



DESARROLLO DE CAPÍTULO II



2

CAPÍTULO II

LA WEB 2.0 EN LA EDUCACIÓN



2. La Web 2.0 en la Educación



2.

La Web 2.0 en la Educación

Comienza con la definición de la web 2.0, para luego establecer las diferencias entre la Web 1.0, 2.0 y la Web 3.0, estableciendo las ventajas y desventajas de cada Web. Se analiza la web 2.0 dejando claras las bondades que caracteriza la web 2.0 y el uso en la educación desde el punto de vista de la enseñanza-aprendizaje, los requisitos para uso didáctico en el aula de clases, para definir y presentar las herramientas mas usadas en el ámbito educativo por docentes y estudiantes como lo son los blogs y las wikis. Se presenta un resumen de las herramientas de la web 2.0 junto con su descripción, uso y link con el fin que el docente pueda apropiarse del conocimiento y llevar a la práctica las herramientas estudiadas. Finalmente se analiza la web 2.0 desde las 4 líneas básicas Redes sociales, Organización social e inteligente de la información, tecnologías de servicios entrelazados y contenidos.



2.1. Definición de Web 2.0

Si se habla de **web 2.0** se da por supuesto que hay otros tipos de web: **web 1.0**, ¿**web 3.0**?

Figura 3.

Web 2.0: Escuchar, Escuchar, Escuchar



Nota Fuente: Ortiz (2008, 9, de Mayo). Comunicación política 2008 internet y la nueva manera de ejercer y comunicar la acción política. Recuperado de: <http://comunicacionpolitica.wordpress.com/>



El término **Web 2.0** fue acuñado por el americano Dale Dougherty de la editorial O'Reilly Media durante el desarrollo de una conferencia en el año 2004. Este término se da para indicar nuevos sitios web que presentaban diferencia con los sitios web tradicionales llamados **Web 1.0**. Su característica es la participación colaborativa de sus usuarios.

Actividades o funciones que hace algún tiempo no era posible realizar ya que las personas se limitaban a descargar información, convirtiéndose en simples espectadores de los contenidos presentes en las páginas web. (http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/155/cd/modulo_1_Iniciacionblog/concepto_de_web_20.html)

Un ejemplo de sitio **web 1.0** es la Enciclopedia Británica donde los usuarios pueden consultar en línea los contenidos elaborados por un equipo de expertos. Como alternativa **web 2.0** se encuentra la Wikipedia en la cual los usuarios que lo deseen pueden participar en la construcción de sus artículos.



Ribes, (2007) define la web 2.0 como:

Todas aquellas utilidades y servicios de Internet que se sustentan en una base de datos, la cual puede ser modificada por los usuarios del servicio, ya sea en su contenido (añadiendo, cambiando o borrando información o asociando datos a la información existente), pues bien en la forma de presentarlos, o en contenido y forma simultáneamente.

Aunque no hay un consenso sobre una definición formal de **Web 2.0**, se puede decir que está conformada por aplicaciones o herramientas que ofrece un conjunto de servicios que permiten a los usuarios tener un doble rol: ser constructor y público de la información que se encuentra en la red, pues estas herramientas ofrecen la posibilidad de elaborar, modificar, almacenar, introducir y compartir información en la red, ofreciendo la posibilidad al usuario de navegar e interactuar de manera dinámica con la información, intercambiar contenidos, socializar opiniones, aportar en la construcción de aprendizajes colectivos etc.



2.2. La Web 1.0 , 2.0 y 3.0



2.2.1. La Web 1.0.

Aparece aproximadamente en los años 60s junto al internet. Después en los 90s con el surgimiento de HTML (Hyper Text Markup Language) como lenguaje hipertexto e hizo que las páginas Web sean más agradables a la vista y puedan contener componentes como imágenes, formatos y colores. Se trata de una web de sólo lectura, donde el usuario no puede interactuar con el contenido de la página (ningún comentario, respuesta, etc.), estando limitado a lo que el Administrador de la página web sube a ésta. Por lo tanto, el usuario era básicamente un sujeto pasivo que recibía la información publicada, restringido a leer la misma información ya que no se podía actualizar continuamente, y con pocas posibilidades de interacción. Fernández, (2007).



Figura 4.
Web 1.0



Web 1.0



Producer



Consumer

One producer

Many Consumers

Nota Fuente: Expert system semantic intelligence. Recuperado de: <http://www.expertsystem.net/blog/what-exactly-is-web-30/>



Ventajas

- Se expone al mundo entero a través de Internet.
- Quién crea la información tiene total control y autoridad de lo publicado.

Desventajas

- Presenta una comunicación es pasiva.
 - No se puede realizar retro alimentación por parte de los usuarios.
 - No se tiene conocimiento inmediato de la reacción de los usuarios relacionada con la información que ha sido publicada.
- Fernández, (2007).



2.2.2. La Web 2.0.

Comienza en el año 2006, se da un gran avance en el intercambio de información entre usuarios y la interacción referido al fenómeno social surgido a partir del desarrollo de diversas aplicaciones en internet que supuso el auge de los blogs, las redes sociales y otras herramientas, de ahí que la **web 2.0** es también llamada la Web social por el enfoque colaborativo, de construcción social de esta herramienta y de información en permanente cambio.

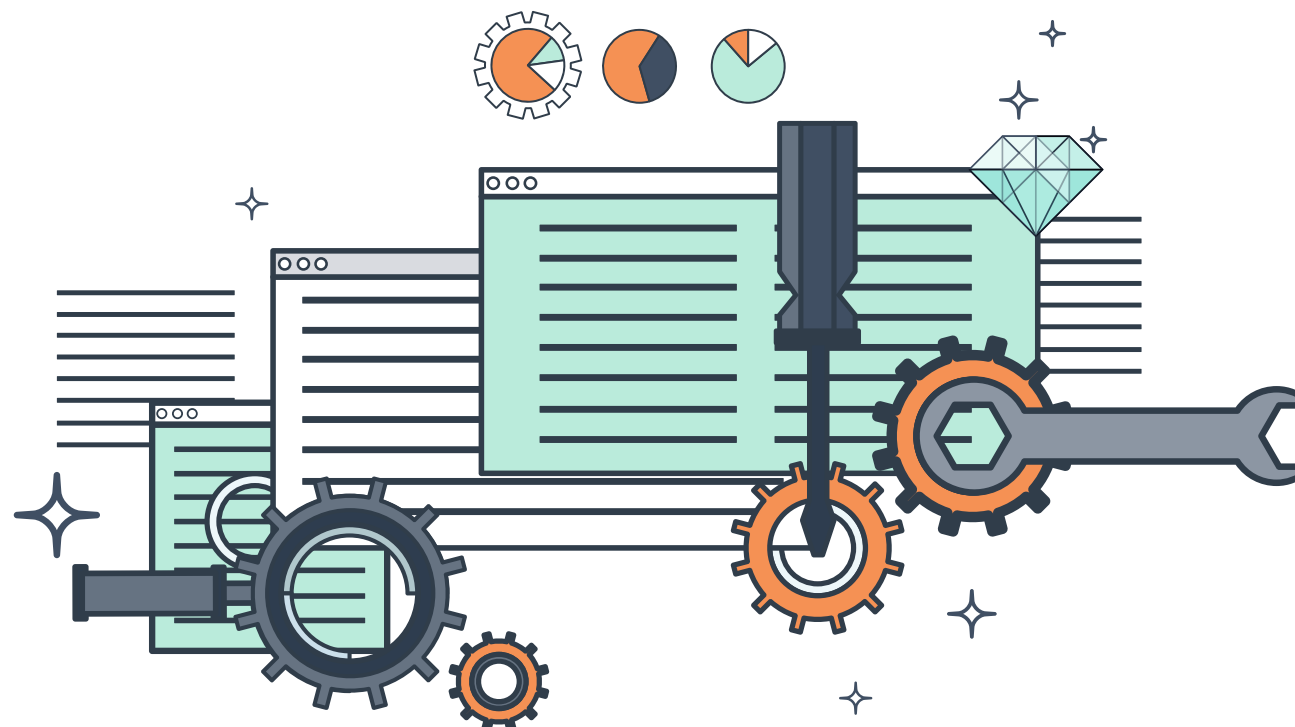
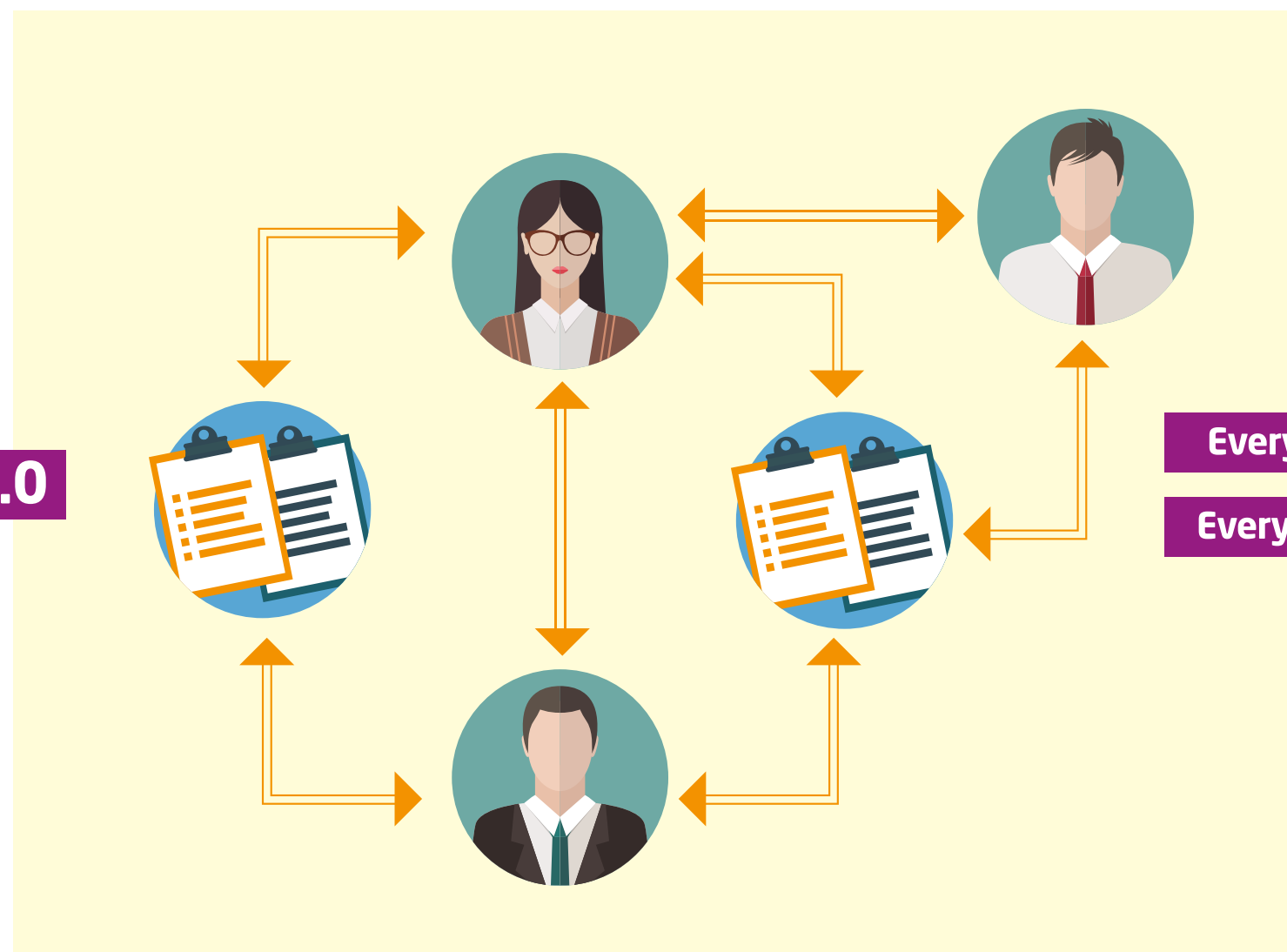


Figura 5.
Web 2.0



Web 2.0



Everyone Produces

Everyone Consumes

Nota Fuente: Expert system semantic intelligence. Recuperado de: <http://www.expertsystem.net/blog/what-exactly-is-web-30/>



A continuación se mencionan las ventajas y desventajas propuestas por Fernández (2007).

Ventajas:

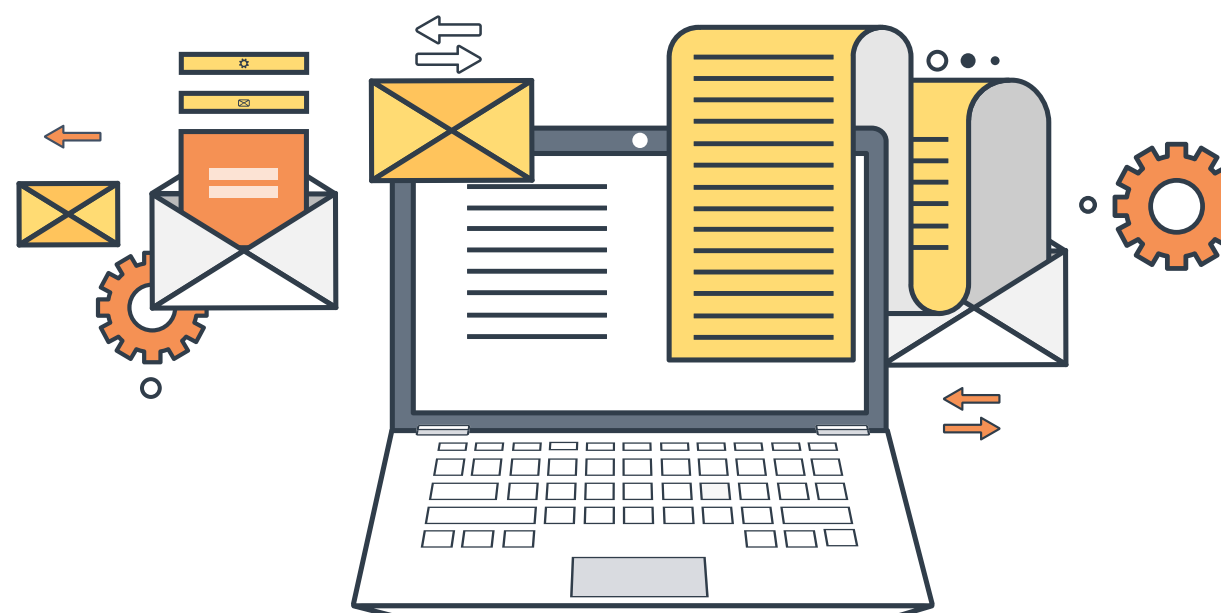
- Debido a que las aplicaciones se realizan en la Web, permite que entre ellas se pueda compartir toda la información, es por esto que proporciona :
- Propagación inmediata de contenido e información (RSS).





● Uso de otras fuentes para desarrollar nuevas aplicaciones. Lo que permite que el desarrollo de nuevas aplicaciones se centre en el aporte del valor añadido, centrando los recursos en lo nuevo, y sacando partido de lo hecho por otros.

● Aplicaciones (software) como servicio y no como producto. El pago se hace por servicio, lo que significa para pequeñas empresas una gran ventaja en relación al costo de una plataforma fuera de su alcance, anulando las barreras de entrada a competir en los mercados por esa vía.



-
-
-

■ **Ubicuidad:** La Web ya se ha consolidado como el canal de interoperabilidad por excelencia, es decir, las aplicaciones basadas en la Web pueden desarrollarse en cualquier terminal (y no necesariamente en los PC), ordenadores, móviles, PDAs, TV digital. Esto va a permitir tener la información en todo momento y desde cualquier terminal con conexión a Internet.

■ **Cooperación:** Las necesidades de la sociedad y las empresas radican principalmente en la cooperación entre los diferentes actores.

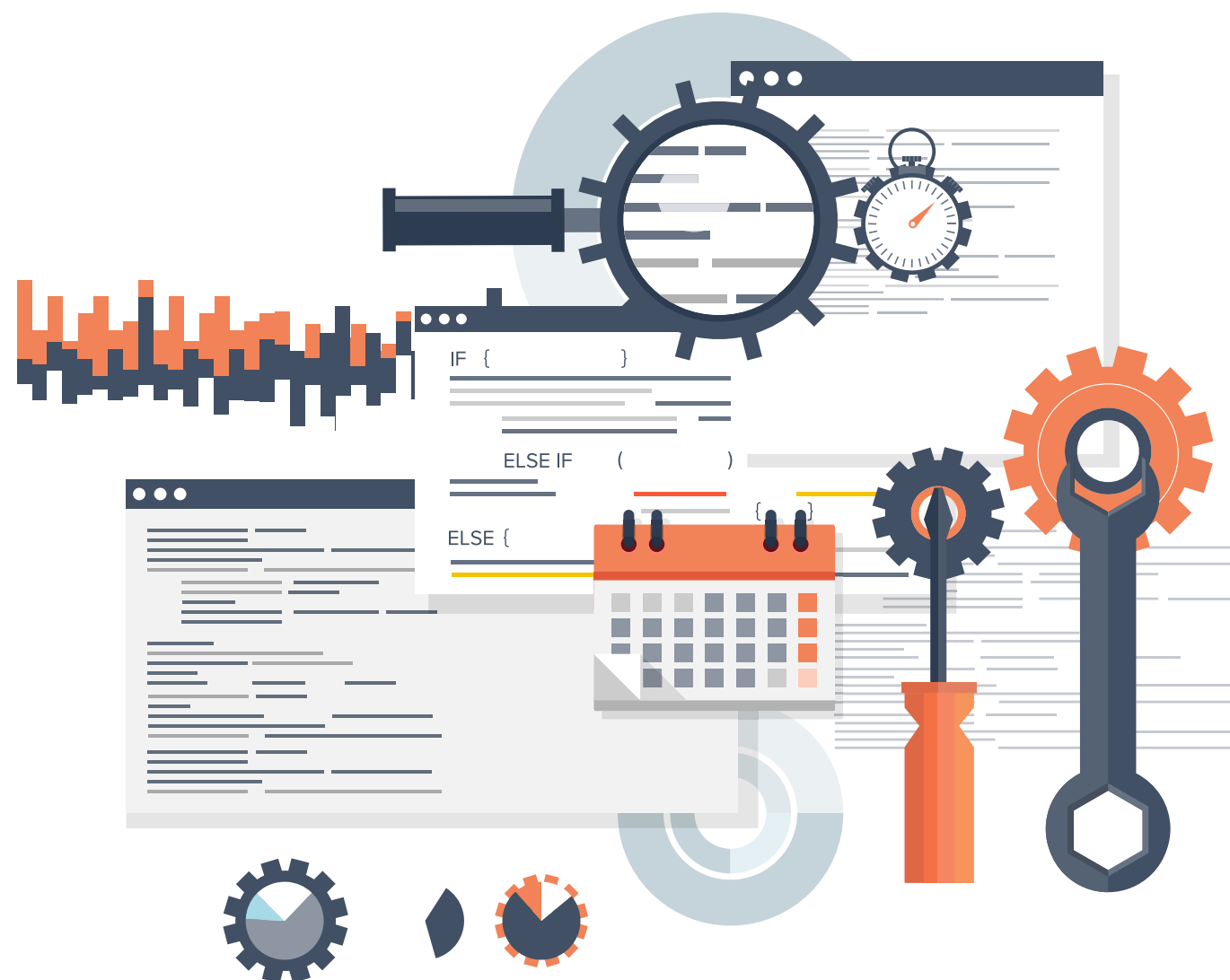
■ **Seguridad:** A nivel de pymes la capacidad de seguridad y de protección de datos de servidores de empresas profesionales será siempre mucho mayor que la mantenida en servidores compartidos o en los mismos ordenadores de gestión diaria, pero en contraste, las pérdidas de datos por fallos del sistema, virus, ataques,...son constantes en los ordenadores personales sin que se mantengan copias de seguridad adecuadas y siendo el coste de restauración muy elevado para estas empresas.

-
-
-

Desventajas:

La seguridad de datos confidenciales: normalmente los ordenadores en la Web son mucho más vulnerables a ataques de virus, troyanos, espías, etc.

La conexión a Internet. La dependencia del sistema a la conexión de Internet sigue siendo una barrera a su adopción. Si bien las empresas de telecomunicaciones cada vez son más fiables y mantienen mejores conexiones, siempre existe la posibilidad de quedarse sin conexión en la mitad de una jornada laboral, lo que impediría el uso del sistema. No obstante, este problema debe convertirse tan residual como la caída de la energía eléctrica, que si bien ocurre, no es causa suficiente como para no operar en base a ella.



2.2.3. La Web 3.0.

Se basa en un internet “más inteligente”. Los usuarios podrán hacer búsquedas más cercanas al lenguaje natural.



Figura 6.
La web 3.0 (la red semántica).



Nota Fuente: Villamizar, W. (2013, 2, de Junio). La web 3.0 (la red semántica). Tecnología dedicada a información tecnológica y educativa. Recuperado de: <http://wvillamizar.blogspot.com/2013/06/la-web-30-la-red-semantica.html>



Este término se asocia al concepto de Web semántica que se está desarrollando bajo la tutela de Tim Berners-Lee, quién inventó la Web a principios de los 90. Lo que diferencia a esta etapa de las anteriores se podría resumir en:

- Se presenta una transformación de la estructura de Web actual en la de Web semántica.
- Se hace uso de la Inteligencia Artificial y se combina con la nueva estructura.
- Predomina el usuario en la creación, organización y rendimiento del contenido a través de un modelo de cooperación globalizada.

En la **web 3.0** se combina la inteligencia humana con las máquinas. Se presenta información relevante, oportuna y accesible con lenguajes más potentes, redes neurales, algoritmos genéticos. A través de la **Web 3.0** se hace énfasis en el análisis y la capacidad de procesamiento, buscando generar nuevas ideas para presentar la información producida por los usuarios. Se identifica al término de **WEB 3.0** como la “Web Semántica” según el creador de la World Wide Web, Tim Berners-Lee. Algunas personas consideran que la **WEB 3.0** será una revolución si es que se logra una combinación correcta en el contenido semántico dentro de las páginas web y el uso de lo que se ha venido mencionando por mucho tiempo, la inteligencia artificial.



-
-
-

Ventajas de la web 3.0:

- La principal ventaja que aporta la Web 3.0 es que incorpora contenido semántico a los documentos que se colocan en Internet, lo que permite una mejor organización de la información, es decir, organizar por conceptos la información que ofrecemos, garantizando búsquedas sobre ésta por significado y no por contenido textual.
- Los buscadores encuentran información relevante más fácilmente.
- Es mucho más sencillo hacer modificaciones al diseño o compartir información.
- No se depende de un solo servicio para obtener información, sino que ésta puede estar distribuida en varios sitios y juntarla en un tercero.

-
-
-



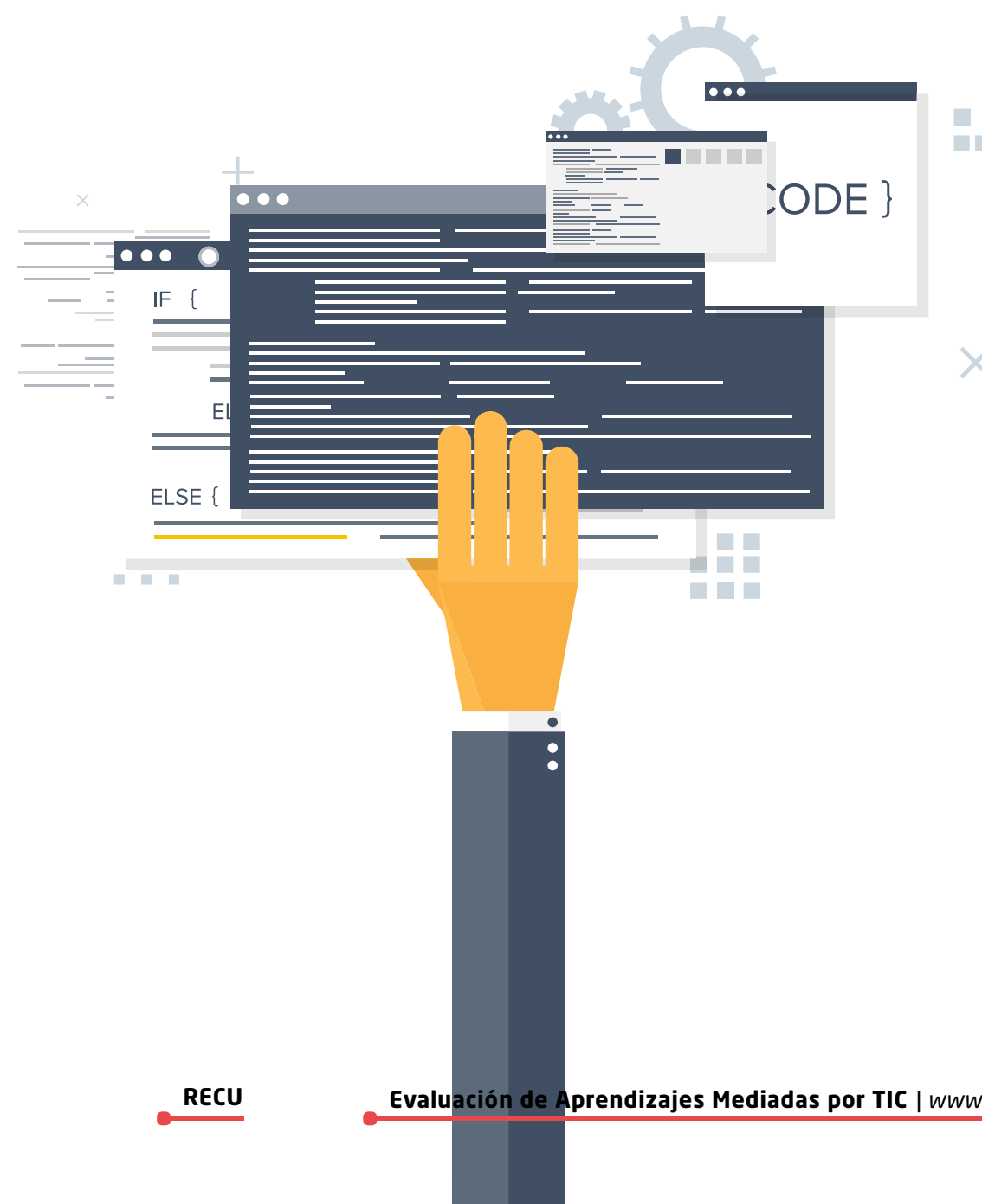
Desventajas de la web 3.0:

Guerrero, S. (s/f).

(<https://sites.google.com/site/sheylastef/web-semantic>).

- Entre las desventajas, la primera es que se hace necesario reestructurar los documentos que ya están en Internet, para adaptarlos al formato que propone la Web Semántica, de tal manera que puedan ser interpretados de manera correcta por los ordenadores.

- Otra desventaja es el caso de las ontologías para representar la semántica, ya que en ellas es necesario proveer relaciones de equivalencia entre conceptos, por ejemplo en el caso del código postal, se debe establecer que CP es igual a código postal, y a zip code, en el caso del idioma inglés.



-
-
-

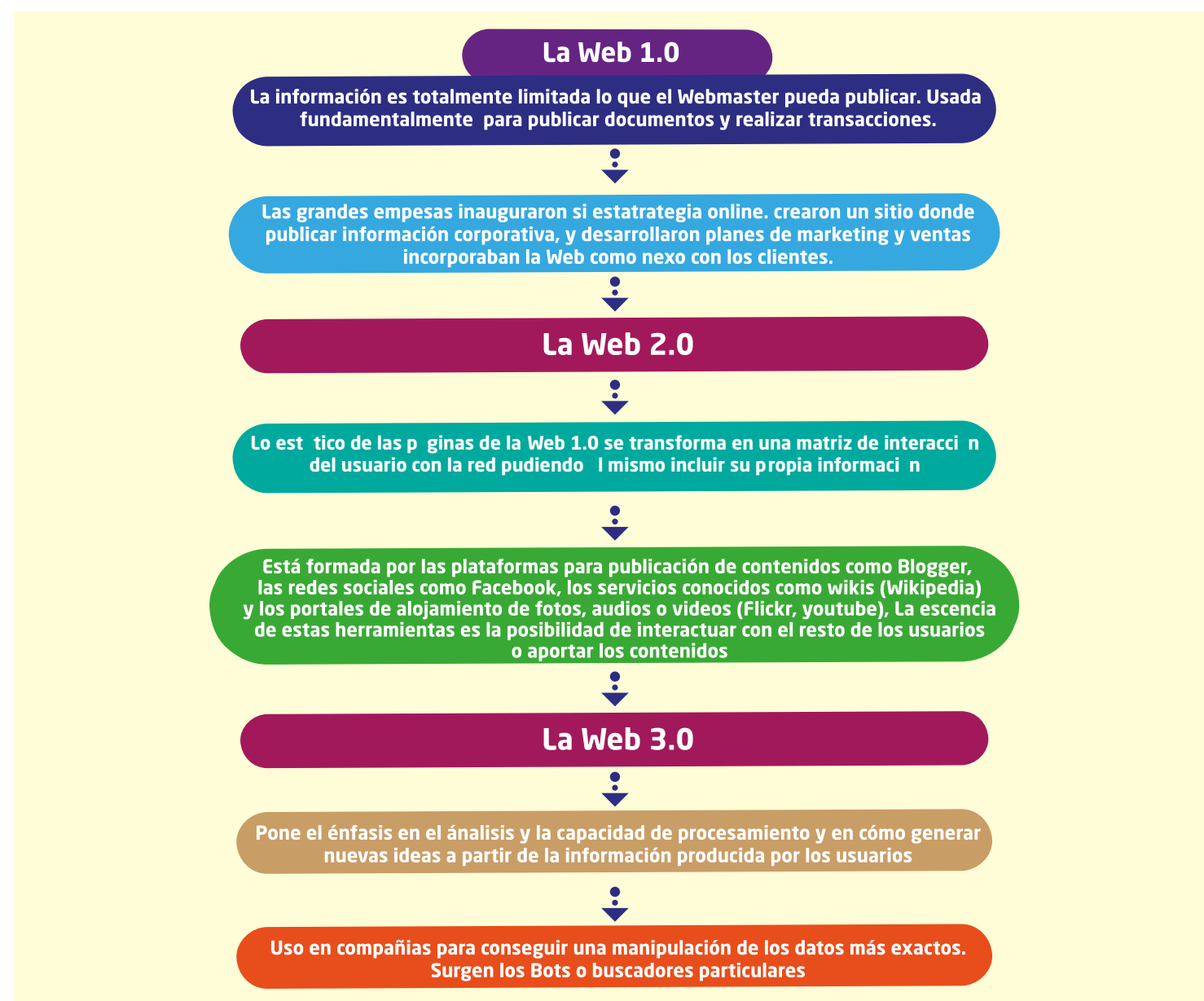
Las desventajas anteriores implican un costoso y laborioso proceso, sumado a los problemas técnicos, por ejemplo, los problemas del idioma, además de la complejidad de la codificación semántica como el caso de las ontologías, es necesario unificar los estándares semánticos, otro laborioso proceso, pero vale la pena el esfuerzo de dotar de significado a las páginas web, pues darán como resultado una world wide web mucho más asequible y entendible, con búsquedas de información más precisas capaces de ser procesadas por los computadores. Universia, (2011). (<http://noticias.universia.es/ciencia-nn-tt/reportaje/2011/01/21/782381/3/web-3-0-web-semantica/ventajas-y-desventajas-de-la-web-30.html>)

A continuación se resume la **web 1.0**, 2.0 y 3.0.

-
-
-

Figura 7.

Resumen web 1.0, 2.0 y 3.0.



2.3. Características de la Web 2.0.

Bielva (2013). Presenta seis dimensiones que representan los “contenidos” de la alfabetización, lo que requieren aprendizajes que deben propiciar. (<http://marcosbielva.wordpress.com/2013/02/02/la-web-1-0-2-0-3-0/>)

■ **Aprender a usar la Web 2.0 como una biblioteca universal:** Se pretenden desarrollar las competencias y habilidades para saber buscar información en función de un propósito dado, localizarla, seleccionarla, analizarla y reconstruirla.

■ **Aprender a usar la Web 2.0 como un mercado de servicios:** La compra on-line de productos, que además de tener habilidades de adquisición y pago también se ha de formar como trabajador y consumidor consciente de sus derechos y responsabilidades en la Red.

Aprender a usar la Web 2.0 como un puzzle de microcontenidos interenlazados: Concientizar el navegar de forma consciente por la Red de un documento a otro, tener capacidad de reinterpretar y construir su propia narrativa de significados, dominando las formas hipertextuales de organización de la información como consumidor y productor de mensajes culturales.

Aprender a usar la Web 2.0. como espacio público de comunicación en redes sociales: Se refiere a la capacidad de participar de forma plena en comunidades o grupos humanos interconectados a través de telecomunicaciones, y desarrollar comportamientos sociales basados en la colaboración e intercambio de información compartida.





Aprender a usar la Web 2.0 como un espacio de expresión multimedia y audiovisual: Capacidad para analizar y producir textos en formato multimedia y lenguaje audiovisual.

Aprender a usar la Web 2.0 como un territorio de experiencias virtuales interactivas: Disponer de habilidades para interaccionar en entornos virtuales tridimensionales de realidad inmersa, simulada o aumentada. Adquirir habilidades de interacción no sólo con la máquina, sino también con la información y con otros humanos en tiempo real o diferido para tomar decisiones.



Figura 8.

Características de la Web 2.0



Nota Fuente: Área, M. (2011) El conocimiento en la red: la web 2.0 en el aula, en las aulas del siglo XXI: hacia la escuela del futuro. Santander: UIMP. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/manarea/web-20-y-la-escuela-del-s-xxi>

2.4. La Web 2.0. en la Educación

Uno de los campos en los que la **Web 2.0** está influyendo y seguirá influyendo es la educación sobre todo en lo que hace referencia a los contenidos de objetos de aprendizaje y la metodología que utiliza el docente en su desarrollo. Es tal su impacto que ya se utiliza el término Docencia 2.0 o Educación 2.0 para designar a las metodologías apoyadas por servicios Web 2.0 en los entornos educativos.



2.4.1. Enseñanza – aprendizaje en el marco de la Web 2.0.

Las ventajas y características que ofrece la **Web 2.0** está fomentando una evolución de la educación hacia un “aprendizaje colaborativo”, este aprendizaje colaborativo consiste en considerar que el conocimiento no lo tiene el profesor en exclusividad, sino que lo tiene el grupo.

La **web 2.0** y las herramientas que la componen, proporcionan una mayor accesibilidad a la información lo que permite aportar nuevos puntos de vista que enriquecen la relación y contribuyen a construir nuevo conocimiento de una forma colaborativa, pero adaptado a las necesidades y particularidades de cada grupo. En esta situación, el paradigma educativo es aquél en el que el profesor es más un guía que un instructor.

Es por esta razón que la filosofía de la **Web 2.0** encaja con este planteamiento y su utilización podría facilitar el aprendizaje y la generación de conocimiento en grupo. Sin embargo, una cosa es disponer del material y otra distinta es darle un uso educativo que contribuya a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.





Marqués, (2007). Señala las razones por las cuales la **Web 2.0** resulta útil desde el punto de vista educativo, pues permite: buscar, crear, compartir e interactuar on-line.

- Constituye un espacio social horizontal y rico en fuentes de información (red social donde el conocimiento no está cerrado) que supone una alternativa a la jerarquización y unidireccionalidad tradicional de los entornos formativos. Implica nuevos roles para profesores y alumnos orientados al trabajo autónomo y en colaboración, crítico y creativo, la expresión personal, investigar y compartir recursos, crear conocimiento y aprender...

- Sus fuentes de información (aunque no todas fiables) y canales de comunicación facilitan un aprendizaje más autónomo y permiten una mayor participación en las actividades grupales, que suele aumentar el interés y la motivación de los estudiantes.





- Con sus aplicaciones de edición profesores y estudiantes pueden elaborar fácilmente materiales de manera individual o grupal, compartirlos y someterlos a los comentarios de los lectores.

- Proporciona espacios on-line para el almacenamiento, clasificación y publicación/difusión de contenidos textuales y audiovisuales, a los que luego todos podrán acceder.

- Facilita la realización de nuevas actividades de aprendizaje y de evaluación y la creación de redes de aprendizaje.

- Se desarrollan y mejoran las competencias digitales, desde la búsqueda y selección de información y su proceso para convertirla en conocimiento, hasta su publicación y transmisión por diversos soportes.

- Proporciona entornos para el desarrollo de redes de centros y profesores donde reflexionar sobre los temas educativos, ayudarse, elaborar y compartir recursos. ————+

Sin embargo Marqués, (2007). Señala que deben existir ciertos requisitos para que su aplicación docente sea posible y eficaz:

El aprovechamiento óptimo de la **Web 2.0** basada en las interacciones personales, exige el trabajo individual o en pequeño grupo ante un ordenador y en el ciberespacio. Por ello se requiere:

•

•

•



En casa: A veces convendrá que los estudiantes puedan seguir trabajando en casa, necesitarán disponer de un computador con conexión a internet. También será necesario para familias y escuela que puedan estar en contacto on-line.

El profesorado: Para poder preparar materiales y actividades y hacer el seguimiento de los trabajos virtuales de los estudiantes, el profesorado necesitará tener un buen equipo siempre a su disposición en la institución educativa y también en su casa (se sugiere que disponga de un ordenador portátil).

La ciudad: Conviene que los municipios dispongan de una red de mediatecas (bibliotecas, centros cívicos, zonas wifi...) Donde todos los ciudadanos puedan acceder a internet cuando lo necesiten. De esta manera, se compensa un poco la brecha digital que sufren quienes no disponen de conexión a internet en su casa.



Competencias necesarias de los estudiantes.

Trabajando con la Web 2.0, los estudiantes serán más autónomos en el acceso a la información y para la construcción de sus conocimientos, pero para ello necesitan unas competencias específicas:

Competencias digitales: navegar (buscar, seleccionar, valorar... en Internet), procesar la información con los medios informáticos para elaborar su conocimiento, expresarse y comunicarse con otros en el ciberespacio, conocer sus riesgos (plagio, spam, anonimato, falsedad...), usar las aplicaciones Web 2.0.

competencias sociales: trabajo en equipo, respeto, responsabilidad.

Otras competencias: aprendizaje autónomo, capacidad crítica, imaginación, creatividad, adaptación al entorno cambiante, resolución de problemas, iniciativa.





Formación y actitud favorable del profesorado.

Los profesores deben sentirse seguros al utilizar la tecnología en su actividad didáctica, y para ello requieren:

- Competencias digitales generales, como los estudiantes.
- Competencias didácticas, aplicar modelos didácticos de uso de las aplicaciones **Web 2.0**, bien contextualizados a los alumnos y objetivos educativos que se persiguen.
- Gestión de aulas con muchos computadores con reglas claras que regulen la utilización de los recursos (resulta difícil para muchos profesores).
- Actitud favorable hacia la integración de las TIC en su quehacer docente. Para ello, entre otras cosas, es necesario un reconocimiento del tiempo extra de dedicación que en algunos casos (gestión de plataformas de tele formación, creación de contenidos...) exige el uso didáctico de las TIC

2.4.3. Conceptos importantes de la Web 2.0 en educación.

A continuación se presentan algunos elementos de la **web 2.0** que puede tener distintas aplicaciones en los entornos educativos. R, Victor., **Web 2.0** en educación. Curso en línea & Márques (2007).

Blog o Bitácora: Un **blog** es un espacio web personal en el que su autor (puede haber varios autores autorizados) puede escribir cronológicamente artículos, noticias... (con imágenes y enlaces), pero además es un espacio colaborativo donde los lectores también pueden escribir sus comentarios a cada uno de los artículos (entradas/post) que ha realizado el autor.

Son muy fáciles de crear pues hay plantillas y la inclusión de textos, imágenes, vídeos, sonidos es sencilla. Se puede acceder a los blogs desde cualquier ordenador pues se editan on-line. Por tanto, las actualizaciones son inmediatas (aunque esto impide trabajar off-line y guardar una copia completa del **blog** en un disco).



-
-
-

Suelen incluir un buscador interno, listados de otros blogs (blogrolls) y diversas funcionalidades (gadgets, widgets) como relojes, calendarios... (Ver: <http://www.google.com/ig/directory?synd=open>)

Ofrecen un servicio de sindicación/suscripción RSS de los contenidos, con el fin de que los suscriptores puedan recibir en sus “programas agregadores” información sobre las actualizaciones del **blog**. Y algunos permiten a los autores saber cuándo se les cita en otro **weblog** (trackback, pingball). También resulta habitual crear agregaciones de blogs (planets), con lo que se facilita el diálogo y el contraste de ideas entre autores y lectores de distintos blogs.

-
-
-

-
-
-

Aplicación del blog en la educación.

Existen actualmente gran número de comunidades de **blog** educativas donde se intercambia conocimiento e información entre estudiantes y profesores.

- Puede usarse para dar noticias, contestar preguntas de los estudiantes o para generar conocimiento interrelacionado mediante mensajes (posts) y comentarios.

- Por lo general se utiliza similar a una web del profesor como un espacio donde el profesorado puede almacenar y ordenar materiales e informaciones de interés para el estudiante, como apuntes y todo tipo de recursos didácticos de sus materias, talleres, juegos, ejemplos, que están orientados a sus estudiantes, calendario de actividades, información de acontecimientos de clase y del centro docente.

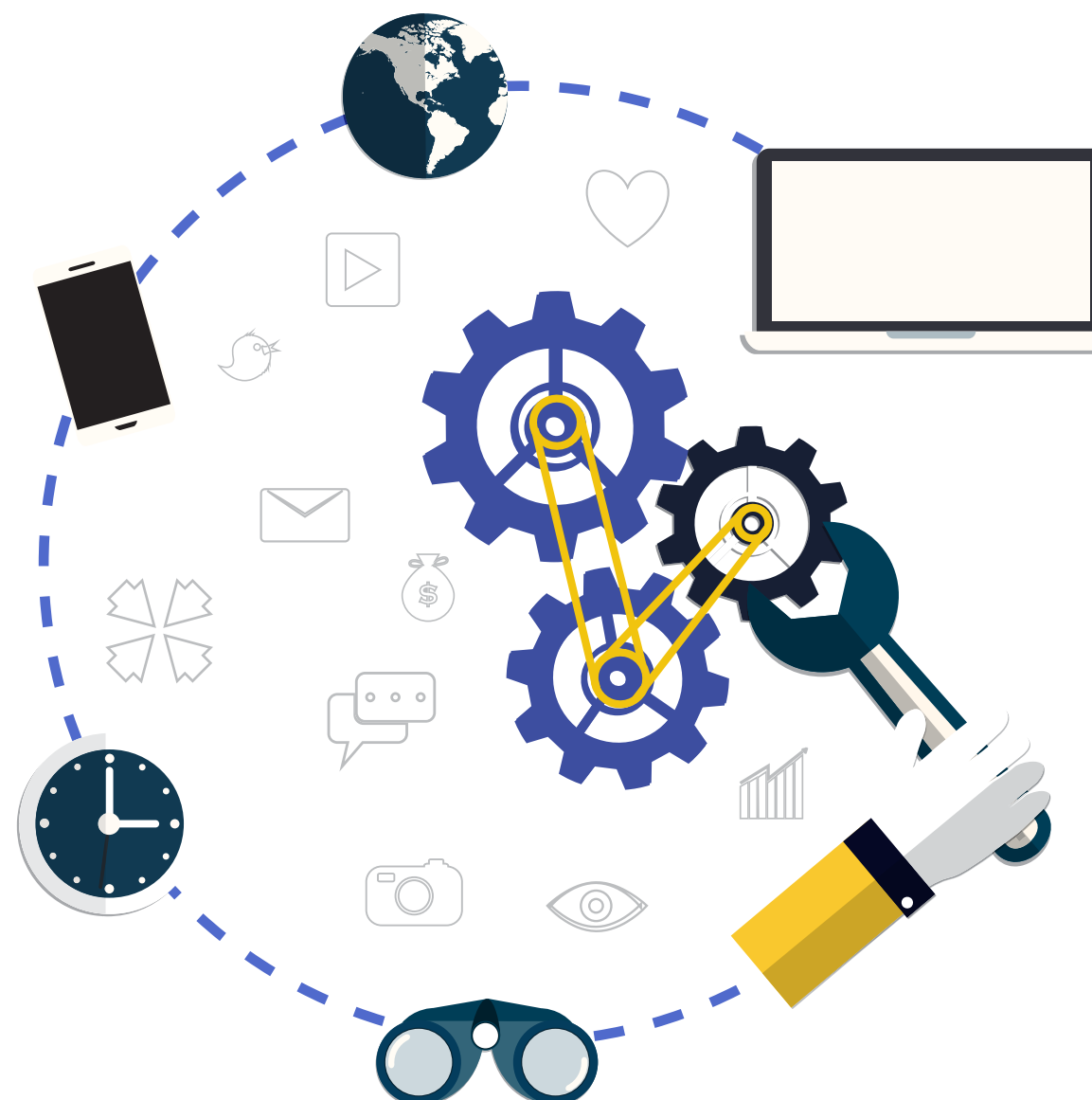
- Puede usarse como portafolio digital, los estudiantes pueden elaborar en el **blog** algunos de los trabajos que les encarguen los profesores. Éstos podrán revisarlos, evaluarlos y dejarles comentarios con su valoración y correcciones correspondientes si es el caso.

-
-
-



● Libro de actividades es otro uso, donde el profesor tiene determinados contenidos de la asignatura con preguntas (en muchos casos abiertas a múltiples perspectivas) y ejercicios que los alumnos van realizando de manera individual o grupal con sus aportaciones: contestaciones a las preguntas, enlaces web que complementan los contenidos. Márques (2007).

● **Blog** del periódico escolar del centro. Como cualquier otro periódico escolar. En este caso además, los lectores podrán opinar dejando sus comentarios a los artículos que se publiquen. Márques (2007).



-
-
-

Wiki:

El **wiki** es un espacio web corporativo, organizado mediante una estructura hipertextual de páginas (referenciadas en un menú lateral), donde varias personas autorizadas elaboran contenidos de manera asíncrona. Una **wiki** permite acceder a los contenidos y modificarlos. Suelen mantener un archivo histórico de las versiones anteriores y facilitan la realización de copias de seguridad de los contenidos.

Aplicación del wiki en la educación.

- Realización de trabajos de clase.
- Propiciar conocimiento y materiales en trabajo colaborativo, ya sea de forma sincrónica o asincrónica, también para que un profesor oriente, brinde ayuda y retroalimentación a trabajos escritos enviados.
- Como portafolio digital, que recoge los trabajos (individuales y colaborativos) de diversos estudiantes y constituye además el espacio para su valoración por los compañeros y por el profesor, y para el intercambio de comentarios entre todos. Márques (2007).

-
-
-



Como espacio de trabajo compartido en las investigaciones del profesorado, donde coordinar las aportaciones de los investigadores y donde cada uno puede ir actualizando sus aportes y comentando los de los demás. Márques (2007).


Trabajos colaborativos con wikis. Algunas actividades en grupo que se tengan que realizar a lo largo de un espacio de tiempo significativo se podrán desarrollar muy bien creando una **wiki** específica para ello, **wiki** que se podrá enlazar en el **blog** diario de clase. Además de los estudiantes implicados, el profesor también tendrá derechos de escritura, y podrá dejar sus comentarios durante el proceso; al final se revisarán y corregirán públicamente en clase con la pizarra digital. Márques, (2007). Por ejemplo:

- Creación de bases de datos de sobre diversos temas de interés: enlaces a museos de la ciencia, enlaces a videos didácticos, etc.

- Desarrollar proyectos de investigación en colaboración orientados a la resolución de problemas, estudios de caso... en los que cada integrante del grupo presenta y comparte sus perspectivas y soluciones.

- Elaboración de materiales entre profesores y estudiantes: glosarios, enciclopedias, manuales, enlaces de interés para la asignatura...





Podcast/Videocast:

Consiste en crear archivos de sonido y distribuirlos mediante un archivo RSS de manera que permita suscribirse y usar un programa que lo descargue para que el usuario lo escuche en el momento que quiera.

Los directorios de **podcast** facilitan la localización de los **podcast** que nos interesen. Además, suelen ofrecer canales de sindicación / suscripción RSS de contenidos para informarnos puntualmente de las novedades.

Aplicación del Podcast/Videocast en la educación:

- Proporcionar un material introductorio antes de las clases.
- Grabación de charlas y clases para que los alumnos puedan volver a oírlas y verlas.
- Escuchar grabaciones de profesores nativos en las clases de idiomas.
- Videos de procedimientos experimentales y prácticos donde no se cuente con un laboratorio, o los materiales sean de difícil manipulación.



-
-
-
- Repaso de la información proporcionada por el profesor en una clase.
- Facilitar la memorización de información emitida por el profesor.
- Para los niños que aún no saben leer o escribir.
- Para refuerzo en caso de necesidades educativas especiales: hiperactividad, déficit de atención, retraso mental leve, deficiencias visuales o auditivas, etc.
- Como elemento motivador para fomentar la comunicación entre los estudiantes.
- Para que madres, padres y otros interesados, puedan escuchar el desarrollo de las clases (intervenciones del profesor, de otros estudiantes, etc.).
- Tutorías virtuales.

2.5. Herramientas de la Web 2.0



Tabla 10
Herramientas de la Web 2.0



ELEMENTO		HERRAMIENTAS
Blog o bitácora	Bitácoras: Tiene un directorio de Educación	http://www.bitacoras.com
	Blogger – Google	http://www.blogger.com
	Edublogs En inglés. Tiene un directorio de Educación.	http://www.edublogs.org
	WordPress	http://wordpress.org/

Tabla 10
Herramientas de la Web 2.0



ELEMENTO		HERRAMIENTAS
Wiki (y otras herramientas de edición colectiva)	Google sites	http://sites.google.com/
	Pbwiki	http://www.pbwiki.com/
	Tiddlywiki está más cercano a un entorno de edición de páginas web que a una wiki	http://www.tiddlywiki.com/
	Wetpain	http://www.wetpaint.com/
	Wiki MailxMail	http://wiki.mailxmail.com/
	Wikispaces	http://www.wikispaces.com/

Tabla 10
Herramientas de la Web 2.0



ELEMENTO		HERRAMIENTAS
Podcast	Last.fm	http://www.last.fm/
	PodErato: proporciona alojamiento gratuito para podcast de audio	http://www.espapod.com/
	Podcast.es	http://www.podcast.es/
	Educasting: para crear podcast educativos	http://www.educasting.info
	Podsonoro	http://www.podsonoro.com/
	Podomatic	http://www.podomatic.com
	Divshare	http://www.divshare.com
	Edu3-	http://www.edu3.cat/
	mashable	http://mashable.com/2007/07/04/podcasting-toolbox/

Tabla 10
Herramientas de la Web 2.0



ELEMENTO		HERRAMIENTAS
Videocast (análogo al podcast, pero con archivos de video)	You Tube: Además de ser un enorme directorio de vídeos gratuitos, que pueden visionarse y hasta enviar comentarios al autor, You Tube permite abrir una cuenta personal para publicar, clasificar y comentar los propios videos.	http://www.youtube.com/
	Blip TV: Espacio para buscar videos y publicar los propios.	http://blip.tv/
	Eduvlogs: directorio de vídeos educativos.	http://www.eduvlog.org/
	Teacher Tube: Directorio de vídeos educativos.	http://www.teachertube.com/
	Vimeo	http://vimeo.com/
	Dalealplay	http://www.dalealplay.com/
	Dailymotion	http://www.dailymotion.com/es

Tabla 10
Herramientas de la Web 2.0



ELEMENTO		HERRAMIENTAS
Entornos para compartir recursos multimedia	SlideShare: Nos permite almacenar archivos de hasta 20 MB de espacio con presentaciones. No hay opciones de privacidad. También permite hacer búsquedas de presentaciones, dejar comentarios a las mismas, compartirlas a través de correo electrónico o incrustarlas en nuestra página web.	http://www.slideshare.net/
	Slidestory: Para crear y compartir historias sincronizando imágenes y sonido.	http://www.slidestory.com/
	Prezi: Editor de presentaciones con zoom.	http://prezi.com/ (manual, guía)
	Vuvox: Creación multimedia	http://www.vuvox.com/
	Slideboom: con transiciones y sonido	http://www.slideboom.com
	Scribd	http://www.scribd.com

Tabla 10
Herramientas de la Web 2.0



ELEMENTO		HERRAMIENTAS
Entornos para compartir recursos multimedia	PhotoShow	http://www.photoshow.com/
	Animoto: Para crear vídeos con fotos y sonido, y compartirlo.	http://animoto.com
	Authorstream: presentaciones	http://www.authorstream.com
	Issuu: Para publicar revistas on-line a partir de nuestros materiales: presentaciones multimedia, PDF...	http://issuu.com/
	VoiceThread: Álbums multimedia (fotos, vídeos, voz) con posibilidad de dejar comentarios de voz y anotaciones a mano.	http://voicethread.com
	Audiolibros	http://www.leerescuchando.net/audiobks.php

Tabla 10
Herramientas de la Web 2.0



ELEMENTO		HERRAMIENTAS
Entornos para compartir recursos multimedia	Glogster	http://www.glogster.com
	Goanimate: Para crear animaciones	http://goanimate.com/
	Eduglogster	http://edu.glogster.com

Tabla 10
Herramientas de la Web 2.0



ELEMENTO		HERRAMIENTAS
Entornos para compartir recursos	Libros virtuales: Constituyen un entorno abierto tipo libro o cuaderno en el que las personas autorizadas pueden ir añadiendo capítulos y apartados.	http://www.iescavaleri.com/libro/index.php Para elaborarlos se pueden utilizar programas como MyScrapboo.
	La prestatgeria	http://phobos.xtec.cat/llobres/prestatgeria/index.php
	Storybird: Collaborative Storytelling (cuentos)	http://storybird.com/
	Myths and Legends: crea cuentos en línea)	http://myths.e2bn.org/story_creator/
	Libros en 3D con realidad aumentada	http://alpha.zooburst.com/
	Myebook	http://www.myebook.com
	Isuu	http://isuu.com
	Lulú	http://www.lulu.com/esnn

Tabla 10
Herramientas de la Web 2.0



ELEMENTO		HERRAMIENTAS
Herramientas para publicar	Flickr: Servicio de publicación de fotos. Es un sistema de archivo o álbum digital.	http://www.flickr.com
	Facebook: es una de las redes sociales más grandes del mundo. Es por lo tanto una plataforma posible para la publicación, la documentación de experiencias, la interconexión con pares y la creación de comunidades de aprendizaje.	http://facebook.com
	Delicious: es decir, de guardar y clasificar páginas web, pero que pueden ser consultadas desde cualquier PC	https://delicious.com/
	GoogleDocs: es un programa gratuito que se utiliza para crear documentos y archivos, guardarlos y compartirlos en línea.	http://www.google.com/google-d-s/intl/es/tour1.html
	Mapas conceptuales	http://gliffy.com http://www.mind42.com http://cmap.ihmc.us

2.6. Las Cuatro Líneas Básicas de la Web 2.0 en la Educación

Las 4 líneas básicas de la WEB 2.0 son:

Redes sociales.

Herramientas cuyo fin es la formación de espacios que hagan más fácil los procesos de intercambio social. Se distinguen varios tipos de redes sociales:

Redes horizontales: destinados al público en general, proveen herramientas para la interacción. Ejemplo de este tipo de redes son: Facebook, Google+, Hi5.

Redes verticales:

- De tipo usuario, dirigidas a un público específico. Ejemplo de este tipo de redes son: linkedin.
- De tipo actividad, promueven una actividad particular. Ejemplo de este tipo de redes son: youtube, twitter, etc.





Contenidos.

Herramientas que sirven para la lectura y escritura en línea con el fin de proporcionar e intercambiar información. Al mismo tiempo que se expande la generación de contenidos particularizados, se expande la difusión de formatos: pequeñas soluciones que incentivan y favorecen el libre intercambio de contenidos. De esta línea se deriva la siguiente. La magnitud de esta revolución tecnológica y social permite el reconocimiento de nuevas maneras de organizar y compartir la información, y esta información se va estructurando de un modo coordinado en un sistema que empieza a llamarse conocimiento distribuido:



Web 1.0: reservado para los webmaster.



Web 2.0: Contenidos producidos por usuarios sin conocimientos técnicos, pues se crea, modifica y comparte información, con recursos mínimos como un computador, internet y pocos conocimientos de la red.



Organización social e inteligente de la información.

Ante el efecto de la infoxicación se crean diversas alternativas para facilitar el orden y almacenamiento de la información.

La creación de contenidos requiere de herramientas y recursos para etiquetar, syndicar e indexar esa gran cantidad de datos, que faciliten el orden y almacenamiento de los mismos, así como de otros recursos disponibles en la red. El exceso de información termina siendo contraproducente, entre otras razones porque los dispositivos de almacenamiento y transporte requieren de mayor espacio. A este problema se le ha llamado “infoxicación”, el cual puede llegar a generar ansiedad en el interesado en adquirir información, por no sentirse capaz de hallar lo que busca, experimentando desorientación o pérdida de tiempo. Ante este conflicto, empezó a surgir nuevos medios y sistemas para estructurar la información.

- Buscadores de internet
- Marcadores sociales.
- Nubes de tags
- Descriptores y palabras claves



Tecnologías de servicios entrelazados (mashup).

Para asociar o mezclar servicios y contenidos de más de una fuente. Se da el uso de múltiples herramientas.

La palabra “mashup” se aplica en general a una web o aplicación web que de forma transparente asocia, mezcla contenidos de mas de una fuente de un modo integrado. La finalidad de este entremezclado es ofrecer al usuario mejores servicios de valor añadido. Es común encontrar el termino mashup aplicado a aplicaciones que se conocen como híbridas, a fin de ofrecer una solución más completa. Sitios como Google o Ebay ofrecen sus APIs (Applications Programming Interface) a los desarrolladores para que los integren a sus productos libremente. Un sistema inmobiliario que agrega la posibilidad de GoogleMaps, es un caso clásico de mashup. Virtual Educa (s.f)



Términos Claves ■ ■ ■



- Web 2.0
- Web 1.0
- Web 3.0
- Blog
- Wiki
- Podcast
- Videocast
- Social networks

2

CAPÍTULO II

LA WEB 2.0 EN LA EDUCACIÓN

2

CAPÍTULO II LA WEB 2.0 EN LA EDUCACIÓN

Lecturas Recomendadas



- Llorente, M. (2011). De la web tradicional a la web semántica: cambios y aplicación al ámbito educativo. Revista Apertura. Recuperado de: <http://aulavirtual.eew.cvudes.edu.co/publico/lems/L.000.005.MTDA/recursos/Anexos/Cap1/6.pdf>
- Scolari, C., & Pardo, H. (2006). Web 2.0 caos conceptual y nuevos mitos en el discurso cibercultural. Cibercultura y nuevas tecnologías de la información IX congreso IBERCOM, Sevilla- Cádiz. Recuperado de: http://www.researchgate.net/publication/237289399_Web_2.0_Caos_conceptual_y_nuevos_mitos_en_el_discurso_cibercultural
- Castaño, C. (2009). Web 2.0: El uso de la web en la sociedad del conocimiento investigación e implicaciones educativas. Universidad del país vasco. Recuperado de: <http://aulavirtual.eew.cvudes.edu.co/publico/lems/L.000.005.MTDA/recursos/Anexos/Cap2/5.pdf>

2

CAPÍTULO II LA WEB 2.0 EN LA EDUCACIÓN

Lecturas Recomendadas



- Coello, Y. (2009). La Web Semántica: Mas allá de la Web 2.0. Revista Digital Espacio para la Socialización de las Tendencias en E- larning Omicrom (1). 4-6. Recuperado de: http://omicron-fatla.wikispaces.com/file/view/Revista_Yovanny.pdf
- Hernández, M. (2009). La Web 2.0 y el docente. Revista Digital Espacio para la Socialización de las Tendencias en E- larning Omicrom (1). 4-6. Recuperado de: http://omicron-fatla.wikispaces.com/file/view/Revista_Yovanny.pdf