

WEB 2.0

Aplicaciones Didácticas



INDICE

1. ¿Qué es la Web 2.0?.....	Pgn.3
2. Características de la Web 2.0.....	Pgn.5
3. Evolución de la Web 2.0.....	Pgn.9
4. la Web 2.0 y sus implicaciones educativas.....	Pgn.14
5. Los procesos educativos y las herramientas colaborativas.....	Pgn.16
WEBLOGS	Pgn.16
WIKIS	Pgn.19.
REDES SOCIALES.....	Pgn.21
6. La educación a distancia y la WEB 2.0.....	Pgn.28
7. Conclusiones.....	Pgn.32.
Bibliografía.....	Pgn.36

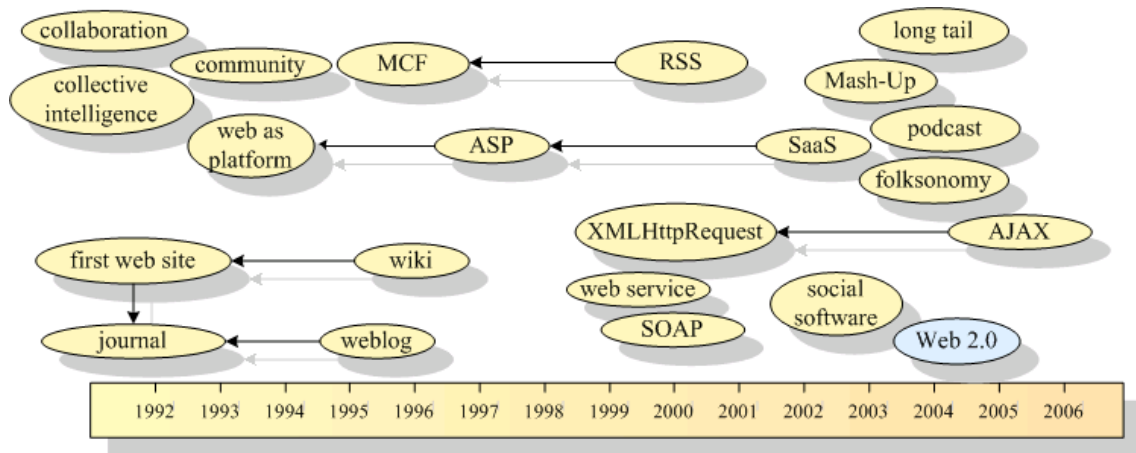
1. ¿Qué es la Web 2.0?

Web 2.0 es una incipiente realidad de Internet que, con la ayuda de nuevas herramientas y tecnologías de corte informático, promueve que la organización y el flujo de información, cada vez más, dependan del comportamiento de las personas que acceden a ella, permitiéndose a estas no sólo un acceso mucho más fácil y centralizado a los contenidos, sino su propia participación tanto en la clasificación de los mismos como en su propia construcción, mediante herramientas cada vez más fáciles e intuitivas de usar.



El concepto de esta nueva realidad comenzó con una sesión de *'brainstorming'* realizada entre O'Reilly y MediaLive International. Dale Dougherty, pionero de la web y vicepresidente de O'Reilly, observaron que lejos de 'estrellarse', la web era más importante que nunca, con apasionantes nuevas aplicaciones y con sitios web apareciendo con sorprendente regularidad. La pregunta era simple, ¿podría ser que el derrumbamiento de las punto-com supusiera algún tipo de giro crucial para la web, de tal forma que una llamada a la acción tal como 'Web 2.0' pudiera tener sentido?

Después de año y medio el termino y el concepto de 'Web 2.0' ha arraigado claramente, con más de 9,5 millones de menciones en Google. Pero todavía existe un enorme de desacuerdo sobre qué significa Web 2.0, existiendo algunas críticas que afirman que se trata simplemente de una palabra de moda, fruto del marketing, y sin sentido, en tanto que otros la aceptan como un nuevo paradigma.



Así, podemos entender como Web 2.0 -"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), bien en la forma de presentarlos, o en contenido y forma simultáneamente"

2. Características de la Web 2.0

Se pueden destacar una serie de características que ayudan a tener una visión general y global del concepto que estamos tratando en este documento

- **Software sin necesidad de instalarlo en la computadora:**
 - Las herramientas de publicación de información las puedes encontrar disponibles en la red, sin necesidad de instalar software en tu computadora, aunque existe la limitación (por ahora) de tener que adaptarte a los formatos preestablecidos que tienen los sitios. Tal es el caso de los hosting de blogs que te permite tener una página web en donde puedes publicar información y ponerla a disposición del público dejando libre la posibilidad de recibir respuestas y opiniones.

- **Colaboración en línea a través de los distintos recursos disponibles:**
 - Los medios de comunicación y publicación de información son elementos indispensables para el trabajo colaborativo. Varias personas pueden ir construyendo de manera conjunta y participar, tal es el caso de los sitios como Wikipedia o YouTube, flickr, delicious, digg, myspace, entre otros.

- **Nuevas procedimientos para trabajar, comunicarse y participar en la Web:**
 - En un principio los usuarios empezamos a publicar información sin ningún orden. Se crearon y saturaron los dominios, se crearon los buscadores y portales, ahora hay nuevas formas de agrupar la información publicada y puede ser en grandes

buscadores y bases de datos temáticos o en recursos de publicación de información en plantillas prediseñadas de sitios web.

- **Debilidad:**

- Falta implementar estrategias de seguridad informática, el constante intercambio de información y la carencia de un sistema adecuado de seguridad ha provocado el robo de datos e identidad generando pérdidas económicas y propagación de virus.
- La seguridad es fundamental en la tecnología, las empresas invierten en la seguridad de sus datos y quizás el hecho de que la web aún no sea tan segura, crea un leve rechazo a la transición de algunas personas con respecto a la automatización de sus sistemas.

- **Creación de nuevas redes de colaboración:**

- Entre usuarios a través de los recursos de comunicación y publicación de información se han establecido comunidades virtuales que permiten el intercambio entre usuarios, lo que genera nuevas redes sociales en la web. Un ejemplo de ellos es la construcción de grandes comunidades o el e-learning que ha cobrado empuje en los últimos años.

- **Aplicación del concepto 2.0 al desarrollo empresarial:**

- En este sentido el intercambio y aprovechamiento de los recursos que ya han sido probados como casos de éxito se están insertando a otros sitios web. Tal es el caso del buscador de Google que ha sido comprado y utilizado como motor de

búsqueda de varios sitios web empresariales, educativos y comerciales.

- **Los productos se transforman en servicios:**

- Un producto en el caso del web puede ser un portal que tiene un objetivo ya sea de comunicar, integrar una comunidad, un buscador, intercambiar información en tiempo real o una base de datos. Posteriormente al ver la utilidad y la potencialidad de este sitio web es absorbido por una compañía.

- **Versión ordenada de un buscador:**

- El concepto web 2.0 más que un desarrollo tecnológico innovador es una reorganización y una nueva concepción de lo que hay en Internet y de lo que se está construyendo. En un principio se publicó información de manera acelerada, pero con el tiempo se percibió que este desorden provocaba un desorden mayor. Es tanta la información publicada sin organización que la respalde, que en ocasiones resulta más complicada una búsqueda y la selección de la información.

- **Recomposición de la concepción de Web:**

- Esta nueva versión trata de ser un punto de encuentro y colaboración entre usuarios, además de trabajar bajo un orden en la publicación de la información, de ahí que hayan nacido tantas iniciativas para crear portales que administraran temáticamente la información. Esta nueva propuesta pretende tener un orden en la información.



- **Convergencia de medios:**

- Los sitios web diseñados bajo la concepción 2.0 están hechos bajo los preceptos de la usabilidad y bajo la idea de tener a la mano un mayor número de recursos, como es el caso de video, chat, foros, intercambio de archivos en tiempo real, podcast, estaciones de radio en Internet con el objeto de ofrecer servicios a los usuarios.
- Ahora tenemos un gran reto frente a la Web 2.0, hacer que las redes sociales se constituyan y aprovechen los recursos de esta nueva reconfiguración. Estas son algunas de las características de la Web 2.0 estoy segura que el tema da para armar un debate y conocer la opinión de los que construyen la Web 2.0: los usuarios.

3. Evolución de la Web 2.0

Para entender mejor el concepto de Web 2.0 mejor ver la evolución de lo que entendemos como Web1.0, que no es mas, que las webs de hasta hace poco tiempo, en el que el usuario se limitaba a consultar e injerir la información publicada sin ningún tipo de participación. Esto afortunadamente ha ido cambiando (evolucionando) de tal manera que hay una interacción mayor en las webs en general gracias al correo electrónico, blogs, spaces,etc.



En general, cuando mencionamos el término Web 2.0 nos referimos a una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia del usuario para proporcionar servicios interactivos en red dando a este el control de sus datos. Es decir, los sitios Web 2.0 actúan más como puntos de encuentro, o Web dependiente de usuarios, que como Web tradicionales.

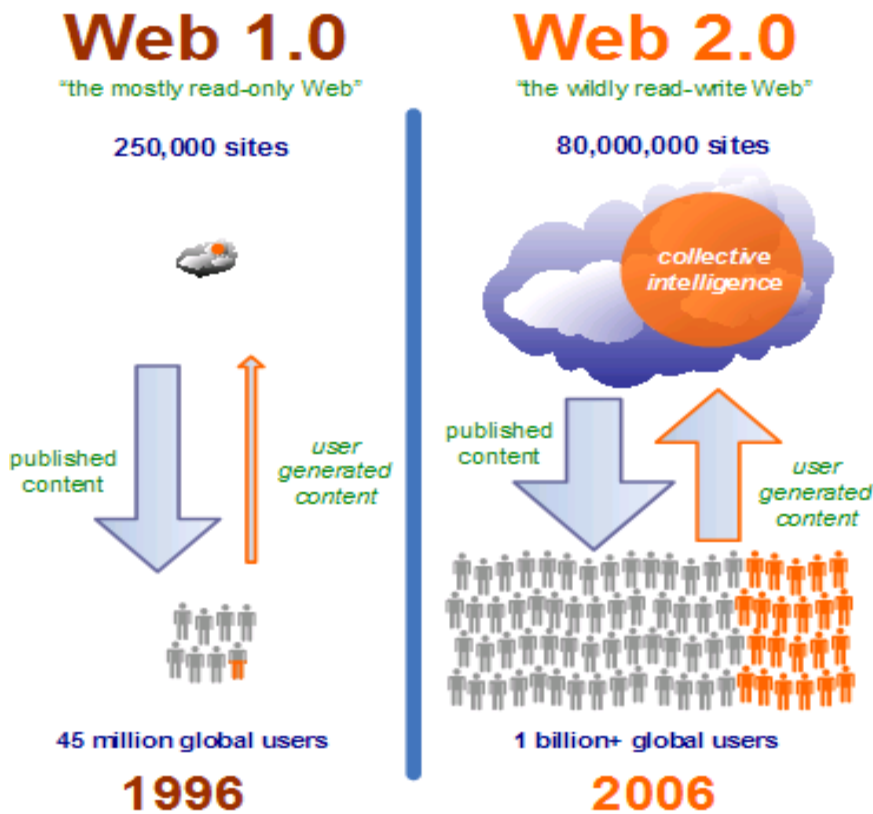
Así, podemos entender como Web 2.0 todas las utilidades y servicios de Internet creadas en una base de datos, la cual puede ser modificada por los usuarios del servicio, ya sea en su contenido (añadiendo, cambiando o borrando información o asociando datos a la información existente), su presentación, o en contenido y forma.

Es posible realizar un paralelismo de funcionalidades Web entre aplicaciones y desarrollos Web, se puede decir que existen líneas paralelas de evolución y desarrollo que ofrecen soluciones similares utilizando conceptos diferentes.

En la siguiente tabla se puede establecer una comparación inicial entre el concepto de Web 1.0 y Web 2.0

Web 1.0	Web 2.0
Doble click	Google AdSense
Ofoto	Flickr
Akamai	BitTorrent
mp3.com	Napster
Britannica Online	Wikipedia
personal websites	blogging
evite	upcoming.org and EVDB
domain name speculation	search engine optimization
page views	cost per click
screen scraping	web services
publishing	participation
content management systems	wikis
directories (taxonomy)	tagging ('folksonomy')
stickiness	syndication

La Web 1.0 eran paginas de HTML que no se actualizaban frecuentemente esta Web era lenta y obsoleta pero con la llegada de nuevos procesadores se crea la Web 2.0 estas son mas rápidas y sofisticadas, incluye el software de servidor existe mas interacción y redes sociales. Por tanto se puede afirmar que la Web 2.0 es la transición que se ha dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través del Web enfocadas al usuario final. Estas nuevas aplicaciones generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio.



Existe un cambio paradigmático en el interior de Internet donde la información ya no se está desarrollando a través de centros especializados, sino que dichos contenidos han comenzado a ser gestados directa o indirectamente por usuarios de la Web.

La WWW clásica, se articula en tanto paradigma, como modelos de producción de contenidos basados en universos cerrados de información mediante portales. La particularidad específica radica en la masividad del fenómeno y la hiperdensificación de sus contenidos comunicativos. Mientras que la WEB 2.0 desarrollada por usuarios,

fortalece la conciencia colectiva, genera una nueva plataforma de trabajo; el software de operación no se limita a un solo dispositivo sino que depende exclusivamente de la experiencia del usuario basado en la arquitectura de la participación que incorpora grosso modo conceptos tales como software social, etiquetas sin dictación de contenido y por sobre todo redes sociales.

El punto de escisión de lo anterior, radica en que la WWW se utilizaba solo en función de fines estratégicos priorizando su funcionalidad frente a las relaciones sociales

En términos concretos las diferencias estratégicas se basan en que la web 2.0 posibilita:

- a. **Interactividad.** Al hacer posible la comunicación total, bidireccional y multidireccional; la relación se convierte en próxima e inmediata; se posibilita la interactividad e interacción tanto en síncrona como asíncrona, simétrica y asimétrica.
- b. **Aprendizaje colaborativo.** Al propiciar el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales; permite el aprender con otros, de otros y para otros a través del intercambio de ideas y tareas, se desarrollen estos aprendizajes de forma más o menos guiadas (cooperación).
- c. **Multidireccionalidad.** Al existir gran facilidad para que documentos, opiniones y respuestas tengan simultáneamente diferentes y múltiples destinatarios, seleccionados a golpe de clic.
- d. **Libertad de edición y difusión.** Dado que todos pueden editar sus trabajos y difundir sus ideas que, a la vez, pueden ser conocidos por multitud de internautas.

Dentro del espectro de aplicaciones de la Web 2.0, los blogs y los wikis, son los que generan mayores condiciones de posibilidad para la emergencia de nuevas tendencias. Los blogs en la medida, que son una de las herramientas más sencillas de utilizar debido que no requieren conocimientos sobre publicaciones HTML, y que permiten la existencia de contenidos paralelos al discurso oficial de las Web. Entre sus ventajas destacan, que en general, no hay segundas intenciones de mercado. Y en esencia, suponen la creación de una inmensa red de relaciones; sus publicaciones son instantáneas, pueden ser utilizados por grupos de personas con todas las posibilidades de publicar información y permite comentar sobre lo que otras personas escriben. Se pueden generar feevys o comunidades de lectores y escritores por área temática y de interés, generar nuevas ideas y emprender líneas de acción conforme a ellas.

Los Wikis por su parte, se elaboran mediante páginas web que fomentan el trabajo colaborativo y permiten generar conocimiento dando una gran libertad al usuario, hacen que mas gente participe en su edición pudiendo modificar y actualizar contenidos permanentemente, cosa que no es posible en la WWW administrada por los webmaster.

Ahora bien, si superponemos las diferencias entre Word Wide Web en su concepción clásica y la Web 2.0, se puede afirmar que la web 1.0 es de carácter lineal debido que su estructuración típica por señalarlo de algún modo, se articula en componentes donde las acciones para su ejecución resultan ser de tipo estratégico, esto es, mediante la maximización de utilidades intentando establecer estados objetivos del mundo social que pretende un vínculo de validación con los usuarios mediante actos constatativos de la realidad que se les presenta. En este caso por ejemplo, los modos de operación del usuario en tanto acto constatativo radica esencialmente en la lectura de los contenidos entregados por los webmaster.

4. la Web 2.0 y sus implicaciones educativas.

Es muy probable que la característica de Web 2.0 más relevante desde un punto de vista educativo, es la recolección de inteligencia colectiva, pues la educación en línea, al igual que Web 2.0, se basa en la colaboración a distancia de diferentes personas. Retomando parte de la cita de Eduardo Arcos (2005), podemos decir que "el Web 2.0 es acerca de la gente y crear a partir de ellos", y es esa creación a partir de los usuarios mencionada por Arcos en su blog la que se busca fomentar en Web 2.0, pues se considera que cada usuario tiene un poco de esa inteligencia colectiva que podemos aprovechar.

Web 2.0, por tanto, trata de unificar esfuerzos y conocimientos recolectados de todas partes del mundo. En su encuesta de noviembre, Netcraft (2006), una compañía de servicios de Internet, nos indica que existen más de 100 millones de sitios Web en la actualidad. No todos están en servicio ni tienen la actualización más reciente, sin embargo, esta cifra nos muestra la penetración que tiene Internet no solamente como medio, sino como herramienta de experimentación para crear contenidos y compartir ideas. *Internet ha pasado de ser un medio de comunicación bajo el modelo emisor-canal-receptor, y emula más al modelo circular de la conversación interpersonal, donde la retroalimentación es constante.*

En el caso de la educación, lo que muchas veces preocupa a las instituciones educativas es la libertad propuesta por Web 2.0 para la circulación libre de datos, pues en estas instituciones la información y experiencia de sus educadores es su principal producto. Una empresa que tiene también esta característica es Wikipedia, donde su base de datos, es decir su información, es su principal producto. El hecho de hacerse gratuita y ser construída en base a usuarios no la hace menos rentable, teniendo no solamente editores voluntarios, sino también un personal base.

Tim O'Reilly (2005) hace una comparación entre Web y un cometa, donde existe una cabeza que guía a una larga cola formada de pequeños fragmentos. Esa cola

de pequeños sitios Web es la que logra dar la fuerza de 100 millones de sitios que menciona Netcraft en su encuesta, y que generalmente es ignorada. Web 2.0 presupone una participación recíproca entre los grandes sitios Web y todos aquellos pequeños desarrolladores, diseñadores y creadores de contenido que forman esa fuerza colectiva detrás del fenómeno de Internet.

5. Los procesos educativos y las herramientas colaborativas

La finalidad del proceso educativo es proporcionar a las generaciones jóvenes los conocimientos requeridos para desenvolverse en la sociedad.

La educación ha de preparar para la vida y debe integrar la recreación del significado de las cosas. Para ello habrá que utilizar metodologías activas que favorezcan la interacción entre el alumnado, la integración social, la capacidad de comunicarse, de colaborar, el cambio de actitudes, el desarrollo del pensamiento y el descubrimiento.

El profesor de hoy en día tiene que conocerse, analizar las propias motivaciones para enseñar, investigar sobre lo que ocurre en su aula, porque será la mejor manera de favorecer el aprendizaje de sus los alumnos. En definitiva, tiene que convertirse en un investigador de su propia actividad. Hoy día, el aprendizaje se considera como una actividad social. Un estudiante no aprende sólo del profesor y/o del libro de texto ni sólo en el aula: aprende también a partir de muchos otros agentes: los medios de comunicación, sus compañeros, la sociedad en general, etc.

Con la aparición de la web 2.0 se amplía el abanico de posibilidades que permite al profesor y a la comunidad educativa encontrar nuevas vías que favorezcan el aprendizaje, las herramientas colaborativas son una clara muestra de este tipo de soluciones, que presentan un gran potencial para el uso y desarrollo facilitarán el trabajo de los equipos de profesores y/o investigadores, como en el aula. A continuación vamos a recoger una serie de herramientas colaborativas

WEBLOGS

Un blog, o en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor

conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El término weblog proviene de las palabras web y log ('log' en inglés = diario). El término bitácora, en referencia a los antiguos cuadernos de bitácora de los barcos, se utiliza preferentemente cuando el autor escribe sobre su vida propia como si fuese un diario, pero publicado en Internet en línea.

Un weblog es, ante todo, una forma libre de expresión, de creación y compartir conocimiento.

En cuanto al aspecto social de éstos, nos encontramos dos definiciones:

Los blogs son el servicio de Internet para publicación personal en Web más famoso de la actualidad, que ha puesto a millones de personas a escribir y compartir vivencias, aficiones personales e intereses profesionales.

Los blogs son un medio de comunicación colectivo que promueve la creación y consumo de información original y veraz, y que provoca, con mucha eficiencia, la reflexión personal y social sobre los temas de los individuos, de los grupos y de la humanidad.

Se puede establecer la siguiente clasificación:

- **Académicos o de investigación** : podemos agrupar bitácoras de investigación de distintos departamentos, con líneas de estudio, proyectos y perspectivas de desarrollo. Tienen un perfil cerrado en contenido y entre profesionales de un centro con intereses comunes. También podemos agrupar en este apartado los blogs de docencia entre educadores, que permiten debatir y compartir experiencias en su área a profesores de distintos centros

- **Profesor-alumnos:** este tipo de edublogs es uno de los que más nos interesa. Tiene también muchas modalidades y formas de usarlos. Una de las más utilizadas es para dirigir el proceso de aprendizaje ; en ellos se publican aspectos formales que tengan que ver con la materia o asignatura a impartir. El profesor, de manera sencilla, puede incluir trabajos a realizar, proponer temas a desarrollar, apuntes (a desarrollar o incompletos), actividades a realizar (como webquest), enlaces de interés para ampliar la formación, orientaciones de estudio, etc. El edublog debería ser abierto a debates y comentarios por parte de los alumnos. De este modo el profesor puede recibir esa información como feedback.

- **Weblogs grupales :** Se pueden orientar de muchas maneras la interrelación entre alumno-alumno y profesor, pero nos centramos en algunas de las características que implican esta estructura metodológica:

- Son un método de trabajo colaborativo y de trabajo en grupo.
- Generan una estructura horizontal (varias bitácoras al unísono) para debatir, analizar y conjugar diferentes experiencias de producción y distribución de contenidos.
- Incentivan y activan la participación y el debate entre los propios alumnos.

“Los alumnos de la asignatura desarrollan sus propias bitácoras de clase, utilizándolas como medio de comunicación con los profesores, y como plataforma de publicación de los ejercicios del curso. Asimismo, cada alumno crea y mantiene una bitácora personal sobre un tema de su interés, que se dirige y evalúa como un proyecto final.”

Aportaciones de los weblogs a la esfera educativa

- Son excelentes herramientas para la alfabetización digital, ya que permiten la familiarización con todos los componentes de un blog (blogroll, categorías, trackback, ...)
- Aportan distintos niveles de redacción y escritura.
- Permiten valorar nuevas formas de aprender, con lo que algunos autores han llamado la lecto-escritura.
- Son herramientas colaborativas asíncronas que potencia la cohesión del grupo y la interacción profesor-alumno.
- Permiten disponer de un espacio para encontrar fuentes documentales (webgrafías y bibliografías) para el área de conocimiento.
- Facilitan la actualización de contenidos constante mediante la sindicación

WIKIS

Una Wiki es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. Los textos o "páginas wiki" tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una "página-wiki" en algún lugar del wiki, esta palabra se convierte en un "enlace web" (o "link") a la página web.

La aplicación de mayor calado y a la que le debe su mayor fama hasta el momento, ha sido la creación de enciclopedias colaborativas, género al que pertenece la Wikipedia. Existen muchas otras aplicaciones más cercanas a la coordinación de informaciones y acciones, o la puesta en común de conocimientos o textos dentro de grupos.

En estructura y lógica es similar a un blog, pero en este caso cualquier persona puede editar sus contenidos, aunque hayan sido creados por otra. Permite ver todos los borradores o modificaciones del texto hasta tener la versión definitiva. El mejor ejemplo de wiki es la famosa enciclopedia GNU Wikipedia. También merece la pena resalta otras wikis como MediaWiki (el motor de Wikipedia, <http://www.mediawiki.org>), TikiWiki (<http://tikiwiki.org>), PhpWiki [tp://es.wikipedia.org/wiki/WikkaWiki](http://es.wikipedia.org/wiki/WikkaWiki)). Wikiwyg (<http://www.wikiwyg.net>).

Por lo general los wikis necesitan un mantenimiento, basados en los siguientes puntos:

- Correcciones de estilo, ortografía y gramática.
- Correcciones en la parte técnica, con respecto a enlaces, imágenes.
- Correcciones respecto a la normativa y objetivos concretos del wiki.
- Soluciones a los posible los efectos del vandalismo de personas anónimas (cualquiera que se registre) que borran contenidos, introducen errores, ponen contenidos inapropiados en el item, etc.

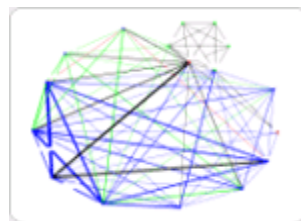
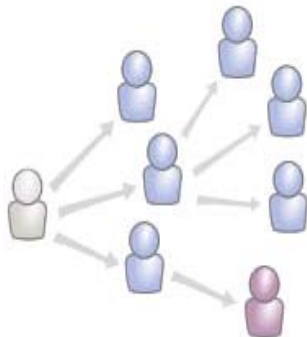
La funcionalidad de esta herramienta colaborativa es de gran interés para el mundo educativo. Permite tener un historial de un documento con todas las posibles correcciones. La capacidad de edición de ficheros y de su posible edición, puede servir como herramienta de copia de seguridad. Es de interés saber que es de gran interés para la colaboración cuando se quiere montar un trabajo que tenga muchos puntos a tratar o entradas (glosarios, diccionarios, enciclopedias, escritura/borrador de apuntes, ramas concretas de una determinada ciencia, trabajos de investigación desarrollados en distintos países, etc.) que pueden ser redactados por distintas personas.

Un ejemplo de utilidad para el mundo universitario, que en estos momentos está un poco estancado es la creación y colaboración con este entorno colaborativo; se trata de proyectos que están comenzando a surgir con la licencia GNU en la Fundación Wikimedia: Wikilibros (<http://es.wikibooks.org/wiki/Portada>) Wikiversidad (wikibooks.org/wiki/Wikiversidad)

En la plataforma Web 2.0 existen también algunas aplicaciones de escritorio que se les ha llamado editores de texto colaborativos, pero que en realidad son wikis ya que mantienen el historial del texto con todas sus modificaciones.

REDES SOCIALES

Una red social es una estructura social que se puede representar en forma de uno o varios grafos en el cual los nodos representan individuos (a veces denominados actores) y las aristas relaciones entre ellos. Las relaciones pueden ser de distinto tipo, como intercambios financieros, amistad, relaciones sexuales, o rutas aéreas. También es el medio de interacción de distintas personas como por ejemplo juegos en línea, chats, foros, spaces, etc. El aumento de las visitas de los internautas a las redes sociales ha reducido a la mitad las visitas a los sitios porno, según los datos recogidos.



El software germinal de las redes sociales parte de la teoría de los Seis grados de separación, según la cual toda la gente del planeta está conectada a través de no más de seis personas. De hecho, existe una patente en EEUU conocida como six degrees patent por la que ya han pagado Tribe y LinkedIn. Hay otras muchas patentes que protegen la tecnología para automatizar la creación de redes y las aplicaciones relacionadas con éstas.

Estas redes sociales se basan en la teoría de los seis grados, Seis grados de separación es la teoría de que cualquiera en la Tierra puede estar conectado a cualquier otra persona en el planeta a través de una cadena de conocidos que no tiene más de cuatro intermediarios. La teoría fue inicialmente propuesta en 1929 por el escritor húngaro Frigyes Karinthy en una corta historia llamada Chains. El concepto está basado en la idea que el número de conocidos crece exponencialmente con el número de enlaces en la cadena, y sólo un pequeño número de enlaces son necesarios para que el conjunto de conocidos se convierta en la población humana entera.

En las redes sociales en Internet tenemos la posibilidad de interactuar con otras personas aunque no las conozcamos, el sistema es abierto y se va construyendo obviamente con lo que cada suscripto a la red aporta, cada nuevo miembro que ingresa transforma al grupo en otro nuevo. La red no es lo mismo si uno de sus miembros deja de ser parte.

Intervenir en una red social empieza por hallar allí otros con quienes compartir nuestros intereses, preocupaciones o necesidades y aunque no sucediera más que eso, eso mismo ya es mucho porque rompe el aislamiento que suele aquejar a la gran mayoría de las personas, lo cual suele manifestarse en retraimiento y otras veces en excesiva vida social sin afectos comprometidos.



Las redes sociales en Internet suelen posibilitar que pluralidad y comunidad se conjuguen y allí quizás esté gran parte de toda la energía que le da vida a los grupos humanos que conforman esas redes. Las redes sociales dan al anónimo popularidad, al discriminado integración, al diferente igualdad, al malhumorado educación y así muchas cosas más.

La fuerza del grupo permite sobre el individuo cambios que de otra manera podrían ser difíciles y genera nuevos vínculos afectivos y de negocios.

Sólo con estas incompletas reflexiones sobre los beneficios psicosociales que brindan las redes a los individuos ¿Queda alguna duda acerca de cuál es la causa del éxito y popularidad que ganan a gran velocidad las redes sociales en Internet?

Herramientas de las redes sociales

Las herramientas que proporcionan en general las redes sociales en Internet son:

- Actualización automática de la libreta de direcciones
- Perfiles visibles
- Capacidad de crear nuevos enlaces mediante servicios de presentación y otras maneras de conexión social en línea.

Redes sociales en educación

Las redes sociales, muy especialmente algunas como Ning o Elgg, permiten una gestión muy eficiente cuando hay implicado un gran número de alumnos y profesores. Es más, cuanto mayor sea el número de miembros de una red social, mayor será su productividad. Una red social con 500 miembros será mucho más efectiva que una con 100. Creo que por debajo de 100 alumnos las redes sociales pierden su eficacia y no merece la pena su utilización.

El atractivo de las relaciones sociales el entorno y las condiciones de trabajo condicionan totalmente el rendimiento en el mismo. Las redes sociales tienen un enorme atractivo en el aspecto personal y de relación por parte del que las usa. Por este motivo, cuanto mayor sea el número de los participantes más atracción genera en los alumnos al poder estar en contacto directo con sus profesores, sus amigos y compañeros de otros cursos a los que quizás conozcan de vista pero con los que no ha hablado nunca. Esto permite crear un ambiente de trabajo favorable que es uno de los motivos directos del éxito de las redes sociales.

Las redes sociales tienen el innegable valor de acercar el aprendizaje informal y el formal. Ya que permiten al alumno expresarse por sí mismo, entablar relaciones con otros, así como atender a las exigencias propias de su educación.



Grupos de trabajo

La posibilidad de crear tantos grupos de alumnos como se desee facilita la coordinación, el contacto entre unos y otros, la colaboración, el compartir

materiales y la creación de productos digitales. Tanto alumnos como profesores pueden crear grupos que pueden ser abiertos a todos o cerrados, a estos últimos se accede por invitación. El sistema para pertenecer al grupo así como la moderación en la creación de los grupos es configurable según las necesidades del momento.

¿Qué red social utilizar?

Redes Interesantes : Facebook, Elgg y Ning. Facebook forma una comunidad abierta donde hay demasiado ruido. Elgg es una red creada específicamente para la educación. No obstante, necesita un servidor propio, lo que, al menos en nuestro caso, ha servido para descartarla. Ning ofrece redes sociales de forma gratuita que pueden ser cerradas al exterior. Además, para la educación con alumnos de 12 a 18 años elimina la publicidad de Google si se les pide directamente (tal como hace Wikispaces para sus wikis). Tiene otras ventajas como es la posibilidad de traducción a otros idiomas y la modificación de los textos de la red, por lo que ésta puede ser personalizada según las necesidades particulares. En un artículo posterior se detallará la funcionalidad y características de Ning.

Diferente redes sociales:

- [Networking Activo](#): Agrupa a una serie de empresarios y emprendedores complementándose con una revista impresa y distintos eventos presenciales.
- [Neurona](#): proclama que su objetivo es para ampliar y mejorar la red profesional de contactos, un espacio virtual en el que interactúan diariamente más de medio millón de profesionales presentes en más 50 sectores productivos y más de 100 de comunidades profesionales. Fue adquirida por [Xing](#), aunque aún no ha sido fusionada.

- [Tuenti](#): De reciente creación y accesible solo por invitación, ha despertado gran interés y un crecimiento muy acelerado para conectar a jóvenes universitarios y de nivel secundario.
- [eConozco](#): se presenta como una herramienta que te permite contactar con miles de profesionales a través de tus conocidos de confianza y donde puedes acceder a nuevas oportunidades para desarrollar tu carrera profesional. Fue también adquirida por [Xing](#), fusionándose recientemente con dicha red.
- [Cielo](#): parece la red más completa, combina contactos en línea con una comunidad cara a cara donde estos medios se complementan el uno al otro.
- [Dejaboo.net](#): que es una red social orientada a la cultura, en la que los usuarios pueden compartir sus reseñas y gustos literarios, musicales o de cine, la cual anuncian que sigue en fase de pruebas.
- [Qdamos](#): se anuncia como el nuevo portal para buscar pareja y amigos en Español. El registro y todos los servicios son gratuitos.
- [Festuc.com](#): esta es una red social basada en móviles. Festuc te promete que conocerás gente nueva a través de amigos o por cercanía geográfica a través de servicio en el teléfono móvil.
- [Spaniards](#): se presenta como la Comunidad de Españoles en el Mundo. Indican que la misión de esta red es ayudar y poner en contacto a todos los españoles que viven en el extranjero, bien sea por motivo de estudios, trabajo o placer, además de a todos aquellos que buscan salir de España, temporal o permanentemente.
- [Linkara](#): enfocado hacia las relaciones de amistad, se presenta como la primera red social para conocer gente a través de aficiones y opiniones. Y en cuanto al funcionamiento lo explican de manera muy simple, diciendo. "Expresa tu opinión, conectate con tus amigos, conoce gente nueva".

- [Gazzag](#): es una mixtura entre red social profesional y red social de contactos personales. La apariencia y la usabilidad son bastante buenas y permite la creación de galerías de fotos y blogs, a diferencia de otras redes sociales en español que no lo permiten.
- [Gentenotable](#): Otra red de encuentros.



6. La educación a distancia y la WEB 2.0

La Educación Virtual enmarca la utilización de las nuevas tecnologías, hacia el desarrollo de metodologías alternativas para el aprendizaje de alumnos de poblaciones especiales que están limitadas por su ubicación geográfica, la calidad de docencia y el tiempo disponible.

Se puede considerar el aprendizaje como una actividad social. Un estudiante no aprende sólo del profesor y/o del libro de texto ni sólo en el aula: aprende también a partir de muchos otros agentes: los medios de comunicación, sus compañeros, la sociedad en general etc. Es aquí donde reside la principal área de oportunidad de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, así como el aprovechamiento de las recientes tendencias socializadoras que trae consigo el proyecto de Web 2.0,



Es esta creación social de conocimiento e inteligencia lo que se puede promover en la educación a distancia, utilizando herramientas como los *edublogs*, donde los estudiantes discuten y analizan temas de la clase. Existen también plataformas de educación a distancia como Blackboard (blackboard.com) o Moodle (moodle.org) con capacidad para crear foros de discusión donde los alumnos se plantean y debaten temas de clase, aunque la diferencia entre éstas y los *edublogs* recaen en la apertura de los sistemas.

Mientras Blackboard y Moodle están creadas para organizar grupos cerrados, limitados por accesos con contraseña, los edublogs están abiertos a todo el mundo, donde se puede limitar la colaboración de temas a un grupo de usuarios, pero también se pueden poner limitaciones parciales, donde las colaboraciones principales sean limitadas y los comentarios sean abiertos.

Una de las principales ventajas de esta apertura consiste en la capacidad de crear sociedades virtuales sin necesidad de tener un personal dedicado al control de accesos, sino simplemente al monitoreo de contenidos, para evitar la publicación de contenidos inadecuados o falsos en sitios educativos. Esta calidad de la publicación es una de las principales preocupaciones de los sitios que se resisten al modelo de Web 2.0, argumentando que la calidad de su contenido es una parte importante de su producto.

Es indispensable que la innovación tecnológica se acompañe de innovación pedagógica para lo cual es necesario incorporar los cambios estrictamente técnicos en el marco de proyectos diseñados y fundamentados desde el campo de conocimientos de la educación y con el concurso de los actores de los procesos, especialmente los cuerpos docentes.

Al contrario de lo que se acostumbra en muchas instituciones educativas, es imperativo no dejar la educación a distancia en manos de los equipos de trabajo técnicos, sino hacer una verdadera sinergia multidisciplinaria entre expertos técnicos y pedagógicos para llegar a generar objetos de aprendizaje multimediáticos capaces de promover el autoaprendizaje, la capacidad reflexiva y de investigación, las tres principales características necesarias para un estudiante virtual, pues la ausencia de la figura del profesor requiere más compromiso del alumno.

Un entrenamiento intensivo para los educadores es algo necesario en el campo de educación en línea, pero siempre recordando que las nuevas tendencias, o los nuevos cambios tecnológicos, son resultado de cambios sociales profundos

y deben ser tratados como tales. Efectivamente es necesario un entrenamiento técnico para los docentes en modalidad virtual, pero también es imperativo estructurar entrenamientos pedagógicos y sociales en los mismos, para promover el buen uso de las nuevas herramientas, de las nuevas tendencias y así aprovechar el ímpetu colaborativo que se genera en las nuevas generaciones.

Integrar a los alumnos en momentos clave del proceso educativo y no sólo verlos como receptores pasivos de información con breves destellos de participación, es el principal reto de la educación virtual, y es en este momento de la virtualidad, apoyados en las tendencias tecnológicas y sociales de colaboración que los responsables de la educación virtual deben tomar una iniciativa para que el sector educativo sea tomado en cuenta y no solamente el de entretenimiento o comercial. Un verdadero compromiso por parte de los educadores impulsará a su vez un compromiso de los tecnólogos por mejorar la calidad de las herramientas y metodologías para el fomento y desarrollo de la educación en línea.

La educación online tiene necesidades específicas debido a la relación tan estrecha que mantiene con las nuevas tecnologías, no solamente sirviéndose de ellas, sino que está basada en las mismas. Desde el momento de creación de Internet hasta nuestros días, diversas barreras sociales se han derrumbado, permitiendo el acceso a la Red de mucha más gente de la que se tenía pensado, por lo que *el perfil demográfico del usuario de Internet se ha diversificado.*

Uno de los sectores donde ha existido un desarrollo limitado es la educación en línea, debido a ciertos prejuicios sostenidos por educadores tradicionales y estudiantes, sin embargo, el movimiento conocido como Web 2.0 nos da la oportunidad de desarrollar nuevos sistemas y métodos para la educación en línea, aprovechando las capacidades de interacción desarrolladas en los últimos años.

La explosión de sitios sociales, donde la gente comparte información y conocimientos, promueve una nueva tendencia hacia la creación de una inteligencia común y colectiva, creada por y para los usuarios. Esta desmitificación del profesor como un gurú indiscutible promueve el aprendizaje colaborativo tan deseado por diversas corrientes la pedagogía virtual, y debe ser aprovechada y tomada en cuenta para los nuevos modelos y métodos de educación virtual.

7. Conclusiones

Los estudiantes aprenden lo que los profesores evalúan, y la forma en la que lo hacen determina su forma de aprender. Es un hecho que una de las fuentes de motivación de los estudiantes para aprender, si no la más importante, es aprobar; por ello, el profesor es visto más como un juez que como un guía que colabora en la creación de un clima de aula distendido, en el que se favorezca el compartir conocimientos. El carácter social y de colaboración de la Web 2.0 podría fomentar una evolución de la educación hacia lo que a menudo se ha llamado "aprendizaje colectivo" que consiste en considerar que el conocimiento no lo tiene el profesor en exclusividad, sino que lo tiene el grupo. Cada uno de los miembros que lo componen tiene una mayor accesibilidad a la información, lo que permite aportar nuevos puntos de vista, que enriquecen la relación y con-tribuyen a construir un conocimiento nuevo, cooperativo, adaptado a las necesidades y particularidades de cada grupo, que con toda probabilidad serán diferentes a las del curso anterior .En esta situación, el paradigma educativo que debemos alcanzar es aquél en el que el profesor es más un guía que un instructor, en definitiva, un acompañante que permita al alumno elegir su propio camino.



Tenemos la idea. El siguiente paso es ver si también poseemos las herramientas adecuadas para desarrollarla. Ahí están. La filosofía Web 2.0 encaja perfectamente con este planteamiento y su utilización puede facilitar el aprendizaje y la generación de conocimiento en grupo. No obstante, una cosa es disponer de material y otra distinta es darle un uso educativo que contribuya a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, el profesor debería dedicar más tiempo a tutorías, orientaciones, trabajo personal de búsqueda de nuevos materiales, formación, moderación de foros, blogs, wikis, chats, etc. y menos a preparar e impartir clases. Es curioso observar cómo las diferencias entre los ambientes tradicionales de aprendizaje y los nuevos se asemejan bastante a las diferencias que existen entre la Web 1.0 y la Web 2.0. Esto nos da otro argumento más a favor de la utilidad de la Web 2.0 para hacer evolucionar el aprendizaje y el proceso educativo.

Debemos considerar los siguientes aspectos:

La red como plataforma, aprender en cualquier lugar: En la web 2.0, la red es la plataforma y “cualquier lugar” significa cualquier lugar en la red. El estudiante decide dónde trabajar -en la web. En este contexto, el PLE (Personal Learning Environment) es un espacio personal del estudiante donde organiza sus propios recursos, que puedes estar situados en cualquier lugar/espacio de la web.

La inteligencia colectiva: la construcción social del conocimiento: El viejo paradigma educativo se basa en el concepto de autor, un concepto relacionado con la edad de la alfabetización (literacy) y en discusión en la era cibernética (cyber age). La Wikipedia es un ejemplo de esta construcción colectiva sin autores. En otro lugar escribí sobre las dificultades de usar wikis en educación: conciliar la autoría colectiva y la construcción social del conocimiento con el sistema de evaluación, certificación y recompensa individual en el que se basa el sistema educativo. Los wikis universitarios, como señala Antonio Bartolomé, funcionan en la medida en que reconocen y premian a los autores individuales.

Etiquetas vs. descriptores: Este aspecto apenas se ha investigado o experimentado. Etiquetado colaborativo, clasificación social, indexado social y etiquetado social son conceptos similares, pero es necesario diferenciar claramente entre ellos.

- Más allá de un simple dispositivo (aprender en cualquier lugar mientras se hace cualquier otra cosa): La generalización del acceso a Internet mediante dispositivos móviles (PDAs, iPods, móviles 3G, portátiles ligeros, etc.) diluirán la separación entre el tiempo de estudio y los tiempos dedicados a otras actividades. Dice Bartolomé “Si la diferencia entre tiempo de estudio y otros tiempos desaparece, podría significar que aprendemos al mismo tiempo que hacemos otras cosas, como hacen los niños”. Una idea interesante: hacer que los estudiantes “piensen” todo el día en lo que aprenden (o que aprendan sin pensar que estudian).

Riqueza de la experiencia: aprender de los iguales: Una idea clave en e-learning es el “aprendizaje p2p”, aprendizaje entre iguales. En el paradigma tradicional hay una clara diferencia entre el profesor y los estudiantes, al igual que en la web 1.0 hay una diferencia entre creadores y consumidores. Los estudiantes, al igual que los usuarios 2.0, son “prosumidores”, productores-consumidores de información.

Una idea realmente atractiva, sobre todo si los profesores son capaces de articular formas de que los estudiantes rentabilicen a nivel de calificaciones su aportación a la construcción colectiva de conocimientos. Quizá una plataforma de red social (estoy pensando en algo como Ning) y un sistema de karma o puntuaciones, que facilite la valoración de las aportaciones de los/las compañeros/as a su propio aprendizaje sean elementos que merecen experimentación. Una parte de la calificación de una actividad podría ser la puntuación otorgada por los compañeros a la contribución de un estudiante dado a la construcción de conocimientos colectiva.

En todo caso, desde mi perspectiva, es muy interesante ir más allá del enfoque “caja de herramientas” habitual en las iniciativas y proyectos que citan “la web 2.0” como fuente de ideas y explorar las implicaciones educativas de los mantras 2.0 que repetimos una y otra vez. Algunas de ellas casan bastante bien con un enfoque constructivista-social o construccionista del aprendizaje y con los valores del software libre y del movimiento por el libre acceso al conocimiento

Bibliografía

- Arcos, E. (2005).* Lo que el Web 2.0 no es. 10 de Septiembre de 2005. Disponible en:
<http://alt1040.com/archivo/2005/09/10/lo-que-el-web-20-no-es/>
- Bello, R. (2005).* Educación Virtual: Aulas Sin Paredes. Consultado en 2005. Disponible en:
<http://www.educar.org/articulos/educacionvirtual.asp>
- Benítez, R. (2000).* La educación virtual. Desafío para la construcción de culturas e identidades. 2000. Disponible en:
http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37laeducacionvirtualq.pdf
- British Educational Communications and Technology Agency (2006).* Web 2.0 – what might it mean for developers? 20 de septiembre, 2006. Disponible en:
<http://industry.becta.org.uk/display.cfm?resID=20065>
- Carvin A. (2006).* The Semantic Web and the Online Educational Experience. Learning.now. 3 de noviembre de 2006. Disponible en:
http://www.pbs.org/teachersource/learning.now/2006/11/the_semantic_web_and_the_onlin.html
- De la Torre, A. (2006).* Web Educativa 2.0. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Número 20. Enero 2006. Disponible en:
<http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutec-e/revelec20/anibal20.htm>
- De la Torre, A. (2006).* Definición de Web 2.0. Bitácora de Anibal de la Torre. 12 de abril 2006. Disponible en:
http://www.adelat.org/index.php?title=conceptos_clave_en_la_web_2_0_y_iii&more=1&c=1&tb=1&pb=1
- De Vicente, J. L. (2005).* Inteligencia colectiva en la Web 2.0. Elástico.net. 22 de septiembre, 2005. Disponible en:
<http://www.elastico.net/archives/005717.html>
- E-Health Insider (2006).* Web 2.0 could be used in health e-learning. E-Health Insider. 1 de septiembre, 2006. Disponible en:
<http://www.e-health-insider.com/news/item.cfm?ID=2101>
- Graham, P. (2005).* Web 2.0. Noviembre, 2005. Disponible en:
<http://www.paulgraham.com/web20.html>
- Hall, R. (2006).* "Delivering What Students say They Want On-Line: Towards Academic Participation in the Enfranchisement of e-Learners?" The Electronic Journal of e-Learning Volume 4 Issue 1, pp 25-32. Disponible en:
<http://www.ejel.org/volume-4/v4-i1/hall-richard.pdf>
- Hinchcliffe, D. (2006).* The State of Web 2.0. Dion Hinchcliffe's Web 2.0 blog. 2 de abril, 2006. Disponible en:
http://web2.wsj2.com/the_state_of_web_20.htm
- Kamel Boulos, M., Maramba, I., Wheeler, S. (2006).* Wikis, blogs and podcasts: a new generation of Web-based tools for virtual collaborative clinical practice and education. BMC Medical Education. 2006. Disponible en:
<http://www.biomedcentral.com/1472-6920/6/41>
- MacManus, R. & Porter, J. (2005).* Web 2.0 for Designers. Digital Web Magazine. Mayo 4, 2005. Disponible en:
http://www.digital-web.com/articles/web_2_for_designers/
- Martínez, D. (2006).* Web 2.0: los usuarios toman Internet. Deutsche welle. 18 de octubre, 2006. Disponible en:
<http://www.dw-world.de/dw/article/0,2144,2207941,00.html>

- Netcraft* (2006). Web Server Survey. Netcraft. 1 de noviembre, 2006. Disponible en:
http://news.netcraft.com/archives/2006/11/01/november_2006_web_server_survey.html
- O'Reilly, T.* (2005). What is Web 2.0. Design Patterns and Bussiness Models for the Next Generation of Software. Sitio web O'Reilly. 30 de septiembre, 2005. Disponible en:
<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>
- Reuters at C/Net News* (2006). Italy Investigating Google over bullying video. November 25th, 2006. Disponible en:
http://news.com.com/Italy+investigating+Google+over+bullying+video/2100-1030_3-6138243.html
- Putland, G.* (2006). Blogs, Wikis, RSS and there's more? Web 2.0 on the march. Education.au. 1 de septiembre, 2006. Disponible en:
<http://www.educationau.edu.au/jahia/Jahia/home/pid/337>
- Santamaría G. F.* (2005). Herramientas colaborativas para la enseñanza. Usando tecnologías web: weblogs, redes sociales, wikis, Web 2.0. Gabinetedeinformatica.net. Octubre 2005. Disponible en:
http://gabinetedeinformatica.net/descargas/herramientas_colaborativas2.pdf
- Singel, R.* (2006). Are You Ready for Web 2.0? Wired NewsTorkington, N. 2006. Disponible en:
http://radar.oreilly.com/archives/2006/05/more_on_our_web_20_service_mar.html
- Styles, C.* (2006). How Web 2.0 will change history. Assembly of Museums of Australia education group. 27 de agosto, 2006. Disponible en:
<http://maeg.textdriven.com/?p=60>
- Tintaya, E.* (2002). Desafíos y fundamentos de educación virtual. 2002. Disponible en:
<http://www.monografias.com/trabajos13/educvirt/educvirt.shtml>
- Torres, A.* (2006). Cómo la Web 2.0 puede ayudar a revolucionar la Educación. 5 de diciembre de 2006. Disponible en:
<http://www.elmorrocotudo.cl/admin/render/noticia/6723>
- Usolab* (2005). Web 2.0: los nuevos desafíos de la interfaz de usuarios. Noviembre 2005. Disponible en:
http://www.usolab.com/articulos/desafios_interfaz_web_2.php
- Van Der Henst, C.* (2005). ¿Qué es la Web 2.0? 27 de octubre de 2005. Disponible en:
<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/>
- Whitshed, N.* (2006). Learning and teaching. Health Information and Libraries Journal, 2006, 23, pp.73-75. Disponible en:
<http://www.blackwell-synergy.com/doi/abs/10.1111/j.1471-1842.2006.00640.x>
- Zeldman, J.* (2006). Web 3.0. A List Apart, nº 210, 2006. Disponible en:
<http://www.alistapart.com/articles/web3point0>