



# INDAGACIÓN DE PROCESOS SOCIALES EN LA WEB 2.0

Eje temático: Calidad y Materiales educativos y Herramientas tecnológicas en  
Educación a Distancia

Maria Eugenia Larice  
Universidad Nacional de San Luis, Argentina  
P.I. N° 4-1-8602  
[mlarice@unsl.edu.ar](mailto:mlarice@unsl.edu.ar)  
[m\\_larice@speedy.com.ar](mailto:m_larice@speedy.com.ar)

## Resumen

En el marco de una investigación constructivista/cualitativa en la que se analizan procesos y resultados de enseñanza y aprendizaje en línea, la ponencia reseña un eje de indagación relativo a procesos sociales en la *Web 2.0*. El análisis de los intercambios que dan cuenta de esos procesos está orientado por un esquema sobre presencia social propuesto por investigadores de las Universidades de Alberta y Athabasca (Canadá), que aporta inicialmente tres categorías de indicadores: rasgos de comunicación afectiva, rasgos de comunicación abierta y rasgos de comunicación cohesiva.

## Palabras clave

Web 2.0 - tecnologías participativas - presencia social - comunicación afectiva-  
comunicación abierta - comunicación cohesiva



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

## INDAGACIÓN DE PROCESOS SOCIALES EN LA WEB 2.0

Diversos autores coinciden al señalar que el concepto *Web 2.0* tuvo su origen en el año 2004, en una lluvia de ideas de la que participaron miembros de los equipos técnicos de *O' Reilly Media* y *MediaLive*, empresas vinculadas al desarrollo de tecnologías digitales.

Alrededor del concepto giran términos diversos, que realimentan y forman parte de un mismo subsistema semántico: *software social*, *contenidos generados por el usuario*, *sindicación de contenidos*, *videocasting*, *podcasting*, *redes sociales*... Ante esta diversidad, una referencia importante sobre su significado y alcances se remonta a un artículo publicado por *Tim O' Reilly* en el año 2005: [What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software.](#)

*O' Reilly* señala que con el surgimiento de la *Web 2.0*, la World Wide Web deja de ser considerada una vidriera de contenidos multimedia para convertirse en una plataforma abierta, que posibilita la participación de los usuarios.

El nuevo entorno propone que el usuario se convierta en generador de información, está basado en software disponible y ejecutado en línea.

A diferencia del software tradicional, las nuevas herramientas tienden a funcionar en la Web y sólo pocos casos requieren la instalación de alguna aplicación en la computadora del usuario. Surge así un nuevo concepto: *Webtop*, que se opone al de *desktop* y sintetiza, para algunos expertos, el cambio de la *Web 1.0* a la *2.0*.

Asimismo, la combinación de software y bases de datos constituye una fórmula que según *O' Reilly* potencia su rendimiento, porque el valor del software es proporcional a la escala y al dinamismo de los datos que ayuda a gestionar.

La *Web 2.0* rompe con un modelo de contenidos centralizados, proponiendo que los usuarios asuman el desarrollo y/o administración de una base de datos propia. Se convierte en una plataforma abierta, que beneficia a toda la comunidad de usuarios. Con software disponible en línea, diseñado con una interfaz de fácil utilización, escalable, de valor añadido en contenidos, de



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

acceso gratuito, se dinamiza la inteligencia colectiva y los usuarios actúan de la manera que desean: en forma convencional, navegando a través de los contenidos publicados por otros, o de manera activa, aportando sus propios contenidos. En este sentido O'Reilly señala a la [Wikipedia](#) como un fiel ejemplo de la confianza depositada en otros; en ella cualquier usuario puede aportar la definición de un término y cualquier otro puede corregirla o ampliarla, transformando al usuario consumidor en un co-desarrollador de contenidos.

Se observa así que la aparición de formas participativas en la World Wide Web, constituyen uno de los rasgos distintivos de su evolución.

Si bien principios que hoy caracterizan la *Web 2.0* ya estaban presentes en aquellos pioneros que sentaron las bases de Internet, la World Wide Web, la hipertextualidad (Ted Nelson, Tim Berners Lee, Vannevar Bush, Douglas Engelbart y otros), la Web actual no es igual a la de los años 90, ya que por entonces pocas aplicaciones ofrecían espacios abiertos de participación y acceso a contenidos de valor añadido de manera gratuita. La base de la participación en anteriores aplicaciones y productos era limitada: mensajes de correo, formularios de contacto.

Se estima que las nuevas tecnologías participativas no desplazan a las anteriores, ni se suceden linealmente; pero es necesario reconocer que al interactuar entre ellas dan lugar a nuevas configuraciones; posibilitan nuevas formas de participación y procesos sociales que demandan una mirada crítica del mundo digital y el desafío de incluirlas en la agenda de indagación, particularmente de quienes intentan recuperarlas desde el campo educativo.

En el contexto explicitado, desde el Proyecto de Investigación N° 4-1-8602 de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de San Luis (Argentina), se indagan procesos de enseñanza y aprendizaje en línea desarrollados en entornos participativos como el que propone la *Web 2.0*.

Asumiendo un enfoque constructivista/cualitativo, el estudio se basa en el análisis de los mensajes intercambiados en weblogs de cursos con modalidad e-learning y b-learning, que las docentes integrantes del Proyecto de Investigación llevaron adelante entre los años 2001 y 2007. Se trata de cursos



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

de grado, de duración variable (entre cuatro y seis meses), con contenidos pautados en un programa de estudios.

Observaciones participantes, entrevistas y cuestionarios electrónicos, notas de campo, acuden como fuentes apropiadas de recolección de información.

Sustentan el marco teórico de la investigación las ideas de D. R. Garrison, T. Anderson, W. Archer y L. Rourke, investigadores de las Universidades de Alberta y Athabasca (Canadá) que reconocen en sus estudios la influencia del pensamiento de J. Dewey y de teóricos como C. Rogers y J. Habermas.

Este grupo de investigadores entiende el aprendizaje como un proceso de participación social, como la construcción de un presente (nutrido de experiencias pasadas) por parte de personas que actúan conjuntamente en prácticas de aprendizaje situadas en un contexto. El proceso es guiado por un profesor y se produce en interacción con el grupo, gracias a las posibilidades de diálogo que los nuevos entornos posibilitan. La actuación del profesor se dirige al acompañamiento y gestión del aprendizaje, lo cual no supone la devaluación de su rol en el proceso didáctico sino la orientación de su tarea hacia funciones de una mayor complejidad desde el punto de vista pedagógico. Ya no es el único poseedor de un saber que debe transmitir. Ahora es el asociado de un saber colectivo que debe organizar y ayudar a compartir. Así se democratizan los procesos de enseñanza.

El modelo de análisis por ellos propuesto se define a partir de tres dimensiones básicas: *presencia social*, *presencia didáctica* y *presencia cognitiva*. En esta perspectiva, un eje de indagación importante al interior del Proyecto 4-1-8602 está dado por los *procesos sociales* que se desarrollan en *entornos 2.0*, tomando como punto de partida el esquema desarrollado por los autores canadienses, que reúne tres categorías de indicadores: *rasgos de comunicación afectiva*, *rasgos de comunicación abierta* y *rasgos de comunicación cohesiva*.

Resulta de interés analizar aquellas intervenciones escritas en que los participantes tienden a fomentar la creación de una dinámica grupal, expresan sus emociones, promueven relaciones sociales.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

La *comunicación afectiva* es analizada a través de la expresión de emociones: puntuaciones repetitivas, abundancia de mayúsculas, uso de emoticones, manifestaciones humor; intervenciones en las que se describen experiencias personales, situaciones de la vida cotidiana.

La *comunicación abierta* se refleja en un clima de confianza y aceptación; reconoce como indicadores el citar mensajes de otros, hacer preguntas, expresar acuerdos, manifestar aprecio.

La *cohesión* del grupo se indaga a través de indicadores como el uso de vocativos, referencias al grupo usando pronombres inclusivos, saludos.

Se estima que los resultados del estudio darán cuenta de relaciones y constantes, de itinerarios seguidos por los participantes, cuya descripción exhaustiva puede contribuir al diseño de propuestas docentes en la universidad, que amplíen las oportunidades de aprendizaje en ambientes caracterizados como 2.0.

### **Fuentes consultadas**

Berners-Lee, T. (2000) *Tejiendo la red. El inventor del World Wide Web nos descubre su origen*. Madrid, Siglo XXI.

Garrison, D.R. y Anderson, T. (2005) *El e-learning en el siglo XXI*. Barcelona, Octaedro.

Lima Silvain, G. (2008, mayo 5) "Indagación sobre construcción de conocimiento en contextos de relación asíncronos" [En línea] *II Jornadas de Educación a Distancia. Desafíos de la capacitación 2.0 ¿Paradigmas del futuro?* Universidad del Salvador

<http://www.salvador.edu.ar/vrid/publicaciones/Silvain.doc> [Consulta: 20 mayo 2008]

O' Reilly, Tim (2005, septiembre 30) "What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software" [En línea]. O' Reilly Media <http://www.oreillyn.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> [Consulta: 8 septiembre 2006]

Rourke, L., Anderson, T., Garrison, D.R., Archer, W. "Assessing Social Presence In Asynchronous Text-based computer Conferencing" [En línea]. *Journal of Distance Education/Revue de l'enseignement a distance*. Canadian Network for Innovation in Education (CNIE), Vol 11, 4.2 (2001).  
[http://cade.athabascau-ca/vo14.2/rourke\\_et\\_al-html](http://cade.athabascau-ca/vo14.2/rourke_et_al-html) [Consulta: 16 agosto 2007]