación, desde nuestro punto de vista, poco menos que exagerada. Pero ¿qué Web 2.0?, ¿un excelente blog periodístico?, ¿un wiki como la reconocida Wikipedia?, ¿o un blog con casi nula participación, más allá de la de su creador? Se afirma eso en contraposición a una Web 1.0 que parece estar en permanente construcción y sin actualizar. Bueno, eso dependerá del portal, centro de recursos o sitio.

Una cuestión es la socialización del sitio, la participación en su creación y gestión y otra el nivel de actualización que éste muestre.

Seguiríamos... , pero nos quedamos con que no ha existido tal salto como para considerar el título de este editorial “1.0 frente a 2.0” o viceversa, ¿dónde está el corte entre una y otra?, ¿o es que la 2.0 surgió de la nada?, ¿o es que hubo 1.1, 1.2,.. 1.5, ..., 1.8... hasta llegar a 2.0? La verdad es que somos muy dados a catalogar o categorizar ideas, asignar características y definiciones, sin caer en la cuenta que, aunque esa estrategia suele ser útil, todo ha sido fruto de una más o menos vertiginosa evolución. O es que, ¿para llegar a la Web 1.0 no hubo de pasarse por la 0.3, 0.5, 0.8...? De hecho se suele hablar de la Web 1.0 como la Web estática, la Web 1.5, Web dinámica y la Web 2.0, Web colaborativa. Rellenen, si lo desean, de puntos intermedios esa evolución.

A pesar de todo esto, más de 345 millones de registros en Google sobre “Web 2.0”, sin duda, quieren decir algo. Aunque no exageremos, porque si acudimos a buena parte de la literatura electrónica que hace mención a la Web 2.0 podríamos concluir que ésta es la suma de todos los bienes sin mezcla de mal alguno. Bueno, como sucede casi siempre que surge un “invento” de cierta repercusión social.

Y no cabe duda que la nueva Web tiene repercusión social. Lo social está en la base de su concepción, al margen de los matices que introducíamos más arriba y más allá de que para muchos suponga un término de moda o ideal para el marketing. Bien es verdad que sobre el concepto y sentido de la nueva Web, según lo que se lea nos encontramos con aplicaciones o enfoques que se asocian a la Web 2.0 y la misma aplicación, herramienta o punto de vista se excluye expresamente en otros escritos de credibilidad supuestamente similar a los anteriores.

Lo que realmente se quiere significar con la Web 2.0 no es otra cosa que la imparable evolución de Internet hacia cotas cada vez mayores de interacción y, sobre todo de colaboración. La participación de los ciudadanos en esa Web, cada vez se hace de forma más sencilla, amigable e intuitiva. Hablamos en esta Web de actitudes más que de herramientas o software (de hecho, más que tecnologías se definen comportamientos), aunque bien es cierto que para activar ciertas actitudes deberemos facilitar los entornos donde éstas puedan expresarse. Pero estos entornos asentados en un determinado software han de entenderse como servicio más que como producto.

Hagamos un paréntesis, porque pensamos que en esta evolución no convendría olvidar conceptos como el de la *Web semántica* que supone un serio avance en la clasificación, estructura y anotación de los recursos con semántica entendible por las máquinas que han de procesarlos. Ante el caos de recursos y desorganización de la propia Web, nació la Web semántica con el fin de dar racionalidad, fluidez y eficacia a toda la información y recursos a través de tecnologías capaces de describir de forma explícitas los contenidos y, a través de lenguaje de marcas, los datos y la relación entre éstos. No cabe duda que la Web 1.0 junto a las tecnologías que propiciaron los metalenguajes y los estándares de representación

de la Web semántica complementan de forma determinante la Web 2.0. Mientras que en la Web semántica lo que destaca son los procesadores mecánicos que organizan los datos y contenidos, en la 2.0 la relevancia la muestran los propios interesados, su participación, en definitiva el protagonismo de los social como indicábamos antes..

En efecto, las contribuciones del usuario son las que en la Web 2.0 van construyendo la propia Web y, como consecuencia, el conocimiento. Desde nuestro punto de vista el ejemplo más paradigmático hoy es la *Wikipedia* donde el saber se construye libremente por parte de los propios usuarios, ¿cabe mayor democratización del conocimiento, no sólo en el acceso sino también en la creación? Es la inteligencia colectiva la que, utilizando diferentes aplicaciones y sitios Web de forma complementaria, supone el gran beneficio de esta nueva ola digital. En definitiva, hacen falta aplicaciones Web, *software social*, que diseñan y articulan otros con el fin de que los usuarios se configuren como protagonistas de la producción, creación, gestión, actualización y organización de contenidos a través de la interacción y colaboración grupal. *Software social* que podemos identificar como aquel que posibilita y facilita la interacción social y da soporte a la configuración de redes sociales.

Con la 1.0 existían voces que alertaban sobre la pérdida de determinadas competencias comunicativas, concretamente, la de escritura, dado que era más bien una Web de lectura, más allá de que las habilidades lectoescritoras estaban siendo amenazadas por el predominio del mundo audiovisual. La 2.0 complementa adecuadamente las capacidades de lectura y escritura. En el ámbito de la educación esto tiene suma importancia. El cuidado de la ortografía y la sintaxis en textos que se presupone pueden leer centenares de internautas resulta un estímulo para cuidar lo que se escribe. No entramos a analizar los problemas que tanto en el caso 1.0 como en el 2.0 puede generarse en las competencias de escritura manual (las de bolígrafo y papel), caligrafía, en los niños y adolescentes de nuestra sociedad, ni tampoco en el lenguaje *sms* que se impone en los *chats* y a veces en los correos electrónicos, en las listas de distribución, foros, etc.

Si de software social, Web social, redes sociales, participación, trabajo en equipo, conocimiento abierto, etc., hablamos, qué bien ha de venir todo esto a los procesos educativos, al aprendizaje social y de rebote, al aprendizaje individual. ¿Estaríamos planteando la educación 2.0? No lo creemos. Pues al igual que en otras ocasiones nos hemos manifestado, ahora lo hacemos en el sentido de que los principios pedagógicos básicos en los que se asienta la educación de hoy cuentan con décadas a sus espaldas y muchos de ellos con siglos. Pues bien, ahora insistimos en los mismos. Internet, la Web 1.0 y más recientemente la Web 2.0 lo que nos ofrecen son inmensas posibilidades de potenciar muchos de esos principios, algunos de ellos, bien es cierto, algo olvidados a lo largo de la historia de la educación.

En todo caso, y como siempre, a los educadores deberán mostrarles las prestaciones y posibilidades con que cuenta, por ejemplo, un *weblog* o un *wiki*, la sindicación de contenidos, el *podcasting*, las etiquetas... Serán después estos educadores los que articulen los usos pedagógicos adecuados utilizando este software. No será difícil encontrar multitud de posibilidades echando una simple ojeada a los susodichos principios pedagógicos: ¿socialización-interacción-colaboración?, ¿individualización-autonomía?, ¿creatividad?, ¿libertad?, ¿actividad?, ¿experiencia?, ¿motivación?...

Es decir, no nos obnubilemos con las tecnologías, artefactos y artilugios pensando que el aprendizaje estará cantado si los estudiantes las emplean con fruición. Ya sabemos que no decimos nada nuevo. Desastrosas experiencias hubo con el uso desafortunado que en algunas aulas se hizo de la televisión o de las proyecciones de diapositivas, por ejemplo. Eran tecnologías, ¿no?

Pero sin embargo, si estas tecnologías:

- solucionan problemas de comunicación síncrona y asíncrona, simétrica y asimétrica;
- abren posibilidades a la conformación de redes de aprendizaje;
- potencian la cooperación y colaboración entre quienes desean aprender;
- sin dejar de abrir caminos al reforzamiento de las diferencias personales y la autonomía;
- facilitan el intercambio de información y de recursos,
- así como la difusión y exposición de resultados y trabajos,
- y también la reposición, almacenaje e indexación de los mismos;
- proporcionan nuevas vías para la evaluación (auto, hetero y coevaluación);
- aportan mayor flexibilidad, etc.,

deberíamos apostar por su uso racional dado que no nos ofrecen otra cosa que facilitación para la profundización en principios y finalidades pedagógicas que van a propiciar la mayor eficiencia de la enseñanza y el aprendizaje. Pero no olvidemos que con éstas y con otras tecnologías podemos estar repitiendo de nuevo esquemas de una pedagogía reproductora, nada innovadora, nada participativa. Es decir, esas vías de comunicación y de participación, también pueden ser controladas hasta extremos por los propios docentes y convertirse en elementos vistosos de la misma pedagogía de un aula convencional y los contenidos pueden seguir ofreciéndose en formato estático, “enlatado” y sin concesiones a la interacción y actividad de los sujetos.

El salto del elearning convencional (¡ya hablamos de elearning convencional!) basado en una plataforma de enseñanza y aprendizaje a otro modelo basado en espacios abiertos de la propia Web, sería el salto a un modelo 2.0, más participativo, colaborativo y social. Los defensores a ultranza tratan de señalar que

si con el elearning de antes parecía haberse descubierto el constructivismo en el aprendizaje, ahora, con el ¿modelo educativo? 2.0, o aprendizaje 2.0, es cuando todas las características del constructivismo son puestas en acción. La verdad es que sí que parece que las teorías constructivistas podrían encontrarse como pez en el agua con este modelo al reivindicarse tanto la participación y colaboración junto a compartir los conocimientos y experiencias de cada uno. Ya vendrá otro ¿modelo?, el 2.5, o el 3.0, ¿o ya no habrá más?

Sí es cierto que cuando surgieron teorías del aprendizaje como las conductistas, cognitivistas y constructivistas, las tecnologías de la información y la comunicación no se habían desarrollado como para impactar esos postulados teóricos. Ya surge la teoría conectivista (Siemens, 2006) como teoría del aprendizaje para nuestro tiempo que trata de proporcionar entendimiento de las habilidades y tareas necesarias para que los aprendices prosperen en una era digital basada en redes.

Pero insistimos, tanto en un caso como en el otro, las teorías pedagógicas de antes se mantienen, aunque evolucionan, y lo que hacen es tratar de aprovechar las facilidades que las tecnologías ofrecen para la aplicación de estas teorías, principios y fines pedagógicos. Y como siempre, basándose en las nuevas prácticas profundizar en nuevas propuestas teóricas, porque puede resultar patente que las tecnologías vienen coadyuvando en el cambio de las formas de aprender de nuestros estudiantes, al menos, de aquellos que las vienen utilizando sistemáticamente. Sin duda, son ahora mucho más protagonistas de la propia construcción, gestión e, incluso, control de su saber y del acceso al mismo. Saber qué se necesita aprender en un momento determinado, dónde obtener los datos y la información precisa para ese aprendizaje, cómo procesar esa información para transformarla en conocimiento, cómo relacionarla, refundirla, recrearla, gestionarla, mostrarla, etc., son elementos de estos nuevos enfoques.

No entramos, finalmente, a valorar el gran aporte que este movimiento Web 2.0 tiene en el ámbito de la investigación, creación del conocimiento y difusión del mismo. El enriquecimiento en este campo es ineludible si se utilizan las herramientas denominadas 2.0 y se trabaja con la actitud que comportan estos enfoques.

En fin, apostamos decididamente por el cambio que se está viviendo en Internet y desde Internet, evidentemente para un aprovechamiento educativo. Con lo que no estamos de acuerdo son con las taxativas afirmaciones que se hacen cada vez que emergen unos nuevos postulados. Ciertamente que al que aludimos en este escrito tiene una indudable repercusión de carácter social, y nos sumamos a ella, pero sin pasarse y sin descalificar todo lo que de social han tenido tantos sitios Web y tantas experiencias de aprendizaje soportado en sistemas digitales.

Concluimos con dos reflexiones:

- a) Buena parte de los estudiantes actuales y, mucho más, los que sucesivamente vayan ocupando las aulas, son sujetos de la que puede denominarse como *generación red (net)*, *generación digital*, *nativos digitales*, es decir, individuos que han nacido, o mejor, han crecido con la Red y evolucionan pegados a ella. Quienes siendo educadores no nacimos en esta era pero usamos las tecnologías, convivimos con ellas y las disfrutamos, *inmigrantes digitales*, por contraste con el *nativo* (Prensky, 2001), ¿ignoramos esta realidad?
- b) Lo vistoso, lo llamativo y atractivo, lo inicialmente motivador, los fuegos de artificio de algunas herramientas y software, lo inmediatamente visible a los ojos, lo moderno o novísimo, etc., cuando lo aplicamos como medios para el aprendizaje, ¿va siempre unido a la eficacia y eficiencia de esos aprendizajes?

© Lorenzo García Aretio – Editor del BENED y Titular de la CUED

Otros Editoriales del BENED: <http://www.uned.es/cued/boletin.html>