

# LA WIKE COMO ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE

Carlos Enrique Recio Urdaneta\*

## Introducción

En la actualidad la educación virtual se hace presente en casi todos los rincones del mundo para brindar la oportunidad de alcanzar alguna meta de los interesados en continuar estudiando o tener un grado de licenciatura que les permita desarrollarse profesionalmente de forma dependiente o independientemente. Existen muchos recursos informáticos que facilitan esas posibilidades. En este breve ensayo se enfatizará en uno de ellos: la/ el wiki, como medio para propiciar el aprendizaje colaborativo en un entorno virtual de aprendizaje.

## Desarrollo

La función histórica de la tecnología educativa es un proceso más que un producto. Una distinción precisa se debe hacer siempre entre el proceso de desarrollar una tecnología de la educación y el uso de ciertos productos o medios dentro de una tecnología de la instrucción particular. La perspectiva del impacto de la tecnología en la educación ha variado con el transcurso del tiempo y las herramientas tecnológicas disponibles. Para 1990, los educadores vieron los sistemas computarizados como parte de una combinación de recursos tecnológicos: medios, sistemas de instrucción y sistemas de apoyo basados en computadoras, redes informáticas. La computación educativa se convirtió en tecnología educativa.

El ciberespacio es un medio electrónico donde confluyen datos, programas y usuarios, y en el que de manera virtual se puede manipular todo tipo de información existente en formato digital.

Desde esa perspectiva, los nuevos espacios virtuales facilitan la implementación de una educación con cobertura global, libre de las limitaciones de las opciones locales para el acceso al conocimiento. Dicha opción, por lo tanto, hace posible la comunicación mundial y facilita el acceso a una gran cantidad de información de manera rápida y oportuna, la cual se debe de clasificar en información adecuada y óptima, y aquella que no sirve desde el punto de vista de su contenido. Y, por qué no mencionarlo, del sitio web en donde se encuentre.

Unido a lo anterior, a través de la Internet, es factible flexibilizar el aprendizaje, permitiendo su acceso a un mayor número de estudiantes, independientemente de elementos como la edad, la ubicación geográfica, los horarios, etcétera.

De acuerdo a Moran y Myrlinger, citado por Martínez y Prendes (2004), el aprendizaje flexible es definido como los enfoques de enseñanza y aprendizaje que están centrados en el alumno, con grados de libertad en el tiempo, lugar y métodos de enseñanza y aprendizaje, utilizando

las tecnologías apropiadas en un entorno en red.

Esto hace viable la presentación de programas académicos que puedan ser construidos y reconstruidos de acuerdo a los intereses y necesidades particulares de los estudiantes, facilitando así la puesta en marcha de un proceso de aprendizaje permanente, el cual es demandado por la actual sociedad del conocimiento (UNAPEC, 2005). Lo anterior potencializa la capacidad de ofrecer, a través de éste medio, un aprendizaje personalizado en el cual el estudiante desarrolle sus capacidades creativas e innovadoras, en un proceso centrado en el aprendizaje y no en la enseñanza.

En términos generales, el estudio independiente lleva consigo la responsabilidad de la propia formación por parte del alumno y las tecnologías tienen un papel fundamental en las comunidades de aprendizaje siempre y cuando se interactúe con los otros, donde el aprendizaje colaborativo refuerza los conocimientos nuevos entre dichas comunidades. Estas actividades son planeadas para crear las condiciones pedagógicas y contextuales, donde el conocimiento y sus relaciones con los individuos son el factor principal para formar una sociedad del conocimiento.

\* Miembro del Cuerpo Académico en Consolidación de Matemática Educativa de la Facultad de Ciencias Educativas en la Universidad Autónoma del Carmen.



La interacción a través de las redes, profesores-estudiantes y estudiantes con otros estudiantes (Martínez, Prendes, 2004), se debe caracterizar por el hecho de hacer que el proceso de aprendizaje sea agradable y productivo y no se torne aburrido sin aprovechamiento cognoscitivo. Ahora bien, el medio más propicio para esa interacción, es sin lugar a dudas la Web 2.0 (Castañeda, 2010), portadora de una gran base de información y con una amplia cobertura de usuarios en el ámbito mundial.

El desarrollo de la nueva generación Web 2.0 está caracterizado por el protagonismo de los usuarios. Sus herramientas se centran en posibilitar y promover que estos creen y compartan contenidos, participen, interactúen y colaboren entre sí.

De acuerdo a Cabero y Llorente, (2008), el estudiante debe desempeñar un papel activo en su proceso de formación y utilizar y movilizar, no como mero recep-

tor, sino también como productor de información y conocimiento, diferentes tipos de medios y sistemas simbólicos para codificar y decodificar la información. No cabe la menor duda que ello tendrá una serie de repercusiones, unas en el desarrollo y potenciación de sus capacidades expresivas, y otras en la necesidad de que posea una alfabetización múltiple en diferentes medios y recursos.

En este contexto, la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a los sistemas educativos ha potencializado la capacidad transformadora que ofrecen en su uso, tanto en la producción de una serie de cambios y transformaciones de las formas en que se representan y ejecutan los procesos de enseñanza y aprendizaje, como en la generación de nuevos entornos educativos en los que participan un grupo de personas que interactúan a través de una red y utilizan las TIC como instrumen-

to de comunicación a fin de cumplir con un objetivo de aprendizaje determinado favoreciendo el aprendizaje colaborativo.

Entre los diferentes medios que se pueden usar en la educación virtual, para que los alumnos puedan acceder a las fuentes de información y para apoyar los procesos de comunicación, tanto en línea como fuera de línea, están (Castañeda 2010, p 133):

- a. World Wide Web (www),
- b. El correo electrónico,
- c. La vídeo conferencia,
- d. Los grupos de discusión,
- e. Las conferencias en línea (Chat),
- f. Bases de datos/conocimiento,
- g. Sistemas de búsqueda de información.

Estos recursos permiten estimular la comunicación interpersonal, el acceso a información y contenidos de aprendizaje, seguimiento del progreso del participante, la gestión y administración de los alumnos, la creación de escenarios para la coevaluación y autoevaluación, principalmente la construcción de significados comunes en un grupo social determinado, (Bautista, Borges y Forés, 2008).

Por tanto, el desarrollo de un grupo el trabajo colaborativo en un ambiente virtual permite a cada uno de los miembros del grupo realizar sus aportes en forma impersonal, sin el miedo a la crítica, dentro de unas fechas predefinidas, desde cualquier lugar geográfico y a cualquier hora, con respecto al tema evaluado. De éste modo, se establece una comunicación asincrónica entre los integrantes del grupo, donde cada uno hace sus aportes complementados o explicando por los miembros del grupo.

Asimismo, de acuerdo a la definición de Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) que nos da Salinas (2011), “es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica”, se da sustento a la educación en línea y las implicaciones a que lleva: un cambio sustancial en los paradigmas tradicionales, una reexpresión de la currícula y una reorganización de los roles de los actores educativos. Además, se impulsa una oferta educativa flexible, pertinente y de mayor cobertura, basada en el estudiante para que desarrolle competencias académicas, para el trabajo y para toda la vida y que al mismo tiempo permitan el logro de aprendizajes significativos incorporando el uso inteligente de las tecnologías de la información y la comunicación, (UAM, s/f)

Dentro de las características de un EVA (Salinas, 2011), se pueden mencionar:

I. es un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales.

II. está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet.

III. las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos.

IV. la relación didáctica no se produce en ellos “cara a cara” (como en la enseñanza presencial), sino mediada por tecnologías digitales. Por ello los EVA permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y alumnos coincidan en el espacio o en el tiempo.



Una herramienta que facilita acciones formativas y que permite ser miembros más activos y creadores de información dentro de la red y lo que resulta aún más interesante, creadores de conocimiento compartido es la *Wiki*. Es una palabra hawaiana que quiere decir: “rápido”. Un *WikiWiki-Web* o *Wiki* es una colección de páginas web enlazadas entre sí, cada una de las cuales puede ser visitada y editada por cualquiera. Por consiguiente, una *wiki* es una forma de sitio web en donde se acepta que usuarios creen, editen, borren o modifiquen el contenido de una página web, de una forma interactiva, fácil y rápida. Dichas facilidades hace de la *wiki* una herramienta efectiva para generar páginas web colaborativamente creando contenidos informativos en Internet de una manera muy sencilla.

Se le considera un sistema de gestión de contenidos (Domínguez *et al*, 2010), porque la mayoría de las *wikis* tienen una forma de establecer plantillas y otras funcionalidades a lo largo de todo el sitio; también permiten gestionar permisos de usuario a nivel de sitio y de página; en general, para sitios web muy dinámicos, o en los que haga falta una retroalimentación fuerte por parte de los usuarios, una *wiki* puede ser lo más adecuado. La mayor ventaja de las *wikis* es que pone su énfasis en editar el contenido, no en la apariencia, con lo que en caso de que se quiera dar una apariencia de usuario particular, no suele ser lo más adecuado.

En cuanto, (Domínguez *et al*, 2010), a las características de las *wikis* cabe destacar que no son exactamente páginas web, al menos en el sentido de no contar con código HTML nativo, y también porque la presentación y usabilidad, así como sus funcionalidades difieren en un caso y otro;

esto último le confiere a la *wiki* su estilo particular. La información aquí puede elaborarse y leerse sin apenas dificultad.

Otra característica que define la tecnología *wiki* es la facilidad con que las páginas pueden ser creadas y actualizadas. En general no hace falta revisión para que los cambios sean aceptados. La mayoría de *wikis* están abiertos al público sin la necesidad de registrar una cuenta de usuario; simplemente, se guarda la historia de edición de un documento, incluyendo metadatos como quién ha hecho la edición y el porqué. Esta característica es esencial, porque permite recuperar versiones anteriores de un documento en caso de que se hayan hecho daños irreparables.

Aparte de eso, una *wiki* se organiza como una serie de nodos (documentos) unidos por enlaces. Muchas *wikis* permiten listar los nodos que enlazan a uno determinado, o hacer también búsquedas; algunos permiten usar menús comunes u otros patrones de navegación. La navegación, hasta cierto punto, es autoorganizada: se va creando según se crea el contenido, por eso es bastante adecuada para ir elaborando documentos.

### Conclusiones

Se requiere prestar la atención adecuada a estas nuevas pedagogías y darles el tratamiento que exige cualquier ambiente de aprendizaje considerando sus características particulares, los elementos que lo componen y el rol que juega cada uno de los actores educativos. La diferencia no la hace sólo la integración de la tecnología, sino el trabajo académico que se da para obtener todo el beneficio de esta integración en la educación.

Una *wiki* permite escribir artículos o documentos de forma

colectiva o colaborativa, pero para ello hay que establecer algún tipo de protocolo, un orden; sobre todo, si dos personas están trabajando al mismo tiempo en un documento, ya que puede que uno repita el trabajo del otro. Hay que establecer algún sistema de turnos para que se pueda llevar a cabo la labor correctamente.

---

### Referencias

- Bautista G., Borges F., Forés A. (2008) *Didáctica universitaria en entornos virtuales*. Ediciones Narcea. Madrid
- Cabero, J. y LLorente, M.C. (2008): “La alfabetización digital de los alumnos. Competencias digitales para el siglo XXI”, *Revista Portuguesa de Pedagogía*, 42, 2, 7-28.
- Castañeda Quintero L (2010) *Aprendizaje con redes sociales*. Editorial MAD S. L. España
- Domínguez Fernández G., Torres Barzabal L., López Meneses E. (2010) *Aprendizaje con Wikis. Usos didácticos y casos prácticos*. Editorial MAD S. L. España
- Martínez Sánchez E., Prendes Espinosa M. (2004) *Nuevas tecnologías y educación* PEARSON EDUCACIÓN, S.A., Madrid
- UAM. (s/f). *Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Serie Entornos virtuales de aprendizaje. Unidad V. Mi práctica docente. Universidad Autónoma Metropolitana. México
- UNAPEC (2005). *Para entender la Sociedad del Conocimiento de Peter Drucker*. Colección UNAPEC por un mundo mejor. Serie Ensayos No 1. Universidad APEC. República Dominicana.