



El conjunto de redes, tecnologías y sistemas que conforman la Sociedad de la Información encuentra en la red su principal escenario de acción.

La web es un medio relativamente joven, y en constante evolución. En poco tiempo hemos pasado de una web estática, en la que el usuario tenía un papel pasivo, meramente observador, a una web dinámica, participativa y colaborativa, donde los usuarios se convierten en protagonistas activos, creando y compartiendo contenidos, opinando, participando, relacionándose.

A esta nueva web se la denomina **Web 2.0** o **web social**, y nos ofrece grandes posibilidades en el ámbito educativo.

La web de los usuarios.

La revista *Time* ha elegido como *Persona del Año 2006* al usuario de Internet, porque han sido los usuarios los protagonistas del cambio. Un cambio que ha transformado la web de los datos en la web de las personas. Un espacio de interacción entre lo social y lo tecnológico, donde las nuevas herramientas y aplicaciones proporcionan servicios a los usuarios. Y esos servicios generan contenido, información y comunicación.

La web como plataforma.

Así, la Web 2.0 se constituye en el escenario en el que convergen los usuarios, los servicios, los medios y las herramientas. Un terreno en el que estas relaciones tejen redes sociales en las que la clave es la participación, la posibilidad de conversar e interactuar.



Herramientas.

Pero esto no sería posible sin unas herramientas tecnológicas potentes, y sobre todo, fáciles y asequibles. Los CMS o sistemas de gestión de contenidos proporcionan el soporte necesario para que cualquiera pueda publicar contenidos en la web sin gran esfuerzo. Son las plataformas en que se basan *blogs*, *wikis*, foros y otros formatos emergentes en la red.

La complejidad técnica de estos sistemas es transparente al usuario. Incluso separan el contenido del diseño, ofreciendo distintos estilos y plantillas, para facilitar al máximo la tarea de diseñar el sitio, y permitir a los usuarios concentrarse en los contenidos.

El acceso a la información.

Los estándares de sindicación de contenidos, como RSS o Atom permiten acceder a la información de manera rápida y sencilla, como una suscripción a un canal de noticias. Esta es otra de las claves en la distribución del flujo de información en la red.



Etiquetando el mundo.

Otro de los conceptos de la Web 2.0 es el de *folksonomía*, o etiquetado social. Además de crear contenido de forma fácil, los usuarios pueden también clasificarlo en categorías temáticas mediante la asignación de etiquetas o tags. Este etiquetado semántico, a menudo colaborativo, permite el acceso a la información a través de las etiquetas o palabras clave.

El ejemplo más palpable de etiquetado colaborativo es la *Wikipedia*; una enciclopedia construida por los propios usuarios, abierta y de acceso gratuito, que saltó a la red en el año 2001 y se ha convertido en todo un referente a la hora de buscar información en Internet.

Servicios en línea.

La Web 2.0 está plagada de servicios y aplicaciones disponibles desde el propio navegador. Muchos de estos servicios, nacidos sin expectativa de negocio, han proporcionado grandes beneficios a sus creadores, sin coste económico para los usuarios. Espacios para almacenar y compartir todo tipo de archivos y materiales: desde fotografías y vídeos, lo más habitual, hasta presentaciones multimedia, escritorios virtuales y herramientas ofimáticas en línea que posibilitan que varias personas trabajen en un mismo documento sin salir de la ventana de su navegador. Servicios como *del.icio.us*, que permite guardar y compartir online nuestros favoritos y tenerlos accesibles desde cualquier equipo y lugar, o *twitter* donde se recogen micromensajes que informan de lo que estamos haciendo mientras transitamos por la red.



Aplicaciones como *Google Maps*, con la que nos paseamos por el mundo a vista de pájaro, elaboramos nuestros propios mapas y los compartimos con otras personas.

Interoperabilidad.

En la Web 2.0 se hace patente el concepto de *mashup*; un servicio generado a partir de la interacción con otros servicios, como sucede en aplicaciones de geolocalización de fotografías como Panoramio o Tagzania, que se aprovechan de la potencia de Google Maps para ofrecer funcionalidades de valor añadido.

Crear y compartir.

Como se ve, en todos estos servicios el protagonista es el usuario que comparte. Este componente de socialización es la gran aportación de la Web 2.0, y la fuerza que sustenta estas aplicaciones: la suma de esfuerzos individuales da lugar a una red de conocimiento compartido, y a mayor número de personas compartiendo, mayor utilidad de los servicios.

Formatos.

El medio por excelencia en esta Web 2.0 es el *blog* o bitácora. Un formato que ha revolucionado los esquemas de publicación en la red y se ha convertido en la punta del iceberg de esta tendencia, ya que aglutina a la mayor parte de servicios online. El *blog* admite todo tipo de archivos, servicios y referencias multimedia; transmite información y se retroalimenta con comentarios y aportaciones de los visitantes. Enlazando a otros *blogs* y sitios web, ha entretejido una intrincada red que a su vez ha generado el ecosistema que llamamos *blogosfera*. La *blogosfera* es el conjunto de *blogs*, pero es también algo más que eso. Es también el conjunto de relaciones que surgen entre las personas que están detrás de los *blogs*, y volvemos nuevamente al componente social.





El *wiki* es otro formato paradigmático de la red. Se trata de un sitio que se edifica de manera colectiva y horizontal. Desde el navegador, y en tiempo real, los autores del *wiki* editan, publican, modifican y construyen el conocimiento. Su ejemplo emblemático es la ya citada *Wikipedia*, pero es sólo un ejemplo más de los muchos que pueblan la web.

La convergencia de los medios.

La explosión de los *blogs* y la web social, junto con la extensión de la banda ancha, han cambiado la concepción de los medios de comunicación existentes, haciéndolos converger a todos ellos en la web. Así vemos que tanto prensa, radio y televisión tienen presencia en internet con formatos más dinámicos y participativos. Ya se habla de una televisión 2.0, una tele a la carta, en la que los usuarios eligen los contenidos que quieren ver y en qué momento los quieren ver, de manera flexible y asíncrona.



¿Educación 2.0?

¿Cómo afecta todo esto al ámbito educativo? Está claro que la filosofía de la red 2.0 se basa en el componente social y potencia la comunicación, la colaboración y el intercambio. Si la docencia, y el proceso de enseñanza y aprendizaje se basan en la comunicación, sería absurdo no aprovechar la potencia y el alcance de la web para desarrollar valores de participación, colaboración y construcción colectiva del conocimiento.

Por otra parte, los profesores nos encontramos hoy ante una generación de nativos digitales; chicos y chicas que han nacido y crecido en la era de Internet, que necesitan desarrollar competencias acordes a las exigencias de la Sociedad de la Información. La tecnología no les es hostil, se adaptan a ella y desarrollan habilidades multitarea que son imposibles de alcanzar para los inmigrantes digitales, que somos aquellos que sobrepasamos la treintena.

Algunas ideas.

La información ya no está solamente en los centros educativos: está fuera. Circula por la red, y por lo tanto, uno de los retos fundamentales es desarrollar las competencias y destrezas necesarias para buscar, recopilar y procesar esa información y convertirla en conocimiento.

Podemos hacer uso en las aulas de los servicios 2.0 de muchas maneras, pero se nos ocurren, para empezar, dos vías de trabajo:

1. Recopilar y compartir información.
2. Crear y compartir contenido.

1. Recopilar y compartir información.

Canales RSS.

Uno de los logros exitosos de la web es la aparición de los estándares de sindicación de contenidos, lo que comúnmente se llama *feeds*. Mediante un agregador es posible suscribirse a estos canales para consultar las novedades que nos interesen, lo que supone una optimización del tiempo de navegación. Existen muchos agregadores, que es como se llama a estas aplicaciones. El más conocido, y disponible online es Bloglines. Permite organizar un árbol de canales con todos nuestros feeds, y compartirlos en Internet.

Favoritos.

Siguiendo la filosofía del *todo está en la red*, es posible guardar en ella nuestros favoritos, para acceder a ellos desde cualquier sitio, y también para compartirlos con otras personas. En la web de *del.icio.us* es posible hacer esto: enviar sitios favoritos, catalogarlos mediante etiquetas temáticas, y compartirlos con quien queramos. *Del.icio.us* proporciona una página personalizada, que no es sino un banco de recursos online sobre los temas que nos interesan.



Escritorio virtual.

Sin salir del navegador, podemos disponer de un escritorio virtual personalizable, como el que proporciona EyeOs, un desarrollo de tres jóvenes españoles. Equivale a tener el PC en la red, e incorpora herramientas como procesador de textos, mensajería instantánea o lector de feeds.

Crear y compartir documentos online es también posible con las aplicaciones de *Google Docs*. Varias personas pueden trabajar de forma colaborativa en el mismo documento, y éste siempre estará disponible online.

Elementos multimedia.

En lo que se refiere al multimedia, las posibilidades son innumerables: existen gran cantidad de servicios de almacenamiento y gestión de imágenes. Los más conocidos son *Photobucket* y *Flickr*, que ya se ha convertido en todo un clásico. Incluso opera con otras *mashups* que amplían sus funcionalidades, de forma que es posible editar y retocar las imágenes desde el mismo navegador.

Con el vídeo sucede lo mismo, siendo *YouTube* el abanderado de una legión de servicios, que además de proporcionar hospedaje de archivos, ofrecen el código necesario para insertar de forma fácil sus reproductores en *blogs* o páginas web.

Mediante una simple webcam podemos acceder al mundo de los videoblogs o a canales personales de difusión de vídeo, participando en la nueva tele 2.0.

Blogs y Wikis.

Y dejamos para el final los dos formatos *webdoscerianos* por excelencia: los *wikis* y los *blogs*, que pueden convertirse en vehículo de construcción cooperativa por excelencia. Quizás el *wiki* sea más adecuado para pro-



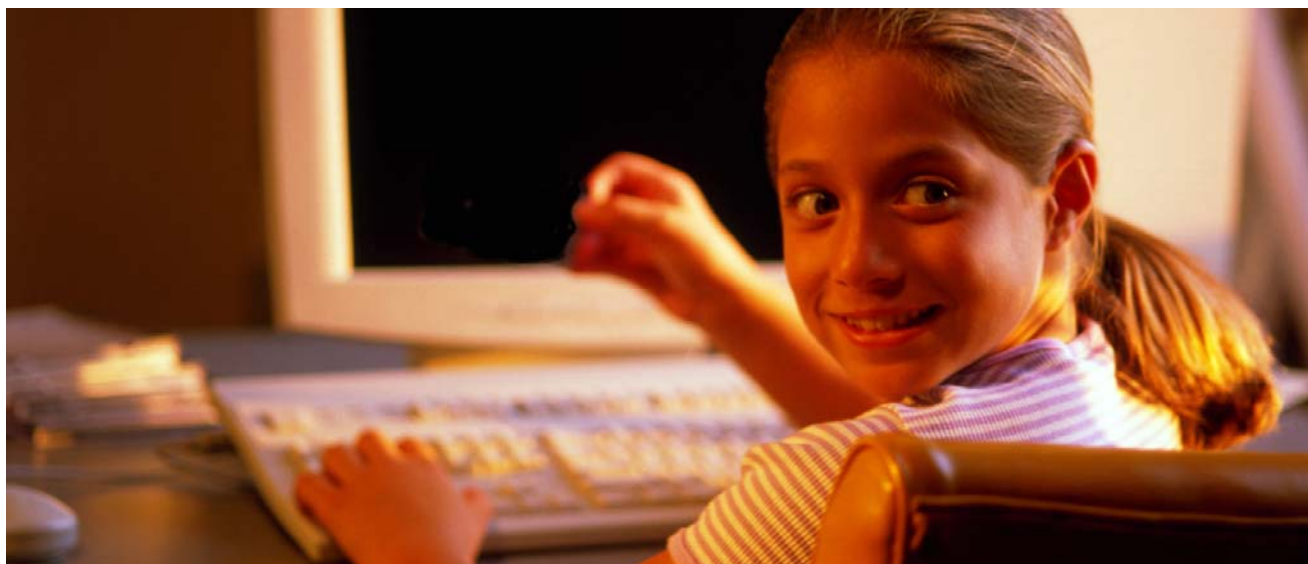
yectos de trabajo más grupales y horizontales, y los *blogs* para espacios más individuales, pero esto no siempre es así: existen *blogs* colectivos, como bitácoras de aula o de centro, o como diarios de trabajo en proyectos colectivos.

El *blog* es el formato ideal para crear revistas digitales escolares con gran potencial multimedia, y con la posibilidad de interactuar con los visitantes.

Concluyendo.

En definitiva, la web 2.0 ofrece grandísimas posibilidades educativas. Conocer, compartir, crear, participar y relacionarse son importantes objetivos educativos. Queda claro que avanzamos hacia lo que algunos denominan un Nuevo Entorno Tecnosocial, en el que nos involucramos como infoc Ciudadanos, y que nos proporciona medios y herramientas que no deberíamos desaprovechar en la actividad docente.





Relación de sitios citados en el vídeo, por orden de aparición:

- **Portal Educastur:** www.educastur.es
- **Photobucket:** <http://photobucket.com/>
- **Blogger:** www.blogger.com
- **SplashCast:** www.splashcast.com
- **O'Reilly: What is web 2.0?** www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html
- **Web 2.0 en Wikipedia:** http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0
- **Joomla!** www.joomlaspanish.org/
- **WordPress:** www.wordpress.org/
- **Prrofeesor Potáchov de Moldavia:** <http://blog.educastur.es/potachov>
- **Educastur Blog:** <http://blog.educastur.es>
- **Microservos:** www.microservos.com/
- **Barrapunto:** <http://barrapunto.com/>
- **VoodooChilli:** www.voodoochilli.net/
- **Del.icio.us:** www.delicious.com
- **Wikipedia:** www.wikipedia.org/
- **Wikimedia Commons:** <http://commons.wikimedia.org/wiki/Portada>
- **Mediamax:** www.mediamax.com/
- **MixerCast:** www.mixercast.com/
- **Dailymotion:** www.dailymotion.com
- **Multiply:** www.multiply.com
- **Scribd:** www.scribd.com/
- **Google Docs:** docs.google.com
- **Slideshare:** www.slideshare.net
- **Twitter:** www.twitter.com
- **Google Maps:** <http://maps.google.es/maps>
- **Panoramio:** www.panoramio.com
- **Tagzania:** www.tagzania.com
- **Blinkx:** www.blinkx.com
- **Technorati:** www.technorati.com
- **Papel Continuo:** www.papelcontinuo.net
- **Uso Educativo de las TIC:** <http://web.educastur.princast.es/proyectos/cuate/blog>
- **Wiki Plástica. IES Valle de Aller:** <http://educacionplasticayvisual.wikispaces.com/>
- **Wikispaces:** www.wikispaces.com/
- **Makerwiki:** www.makerwiki.com
- **La Coctelera:** www.lacoctelera.com
- **Diario El Mundo:** www.elmundo.es
- **La Comunidad (diario El País):** <http://lacomunidad.elpais.com/>
- **Yo, periodista:** www.elpais.com/yoperiodista/
- **Mobuzz TV:** www.mobuzz.tv
- **Internautas Televisión:** www.internautas.tv/
- **CNICE:** www.cnice.mec.es/
- **Bloglines:** www.bloglines.com
- **eyeOS:** www.eyeos.org
- **Flickr:** www.flickr.com
- **YouTube:** www.youtube.com
- **Eduvlogs:** <http://eduvlogs.blogspot.com/>
- **Blip TV:** www.blip.tv
- **Web Educativa 2.0 (A. de la Torre):** www.adelat.org/wiki
- **plasTICa:** <http://blog.educastur.es/plastica/>
- **El Tinglado:** www.tinglado.net/
- **La Panoya Digital:** <http://blog.educastur.es/panoya/>

educastur

Educastur y Servicios Educativos en Línea.
 Consejería de Educación del Principado de Asturias.
 Junio de 2007.

