



Edición N°6 Learning Review España Por Victoria Esains

El contenido generado por usuarios es una de las consecuencias de la proliferación de herramientas 2.0. Ya sea un micropost en Twitter o un artículo en Wikipedia, todos podemos ser parte de la creación de conocimiento colectivo.

Desde que Tim O'Reilly acuñó el término web 2.0 mucho se ha dicho sobre esta “nueva web” que llegó para facilitar la comunicación, el intercambio seguro de información, la interoperabilidad y la colaboración. Desde que esta tendencia se instauró en la Red, apareció también el llamado “contenido generado por usuarios”.

Este término (abreviado UGC por sus siglas en inglés) se comenzó a usar durante el año 2005 y surgió de los círculos de la publicación web y de los nuevos medios de producción de contenidos. Se refiere a diversos tipos de contenidos de medios a disposición del público, que son producidos por los propios consumidores.

Así entonces, desde noticias en un blog pasando por vídeos en YouTube y fotos en Flickr, hasta reseñas de libros en Amazon o completos artículos en Wikipedia, los usuarios producimos ahora gran parte del contenido que encontramos en Internet. Por esta razón “nosotros”, los usuarios, fuimos elegidos como Persona del Año por la revista Time en el año 2006. Porque cada vez más la red la hacemos entre todos.

El interés no está tanto en qué estamos aprendiendo sino cómo lo estamos aprendiendo, sumado a que una de las mejores maneras de aprender algo es enseñándolo a otros.

Pero, ¿qué tiene esta tendencia que ver con el aprendizaje? Si hablamos de aprendizaje informal, tiene todo que ver. Según P.H. Coombs, el aprendizaje informal es aquel que se produce espontáneamente, de forma no estructurada, que ocurre en nuestras actividades diarias y que tiene lugar en distintos ambientes. Gran parte de los contenidos que leemos online son generados por los propios usuarios. Ya sea que estemos investigando sobre un tema en Wikipedia o estemos buscando una receta de cocina en alguno de los cientos de sitios que alimentan los propios usuarios, estamos aprendiendo algo de nuestros iguales. Hoy, más que nunca, Internet en su variante 2.0 es la herramienta más poderosa en la creación de inteligencia colectiva.

Contenidos en sociedad

Stephen Downes, especialista en aprendizaje en línea, nuevos medios de comunicación, pedagogía y filosofía, afirma que “el aprendizaje no está basado en objetos y contenidos que están archivados como en una librería, sino que es más bien una corriente (como el agua, como la electricidad) que fluye en una red o patrón en el que podemos entrar cuando queramos.”

Hablamos sobre cómo se generan contenidos gracias a la web 2.0, pero la clave de esta evolución de las tecnologías de información reside realmente en cómo todo ese contenido es compartido entre los usuarios. La web social se transforma en aprendizaje social. Navegamos contenidos y aprendemos algo nuevo en cada puerto.

La clave de esta evolución de las tecnologías de información reside realmente en cómo todo ese contenido es compartido entre los usuarios. La web social se transforma en aprendizaje social. Navegamos contenidos y aprendemos algo nuevo en cada puerto.

El llamado e-Learning 2.0 supone que el conocimiento se construye socialmente. El aprendizaje tiene lugar a través de conversaciones sobre el contenido e interacción fundada sobre problemas y acciones, según los investigadores John Seely Brown y Richard P. Adler. Para ellos, el interés no está tanto en qué estamos aprendiendo sino cómo lo estamos aprendiendo, sumado a que una de las mejores maneras de aprender algo es enseñándolo a otros.

Entonces, en vez de hablar de cómo la web 2.0 afecta los contenidos, tal vez sea mejor plantearse qué factores de la forma en que las comunidades sociales online comparten conocimiento pueden potenciar la comprensión de los contenidos.

Para concluir, otra idea de Stephen Downes: “Hemos desarrollado herramientas y sistemas para e-Learning basados en la educación en clase tradicional cuando deberíamos desarrollar herramientas de soporte al aprendizaje inmersivo, propio de sistemas de vida dinámicos e inmersivos como los que nos proporciona la nueva web.”

Es hora de romper estructuras, de dejar de pensar en los viejos modelos dentro de las nuevas realidades. La tecnología está cambiando la forma en la que hacemos las cosas. Las nuevas generaciones ya vendrán completamente adaptadas a la vida en red, a las comunidades

virtuales. Es fundamental entender este cambio, para así poder aprovechar su tremendo potencial en algo tan esencial para el ser humano como es el aprendizaje.

El emblemático caso Wikipedia



Esta enciclopedia de contenido abierto es tal vez el ejemplo más claro y prolífico del UGC. Wikipedia se escribe de forma colaborativa por voluntarios de todo el mundo. Desde su creación en 2001 ha crecido rápidamente, convirtiéndose en uno de los mayores sitios web de referencia que atrajo por lo menos 684 millones de visitantes anuales en 2008. Hay más de 75.000 colaboradores activos trabajando en más de 10 millones de artículos en más de 260 idiomas.

“Allí cientos de miles de visitantes de todo el mundo colectivamente constituyen decenas de miles de ediciones y crean miles de nuevos artículos para aumentar los conocimientos en poder de la enciclopedia Wikipedia”, dice el propio sitio.

Pero convertirse en un colaborador de confianza para Wikipedia implica un proceso de participación periférica legítima, que es similar al proceso en las comunidades de software de código abierto. Cualquier lector puede modificar el texto de una entrada o aportar nuevas entradas, pero sólo a las personas con más experiencia y de más confianza se les invita a convertirse en administradores que tienen acceso al más alto nivel de edición. Aún la posibilidad de compartir conocimiento tiene su propio proceso de aprendizaje.