



Comunidades masivas de aprendizaje: el caso de Wikilearning

Pablo Lara-Navarra

Profesor de Ciencias de la Información y de la Comunicación. Universitat Oberta de Catalunya

Begoña Gros

Vicerrectora de Innovación. Universitat Oberta de Catalunya

Toni Montenegro

Director de wikilearning

Mildred Guinart

Directora de Proyectos. Gabinete de Relaciones Institucionales. Universitat Oberta de Catalunya

Resumen

Las transformaciones tecnológicas siempre avanzan con más rapidez de la que podemos o debemos adaptarlas. No todas las innovaciones tecnológicas deben tener necesariamente su aplicación directa a la formación y a la docencia reglada. Las transformaciones tecnológicas aptas para el desarrollo de nuevas prácticas u optimización de las existentes en las universidades son aquellas que inciden directamente mejorando en el proceso de enseñanza y aprendizaje e incorporan mejoras de accesibilidad, cooperación y desarrollo en beneficio de la responsabilidad social.

El objetivo del presente trabajo es ofrecer una perspectiva de algunas de las tendencias a partir de las diferentes transformaciones tecnológicas, informativas y organizativas de la sociedad información, que ayuden a clarificar la amalgama de ideas que engloban el concepto de colaboración para el aprendizaje en la red con el fin de aportar o sugerir nuevos escenarios de futuro.

Para alcanzar dicho fin se revisa la experiencia de WikiLearning.com, un site que en pocos meses de vida se ha constituido uno de los principales referentes en formación en español en tráfico y modelo de aprendizaje de habla hispana con 4,8 millones de vistas/mes y más de 17.000 cursos publicados

Palabras clave

wikis, gestión de contenidos, redes sociales, internet.



1. E-contenidos: Elementos de éxito para las comunidades de aprendizaje en red

La presentación de nuevos modelos de contenidos en base a una comunicación e información interactiva en forma de red, necesitan de una redefinición de las metas tradicionales que proporcionen los mecanismos necesarios para alcanzar una gestión de los contenidos electrónicos óptima en los portales. Para ello, se han de tener en cuenta al menos los siguientes tres requisitos:

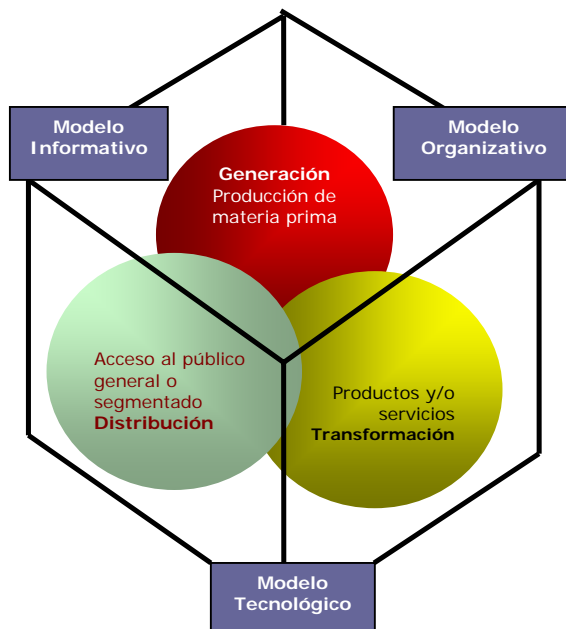
a) Estructuras de interacción de contenidos

La realidad del *e-contenido* se configura a partir de la interacción de los siguientes factores:

1. la **información** como proceso constructivo a la largo de la vida,
2. la **tecnología** a partir de la utilidad comunicativa e informacional que crea nuevos espacios de interacción y,
3. la **organización** en tanto configura la finalidad y el contexto de la actividad del portal

b) Modelos de actividad del contenido

Las diferentes formas de establecer los contenidos en un portal son susceptibles de ser clasificadas en tres tipos (Roca, 2003):



- Actividades de generación: Capacidad de producir contenidos.
- Actividades de transformación: Aquellas acciones que a partir de contenidos genera un producto o servicio apto para el consumo.
- Actividades de distribución: es aquella que permite a un público final el acceso a unos productos o servicios.



Es decir, hay quien ofrece unos productos (distribuidores) que otros han hecho (transformadores) a partir de materias primas que alguien ha obtenido (generadores).

Figura 1: Modelo de actividad en el diseño de contenidos para comunidades de aprendizaje virtuales

Por tanto, un elemento clave para el éxito de la gestión de contenidos es establecer claramente un mapa de relación de los modelos de actividades agregadas con las estructuras de interacciones, para delimitar quién crea contenidos, dónde los desarrolla y cuál es el proceso de actividad aplicado.

Para establecer este mapa de interacción ha de ser planteado bajo tres ámbitos básicos. Se trata del ámbito organizativo, informativo y del tecnológico. Cada uno de estos ámbitos puede establecer diferentes modelos. No hay un modelo único para cada uno de ellos; dependerá de quién es el usuario y qué tipo de contenidos requiere. Pero además debemos encontrar el equilibrio y la coherencia entre todos ellos, de forma que el resultado sea lo más satisfactorio para la organización.

c) Configuración de contenidos electrónicos

Este apartado hace hincapié en la importancia en determinar una arquitectura de información óptima que permita una portabilidad de los contenidos ante cualquier cambio que se produzca en el portal.

Se establece para una óptima gestión (Lara y Duarte, 2005) el desarrollo de una **estructura estandarizada** de los contenidos, es recomendable el uso del lenguaje XML general, o XML específicos si las actuaciones son en campos como la educación electrónica (SCORM, IMS) o administración electrónica (GOV-ML, EML).

El contenedor de esta información necesita de una **metainformación** que describa correctamente la información que alberga y que será de gran utilidad para los procesos de búsqueda y recuperación de información. Una vez establecidos los procesos para generar un contenedor en base a un estándar y una capa con metainformación se desarrolla un espacio que permita parametrizar el **workflow** del contenido, que tenga en cuenta para qué fue creado el contenido, quién hará uso de él y dónde se realiza la interacción de contenidos.

Todo el conjunto de datos que conforma el contenido ha de ser validado en criterios de **usabilidad y accesibilidad** y, por último, y por ello menos importante es que todos los contenidos han de identificar claramente los **derechos de autor y propiedad intelectual** que permitirá un uso adecuado y racional de la información.

4. Evolución de la formación a partir de los portales webs

De las posibles formas que puede adoptar un portal a partir de las características del contenido se puede aglutinar de forma simple en dos grandes bloques (Franco, 2003):

- *Portales genéricos:* también son conocidos como *portales horizontales* o *HEP (Horizontal Enterprise Portal)*, e incluso como *megaportales*. Intentan mostrar de



manera estructurada todo lo que podría encontrarse en la Red. Aun así, algunos permiten cierto grado de personalización.

- *Portales especializados*: denominados también *portales verticales* o *VEP (Vertical Enterprise Portal)*. Suelen centrarse exhaustivamente en un aspecto dentro de un ámbito geográfico o temática (finanzas, actualidad, salud,...), o bien, adapta sus contenidos a la necesidad del cliente (tanto información como servicios). En este último caso, el acceso no es gratuito y se trata de una Intranet. Así, deben considerarse los portales corporativos que, dentro de una Intranet corporativa, proveen a sus miembros de información interna y externa relacionada con la propia entidad.

Atendiendo a la evolución de los portales y como elemento clarificador para ilustrar las diferentes etapas de cambio de los portales a lo largo del tiempo se establece la siguiente clasificación:

- **Etapas 1: Portales como puertas de acceso**
- **Etapas 2: Portales de uso intensivo de información**
- **Etapas 3: Portales basados en las redes sociales**

3.1. Portales como puertas de acceso

Se encuentra en fase de desaparición, debido al nivel de experiencia de los usuarios en el uso de los servicios de la sociedad de la información y a la evolución de las tecnologías que la sustentan. Se caracteriza por la falta de interacción y sirve como escaparate de los recursos que existen en Internet.

3.2. Portales como concentradores la información

La interacción directa e ininterrumpida con los contenidos los convierte en artífices importantes y claves en el portal, remarcándose la importancia de la gestión de los contenidos dentro de la organización mediada por tecnología.

Esta realidad dibuja un nuevo contexto de las estructuras de los portales, donde los procesos de creación de información por unidades dejan paso a estructuras

“ecológicas” en las que se prioriza el crecimiento transversal de los contenidos en el portal. En la figura 2 se observa como los contenidos tienen relación con todas las capas que configuran el portal. Se puede delimitar en tres grandes capas básicas los elementos que constituyen el entorno de





crecimiento de los contenidos: agentes, herramientas y portal.

Figura 2: Modelo de interacción de las organizaciones en el uso intensivo de información

- a) **Agentes.** Los empleados y los usuarios/clientes. Tradicionalmente ha recaído la exclusividad de publicación de contenidos al trabajador de un portal. Este modelo de generación de contenidos se basaba en la baja interactividad de los usuarios/clientes con el portal y el sentido unidireccional de la información. Los cambios a una red más dinámica, junto a un rol de uso y del usuario/cliente con un mayor conocimiento en TICs modifica las estructuras tradicionales de publicación. El contenido no es unidireccional sino bidireccional y multidireccional desarrollándose un contenido más interactivo, junto a un uso con funciones de reutilización, y un usuario/cliente con más predisposición a intervenir en los procesos de generación de contenidos

- b) Las **herramientas** de generación de contenidos. De estas herramientas destacar los procesos de comunicación y de edición, que configuran un espacio, que albergan parte de los procesos en la producción de contenidos de los distintos agentes que intervienen en la organización. De las herramientas de comunicación, indistintamente de las funciones y el uso, se pueden dividir en asíncronas (correo electrónico, foros, listas de distribución, wiki, blog, podcasting...) y síncronas (chats, videoconferencias...) y las herramientas de edición ayudan a desarrollar recursos de información en distintos formatos (Word, PDF, HTML, MP3...) para su posterior distribución.

En este marco de actuación se encuentran ubicadas las herramientas de sistemas de gestión, pues el desarrollo de estas herramientas no tiene que estar supeditadas a un uso exclusivo por parte de los agentes, ya que también sirven para gestionar las acciones que realizan otras herramientas. De estas herramientas destacar los **CMS** (Content Management System) son sistemas de gestión de contenidos, que se caracterizan por establecer y ofrecer soluciones para el diseño, maquetación, publicación, flujos de trabajo, control de derechos de autor de los contenidos que se generan y los **ECMS** (Enterprise Content Management System). Sistema de gestión total de contenidos que combina las capacidades de gestión, con las capacidades de almacenamiento y creación de contenidos de un CMS.

- c) **Portal**, es el espacio que ofrece cobertura a todos los sucesos del ciclo de vida de un contenido y la que rige su parametrización, a partir de los objetivos y metas que se han establecido para su generación. Los contenidos serán el reflejo de la estructura organizativa. Algunos autores afirman que el tipo de contenidos junto a su disposición en una sede web permiten discernir a priori el tipo y estructura de la organización.

Todos los elementos internos de la organización producen contenidos pero no todos los contenidos son internos. Esta afirmación se puede observar en la figura 2, la capa



contenidos está presente en todas las estructuras de la organización y, a su vez, fuera de ella. Esta disposición de los contenidos fuera de la organización sirve para indicar que el portal puede recibir contenidos externos y que éstos son recogidos, organizados y distribuidos para su interacción dentro de la organización del portal.

3.3. Portales basados en las redes sociales: Wikis

Se puede indicar que es la gran apuesta y hacia donde miran todas las innovaciones que se ejecutan en el mundo de los portales. También se debe indicar que es difícil establecer como será el resultado final de esta apuesta, aunque se encuentra en un estadio muy evolucionado no es posible acotar categóricamente qué representan o qué tipo de herramientas lo integrarán. Sí podemos establecer que las herramientas colaborativas abiertas a los usuarios como los blogs y los wikis fueron la punta de lanza de este cambio estratégico. Para comprender la evolución de los portales hacia las redes sociales, debemos entender el concepto y significado de Red.

3.1.1. El concepto de Sociedad Red

El concepto red a partir de las tecnologías de la información es definido como el conjunto de agentes que se reúnen en torno a un canal de comunicación, agrupados por un interés o afinidad común, y que intercambian información para satisfacer sus necesidades sobre el conocimiento que los agrupa. La tecnología de la información ha permitido que el concepto de inmediatez o sincronía en tiempo real modifique las estructuras de las agrupaciones, a partir de la evolución del concepto red. Una idea parecida apuntó Castells (1999) en la afirmación “Aunque la forma en red de la organización social ha existido en otros tiempos y espacios, el nuevo paradigma de la tecnología de la información proporciona la base material para que su expansión cale en toda la estructura social”.

Castells (1999), en su obra, no ofrece una definición clara y concisa de red, y la única alusión más directa de la cual podemos deducir las características del paradigma de la tecnología de información, aparece cuando escribe que:

“La tercera característica alude a la lógica de interconexión de todo sistema o conjunto de relaciones que utilizan estas nuevas tecnologías de la información. La morfología de red parece estar bien adaptada para una complejidad de interacción creciente y para pautas de desarrollo impredecibles que surgen del poder creativo de esa interacción. Esta configuración topológica, la red, ahora puede materializarse en todo tipo de procesos y organizaciones mediante tecnologías de la información de reciente disposición. Sin ellas, sería demasiado engorroso poner en práctica la lógica de interconexión” Castells (1999).

Este acercamiento a la definición de red, la establece a partir de la propuesta de red de Kelly (1998) que propugna:

“La única organización capaz de un crecimiento sin prejuicios o un aprendizaje sin guía es la red. Todas las demás topologías limitan lo que puede pasar. Un enjambre de redes es todo bordes y, por ellos, abierta sin que importe por dónde se entre. En efecto, la red es la organización menos estructurada de la que puede decirse que tiene



una estructura [...]. De hecho una pluralidad de componentes verdaderamente divergentes sólo pueden guardar coherencia en una red. Ninguna otra disposición – cadena, pirámide, árbol, círculo, cubo – puede contener a la diversidad auténtica funcionando como un todo.”

3.2.2. Las redes sociales como base de la evolución de los portales

Naturalmente, no es el uso de Internet el que determina la dinámica de dicha sociedad, expresada en las prácticas de vida de las personas. Los comportamientos están influenciados por la posición en la estructura social, por los proyectos y aspiraciones de las personas, por su mundo familiar y de amistad, por sus proyectos y aspiraciones, por su identidad cultural y personal.

Las estructuras sociales han sido estudiadas desde hace tiempo por la sociología. En cambio, el análisis de redes es un conjunto de métodos sistemáticos para el estudio de las estructuras sociales

Wellman (1998), distingue en el análisis de las redes sociales frente a otro tipo de investigaciones de la siguiente forma:

1. Los actores y sus acciones son vistos de manera *interdependiente* en lugar de unidades autónomas;
2. Las relaciones entre actores se realizan a través de *canales de transferencia* o de *flujos* de recursos (materiales, dinero, información, apoyo político, amistad, respeto, etcétera);
3. El enfoque de redes coloca a los individuos en la perspectiva de ofrecer *oportunidades* y *restricciones* para sus acciones;
4. La estructura en las redes contiene un *patrón* de relaciones entre los actores.

Las estructuras de relaciones tienen un poder explicativo más importante que los atributos personales de los miembros que componen el sistema.

- Las normas emergen en función de la localización en la estructura de relaciones existentes.
- Las estructuras sociales determinan el funcionamiento de las relaciones diádicas
- El mundo está formado por redes y no por grupos

Por otro lado, los prácticos de la aplicación del enfoque de las redes hablan del paradigma de redes desde un punto de vista de los actores y presentan los siguientes elementos claves, estos son (Lin y Cook, 1996):



- ✓ Reciprocidad: Entendida como buena voluntad de intercambiar información, *know-how*, conocimientos y bienes.
- ✓ Confianza: Entendida como disposición de tomar riesgo, depositando la confianza en la fiabilidad de otros.
- ✓ Aprendizaje: Reconocimiento que el conocimiento desarrolla y se deben aprender las mejores experiencias.
- ✓ Asociación: La disposición de hacer preferentemente más sólidas las relaciones recíprocas.
- ✓ Descentralización: El reconocimiento de que la información y toma de decisión centralizados son ineficientes.

Por consiguiente, todos los elementos y características descritas anteriormente son la base de las tecnologías que sustentan el nuevo paradigma de los portales. Este paradigma se centra en la evolucionando el concepto de red de documentos (hipertexto) a la red de personas (hiper-Red).

En la figura 3 se representan herramientas tecnológicas que actualmente se encuentran en fase de desarrollo y que cumplen algunos de los criterios anteriormente mencionados y que se incorporan progresivamente al mundo de internet. Toda la tecnología desarrollada está asentada sobre una premisa: **la colaboración**. Otro de los rasgos que caracterizan a estas aplicaciones de web social es el movimiento “open” o “abierto” que simplemente dejamos apuntado para hacer constancia de su importancia.



Figura 3: Interacción de las redes con diferentes productos tecnológicos

Estudio de Caso: Wikilearning



¿Qué es Wikilearning?

Wikilearning es una comunidad para el aprendizaje colaborativo por y para sus usuarios. El fin es ofrecer a terceros el conocimiento que permita contribuir a una sociedad educada en la información, basadas en políticas de igualdad en el aprendizaje y para eliminación de barreras de exclusión y brecha digital de la sociedad de la información.

Principios de Wikilearning

Wikilearning es un medio creado por la comunidad, con el fin de

Potenciar una comunidad de libre aprendizaje y, a su vez, referente como espacio de aprender a aprender.

Para alcanzar esta meta han de existir unos criterios comunes que establezcan la filosofía de wikilearning

Entorno colaborativo: Wikilearning somos todos. Es la suma de diferentes recursos humanos y tecnológicos para y por el aprendizaje. En wikilearning tienen cabida todos los recursos que ayuden a un tercero a mejorar su aprendizaje de una o varias temáticas.

Entorno imparcial: Wikilearning es neutral, no persigue un ideal político o religioso. Solo crear una comunidad de conocimiento compartido de prácticas educativas

Entorno democrático: Wikilearning es libre. Todos los contenidos se pueden distribuir y enlazar. Cualquiera podrá modificar en cualquier momento y sin avisar tus documentos sin cerrar. Cualquier texto con el que contribuyas podrá ser editado y redistribuido por toda la Comunidad.

El resto de principios son los que tú educación te imponga.

Objetivos Wikilearning

Las características que engloban el proyecto Wikilearning, a partir de la comunidad red, son:

1. Wikilearning es un espacio para aprender a aprender en comunidad
2. Wikilearning es esencialmente un wiki —las herramientas que se hacen servir son de uso público, por consiguiente, la autoría y edición de cualquier página es de uso público.
3. Wikilearning es un espacio libre de intercambio de información y comunicación para el aprendizaje.
4. La esencia del proyecto Wikilearning se encuentra en la aplicación de la filosofía de código y contenido abiertos. El contenido abierto se encuentra licenciado por el dueño del copyright, Digital Project Laboratory, al público general, permitiendo a



todos la redistribución y alteración del texto sin ningún cargo, y garantizando que nadie puede restringir el acceso a versiones modificadas del contenido.

El principal incentivo de los participantes es el ayudar a terceros a mejorar su calidad y bienestar de vida a partir de factor común denominador la educación. A partir de la libre distribución de contenidos Wikilearning se reserva el derecho de buscar formulas para incentivar la participación que redunden en la calidad de la comunidad y de los contenidos.

Características de Wikilearning

Los elementos bajo los que se sustenta el proyecto son:

- Buscador de cursos
- Árbol de categorías
- Espacio de edición de cursos
- Espacio de Menú de Usuario
- Espacio para la comunidad

El usuario a partir de estos elementos puede buscar y visitar cursos, publicar un curso o comentario y darse de alta en una comunidad

5. Principales conclusiones

La definición de las posibles formas que puede adoptar un contenido, a partir del canal de uso y formato de creación, se considera como un elemento clave en el despliegue de modelos de portales en la sociedad de la información.

El reto de los portales de uso intensivo de información electrónica se centra en los aspectos claves de Comunidad e Información, por lo tanto, cualquier acción de gestión de contenidos debe cumplir dos exigencias, hacer comunidad y producir información.

La industria de contenidos incorpora una nueva estrategia en los procesos de relación social, en general, y de las relaciones de producción, en particular, como se refleja en el auge de participación en estos procesos y la sucesiva institucionalización de la comunicación en forma de redes (Bricall, 2004), por tanto, se han de concentrar esfuerzos en detectar los nuevos modelos de interacción para la generación y uso de contenidos electrónicos a partir de las teorías de redes sociales.

La evolución indicada podemos definirla como la transformación del concepto de hipertexto a hiper-Red, que viene a redibujar el panorama de la web y que obliga a una redefinición del concepto de hipervínculo. Donde antes los hipervínculos o referencias cruzadas automáticas dirigían a otros documentos ahora dirigen a otras personas, en consecuencia, el hipervínculo se transformaría en un elemento de una persona o Red que hace referencia otras personas o Redes.

6. Bibliografía



Baró, Jaume; Ontalba, José Antonio. Portales españoles: ¿demasiados productos para pocos clientes?. Consultado en: 02-03-2007.

<http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/0107029/portales.html>

Bricall, J.M. La universidad en el siglo XXI. Barcelona: 2004

Castells, Manuel. La era de la información: economía, sociedad y cultura, vol. 1 (La sociedad red) .Madrid: Alianza Editorial, 1999.

Franco, Guillermina. "El Portal Local: un Vehículo Estratégico de Alfabetización Visual para el Ciudadano". En: Razón y Palabra, 2005, n. [42].

Kelly, Kevin: Nuevas reglas para la nueva economía. México: Ediciones Granica, 1999.

Lara-Navarra, Pablo; DUART, Josep M. "Gestión de contenidos en el e-learning: acceso y uso de objetos de información como recurso estratégico". En: Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento 2005, v. [2]. N. [2].

LIN, Nan; y COOK, Karen. Social Networks and Social Capital. En: International Conference. Duke University: 1998

Molina, José Luis. El análisis de redes sociales. Una introducción. Barcelona: Edicions Bellaterra, 2001.

Pérez-de-Leza, J. "El valor añadido de un portal". En: Ecomm, 2000 v.[13].

Roca, Genís. Modelos de presencia en la red. Consultado en: 05-03-2004.
<http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/rocag0502/rocag0502.html>

Sánchez, M^a. Vanesa, Saorín, Tomás. "Las comunidades virtuales y los portales como escenarios de gestión documental y difusión de información". En: Anales de Documentación, 2001, v. [4].

Wasserman, Stanley y Faust, Katherine. Social network Analysis. Methods and Applications. Cambridge: University Press, 1994.

Wellman, Barry. "El análisis estructural: del método y la metáfora a la teoría y la sustancia" En: Política y sociedad, 2000, v. [33].