

## **LA ESCUELA 2.0.: POSIBILIDADES DE LAS NUEVAS HERRAMIENTAS ONLINE QUE OFRECE INTERNET.**

**Juan Alberto Argote Martín<sup>1</sup>; Rafael Palomo López<sup>2</sup>**

1: Instituto de Educación Secundaria N° 1 Universidad Laboral  
Julio Verne n° 6 CP:29190 Málaga  
e-mail: jaargote@wanadoo.es

2: Centro de Profesorado de Málaga  
C/ Noé n° 3; CP: 29007 Málaga  
e-mail: rafaelpalomo@wanadoo.es

**Palabras clave:** Web 2.0, profesorado, Internet.

**Resumen.** Pretendemos en la presente comunicación analizar qué es la Web 2.0 desde el punto de vista del profesorado para, posteriormente, ver algunos ejemplos para su uso en el aula.

### **1. INTRODUCCIÓN**

Según Tim O'Reilly el concepto de "Web 2.0" nació durante una sesión conjunta de O'Reilly y MediaLive Internacional para la preparación de conferencias. Dale Dougherty, pionero de la Web y vicepresidente de O'Reilly, observó que en lugar de haberse "estrellado" tras el reventón de la burbuja tecnológica, la Web era más importante que nunca, y que nuevas aplicaciones y sitios iban surgiendo con una regularidad sorprendente. Asimismo, las empresas que habían sobrevivido al derrumbamiento parecían tener algunas cosas en común. ¿Podría ser que el hundimiento del mercado tecnológico marcara una especie de punto de inflexión para la Web, de modo que tuviera sentido una invitación a la "Web 2.0"?

### **2. LA TRANSICIÓN**

La Web 2.0 es la transición que se ha dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través de la Web enfocadas al usuario final. Se trata de aplicaciones que generan colaboración y de herramientas que reemplazan las llamadas

aplicaciones de escritorio.

Se puede tomar el 2004 como el año en que se recuperó la confianza financiera en el “*negocio Internet*” después del reventón de la burbuja tecnológica en 1999

Según Peña y otros (2006), un punto fundamental que se debe tener en cuenta al intentar entender qué es la Web 2.0 es que se trata de un término definido por oposición: ese “2.0” intenta diferenciarse de una presunta “Web 1.0” que correspondería a la anterior a 1999. Así, la Web 1.0 se ejemplifica en el buscador Altavista, el correo de Hotmail, el albergado de páginas gratuitas de GeoCities, la enciclopedia Encarta o el navegador *Netscape Navigator* 4.7, cuyo lugar toman progresivamente equivalentes “2.0”, como *Google*, *GMail*, *Blogger*, *Wikipedia* y *Firefox*, respectivamente. A pesar de ello, prácticamente todas las tecnologías que caracterizan esta nueva “versión” estaban ya presentes con notable anterioridad al 2004 y, en muchos casos, incluso en 1999.

La gran importancia de la Web 2.0 es minimizar la separación existente entre los que acceden a la Web y los que publican en ella información necesitando una gran cantidad de conocimientos: mientras que en la Web 1.0 sólo se podía acceder con facilidad a la publicación de páginas rudimentarias, hoy en día cualquier navegante puede acceder, de forma gratuita, a un gestor de contenidos en la forma de un *blog*, que se ha convertido en la aplicación por antonomasia del fenómeno, “subir” imágenes en *Flickr* e incluso vídeos a *YouTube*.

A todo ello le añadimos, además, el hecho de que la Web se está convirtiendo en la plataforma en la que se ejecutan las aplicaciones (procesadores de texto y hojas de cálculo *online*, gestores de calendarios...) cada vez de manera más independiente del sistema operativo del ordenador utilizado, con lo que el vuelco que se da a la situación es radical en el mercado del *software*.

### **3. LA ESCUELA 2.0**

En el ámbito educativo la transformación sufrida estos últimos años ha sido importantísima, lo que está convirtiendo a la Red no sólo en un banco de recursos, que podía serlo antes, sino en un plataforma para trabajar con los citados recursos.

El éxito que las diferentes herramientas que han aparecido están teniendo en la escuela, se debe fundamentalmente al la sencillez de manejo de las mismas, en pocos minutos podemos disponer de un *blog* o bitácora, de un *wiki*, de una cuenta de *YouTube*... lo que hace que el rechazo que parte del profesorado ha tenido a utilizar las TIC vaya desapareciendo paulatinamente.

El panorama actual ofrece tal cantidad de herramientas y posibilidades, que se hace necesaria una adecuada selección de las mismas, en función de la actividad que se quiera llevar a cabo. A continuación destacaremos algunas de las más relevantes en el ámbito educativo.

### 3.1. Los blogs

Los *Weblogs* o *Blogs* son una herramienta de gran utilidad para su uso en educación, pues suponen un sistema fácil para la publicación en Internet de diferentes contenidos. Algunos profesores y profesoras se han visto atraídos por el formato y están aprovechando la publicación de *Weblogs* para desempeñar su docencia.

Los *Weblogs*, *Blogs* o bitácoras son en la actualidad uno de los mayores fenómenos de la Red. Pero... ¿qué es realmente un *Weblog*? No es sencillo determinar qué es y qué no es. Una buena aproximación la encontramos en la Wikipedia<sup>1</sup>:

“Sitio Web donde se recopilan cronológicamente mensajes de uno o varios autores, sobre una temática o a modo de diario personal. Comparten elementos comunes, como una lista de enlaces a otros Weblogs, un archivo de entradas anteriores, enlaces permanentes para que se pueda citar una anotación o una función para añadir comentarios”.

Los *Weblogs* han conseguido que la publicación de contenidos en la Red esté al alcance de cualquier usuario. Esto se debe en parte a que existen varios servicios gratuitos con herramientas sencillas que permiten poner un *Weblog* en funcionamiento en menos de dos minutos, sin conocimientos previos.



Bitácora del IES Torre del Prado

---

<sup>1</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Weblog>

Esencialmente, un *Blog* es un espacio personal de escritura en Internet en el que su autor publica artículos o noticias (*post*) en las que se puede incluir texto, imágenes, vídeos y enlaces. Actualizar los contenidos del *Blog* no resulta complicado para el usuario, pues se realiza a través de la Web desde el propio navegador y sin necesidad de utilizar ningún programa auxiliar.

En su origen estuvieron pensados para emplearlos como diarios *online* que el usuario empleaba para informar, compartir, debatir periódicamente de las cosas que estimase oportuno, pero un *Blog* puede convertirse en mucho más que un diario y tiene diversas aplicaciones que pueden utilizarse en nuestros centros.

### 3.2. Los Wikis

Un *Wiki* (del hawaiano *wiki wiki*, «rápido») es esencialmente en una aplicación Web que permite visualizar *online* un conjunto de páginas así como que los usuarios puedan editar su contenido y crear nuevas páginas. El creador del primer *Wiki* fue Ward Cunningham. Las páginas Web se escriben en un lenguaje llamado HTML, el éxito de los *Wiki* se debe en gran medida a emplear un lenguaje que permite crear/editar las páginas fácilmente así como al hecho de ser una magnífica herramienta para el soporte del trabajo colaborativo en grupo. Por ejemplo, un usuario del *wiki* crea una página nueva donde introduce un determinado contenido. A partir de ahí, cualquier otro visitante puede cambiar esa misma página. El sistema *wiki* se encarga de mantener una copia de las versiones anteriores del texto. Si es necesario, se restaura la versión anterior al cambio.

La esencia de un *wiki* es la colaboración entre varias personas para generar información. Por este motivo, un *wiki* es una aplicación Web, es decir, hay que estar conectado a Internet para trabajar en él.

La facilidad de crear páginas crece día a día y buen ejemplo de ello es este servicio gratuito que incorpora un editor WYSIWYG.2 con lo que la creación de páginas se convierte en un juego de niños.

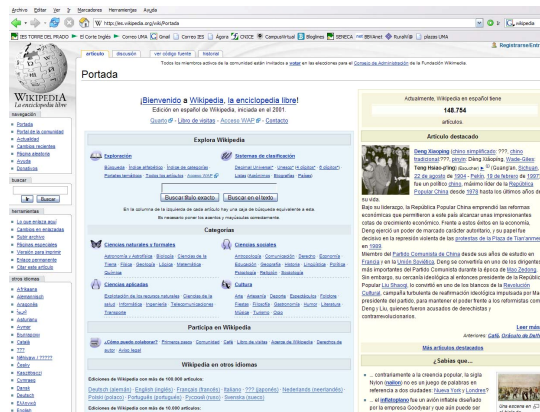
*Wikis* hay muchos pero el más emblemático y conocido es la famosa *Wikipedia* una enciclopedia de libre acceso y abierta, desarrollada en colaboración. Contiene actualmente más de 1.732.000 artículos en inglés y más de 222.072 artículos en español. Desde un punto de vista educativo, es un importante esfuerzo comunitario. Muestra lo

---

2 Acrónimo de **What You See Is What You Get** (en inglés, “lo que ves es lo que obtienes”).

que es posible hacer mediante la colaboración, ofrece a los estudiantes una enciclopedia de libre acceso y los profesores pueden incluso tratar de que los estudiantes, como parte de sus tareas, escriban sus propias colaboraciones en la enciclopedia.

El *wiki* recuerda todas las versiones de cada página, tal y como las dejó cada usuario después de editarlas. Ello permite revertir cambios e incluso valorar la aportación de cada usuario. Para ello basta pulsar en la parte superior del *wiki* en la pestaña “*history*”.



Wikipedia en español

### 3.3. Los marcadores sociales

El concepto de marcadores online compartidos comenzó en abril de 1996 con el lanzamiento de itList.com. En los siguientes tres años aparecieron más servicios similares como Backflip, Blink, Hotlinks, Quiver y otros.

En un sistema de marcadores sociales los usuarios guardan una lista de recursos de Internet que consideran útiles. Las listas pueden ser accesibles públicamente o de forma privada. Otras personas con intereses similares pueden ver los enlaces por categorías, etiquetas o al azar.

También categorizan los recursos con “*tags*” o “*etiquetas*” que son palabras asignadas por los usuarios relacionadas con el recurso. La mayoría de los servicios de marcadores sociales permiten que los usuarios busquen marcadores asociados a determinadas “*tags*” y clasifiquen en un ranking los recursos según el número de usuarios que los han marcado.

Del.icio.us es el servicio de marcadores sociales de uso más extendido en la actualidad, nos permitirá mantener, y compartir si queremos, nuestros marcadores o favoritos en Internet para poder usarlos desde cualquier ordenador con conexión.

Permite agregar los marcadores que clásicamente se guardaban en los navegadores y categorizarlos con un sistema de etiquetado denominado folcsonomías<sup>3</sup> (*tags*). Pero no sólo puede almacenar sitios Webs, sino que también permite compartirlos con otros usuarios de del.icio.us y determinar cuántos tienen un determinado enlace guardado en sus marcadores.

Uno de los secretos de su éxito sea quizás la sencillez de su interfaz, usando HTML muy sencillo y un sistema de URLs legible.

### 3.4. Editores de texto y hojas de cálculo online

Hoy en día no es necesario utilizar un procesador de textos o una hoja de cálculo instalados en nuestro ordenador, cada vez aparecen más herramientas para no depender ni del sistema operativo ni del lugar en el que estemos trabajando. Dichas aplicaciones están evolucionando a gran velocidad y toman cada vez un papel más relevante en el ámbito educativo debido a las posibilidades que ofrecen.

El primer editor de textos online que apareció fue *Writely*, programa que servía para procesar textos de todo tipo, a través del navegador, pero al más puro estilo de Word. Se trataba de un *software* potente y con muchas posibilidades de publicación, y que tras ser adquirido por *Google* se convirtió en *Google Docs* y Hojas de Cálculo.

Una de las ventajas de *Google Docs* es que nos permite guardar cualquier documento de tu cuenta en un archivo como Word, HTML, ODT, RTF o incluso PDF. Al guardar el archivo como Word, se genera el fichero correspondiente y se te envía para que lo descargues en el disco duro con el nombre que desees. Por tanto, *Google Docs* es un editor, no sólo de Word, sino de páginas web, de archivos PDF, etc.

*Google Docs* es un editor de textos que, al ser *online*, nos permite la colaboración con otros usuarios de Internet. Podemos compartir el documento para que los colaboradores tengan acceso instantáneo. Incluso puede ser modificado por otros y *Google Docs* es capaz de llevar un control de los cambios realizados por cada usuario. Así mismo este programa permite publicar directamente el contenido que escribimos, como si fuera una página Web normal, si es que deseamos que el documento sea accesible por todo el mundo a través de un navegador.

---

<sup>3</sup> *Folcsonomía*, calco del inglés *folksonomy*, es un neologismo que da nombre a la categorización colaborativa por medio de etiquetas simples en un espacio de nombres llano, sin jerarquías ni relaciones de parentesco predeterminadas.

### 3.5. La sindicación de contenidos (RSS)

**RSS** es parte de la familia de los formatos XML<sup>4</sup> desarrollado específicamente para todo tipo de sitios Web que se actualicen con frecuencia y por medio del cual es posible compartir la información y usarla en otros sitios o programas. A esto se le conoce como redifusión o sindicación.

Gracias a los agregadores o lectores de feeds, **Bloglines** es el más extendido, (programas o sitios que permiten leer fuentes RSS) se puede obtener resúmenes de todos los sitios que se desee desde el escritorio de tu sistema operativo, programas de correo electrónico o por medio de aplicaciones web que funcionan como agregadores. No es necesario abrir el navegador y visitar decenas de Webs.

Por tanto, a partir de ahora la información nos llega a nuestro ordenador y no somos nosotros los que tenemos que ir a buscarles en multitud de Webs o portales que sean de nuestro interés, sólo es necesario “suscribirse” a las mismas.

Todo esto nos permite llevar un seguimiento de los comentarios que se realizan en nuestra bitácora de aula, estar al día de los cambios que se hayan producido en los documentos *online* en los que estemos colaborando...

### 3.6. Posibilidades en la escuela

Numerosos son los ejemplos de buenas prácticas que se están llevando a cabo en diferentes centros educativos, así como por parte de diferentes docentes.

Destacamos algunos ejemplos que se pueden desarrollar con los *wikis*, éstos se pueden emplear como escenario donde los estudiantes deben realizar colaborativamente sus trabajos. Algunos ejemplos:

- Un *wiki* para elaborar antologías de textos (poemas o relatos), bien entre profesores, bien entre alumnos de un mismo grupo, de un mismo centro o de varios centros.
- Un *wiki* se puede utilizar para que los alumnos elaboren de forma colaborativa un **glosario de la asignatura. Trabajando de forma colaborativa individualmente**

---

<sup>4</sup> **XML**, sigla en inglés de eXtensible Markup Language («lenguaje de marcas extensible»), es un metalenguaje extensible de etiquetas desarrollado por el World Wide Web Consortium (W3C).

### **o en grupos.**

- Los alumnos que tienen que hacer una presentación en clase elaboran el trabajo en el *wiki* que queda a disposición de sus compañeros y profesores.
- ·Elaboración de material docente de forma colaborativa, en los cuales las ideas en particular y los materiales en global se mejoran, refinan y se consolidan de manera progresiva e iterativa.
- Creación colaborativa de una revista.
- Creación colaborativa de un cuento en el que unos deben comenzar y otros terminarlo.

A pesar de todo, “*los wikis no tienen ninguna propiedad inherente que produzca instantáneamente una comunidad de construcción de conocimientos. No depende de la configuración del software... sino de las normas y prácticas sociales alrededor del wiki*” (James, 2004a). Produciendo de ese modo algunas decepciones y desilusiones cuando nuestros estudiantes sigan actuando con las estrategias de aprendizaje que hasta la fecha les han dado buenos resultados.

Por otra parte, la característica más sobresaliente de los *Blogs* para el aprendizaje es el interés que despiertan en nuestros alumnos y alumnas. Uno de los retos más grandes que tiene el profesorado es lograr que el alumnado sintetice y aplique la comprensión en una variedad de contextos y situaciones.

Los docentes y las docentes somos expertos en hacer múltiples adaptaciones. Somos capaces de tomar un método o herramienta de enseñanza y transformarlo para adaptarlo a nuestras necesidades. El empleo de *Blogs* para la enseñanza requiere esta capacidad de volver a pensar y de mirar con nuevos ojos. A continuación reseñamos algunas actividades que implican la utilización de *Blogs* en nuestras aulas:

- *Diarios de Personajes*. Esta actividad reta al alumnado a escribir como si fuera un personaje de ficción. Participar requiere que los estudiantes piensen y se expresen como lo haría el personaje en cuestión. Se debe dar espacio para completar actividades menos importantes que sintetizen la comprensión crítica de lo que está pasando en esa lectura.
- *En Pocas Palabras*. Esta actividad los reta a examinar un párrafo publicado por el profesor o profesora y extraer la frase que contiene el mayor significado o que

representa un punto de partida interesante. Cuando trabajan con *Blogs*, el alumnado revisa comentarios previos, selecciona una frase que cumpla los requisitos anteriores y la publica en un texto nuevo. Comienza a escribir con ella un texto diferente. Esta actividad sirve de inspiración para realizar una mayor reflexión y elaboración.

- *Fotoblogs*. Se trata de un *Blog* en el que el profesor o profesora responsable va incluyendo imágenes periódicamente. Sus alumnos y alumnas deben poner un pie de foto a cada imagen con un comentario relacionado. Poco a poco se van añadiendo imágenes a comentar por el alumnado.
- *Debates sobre temas de actualidad*. Cuando se realizan discusiones, los *Blogs* pueden incluir un diálogo interactivo con múltiples participantes, que mejore la calidad del razonamiento presente en los comentarios. En cierta forma, esto puede funcionar como un debate en línea exigente.

#### 4. ¿Y LA ESCUELA 3.0?

Todavía estamos aterrizando en la escuela en la Web 2.0 y ya se está especulando acerca de lo que será o dejará de ser la Web 3.0, nuestra opinión es que deberíamos quedarnos en la 2.0 un tiempo determinado, para aprender, hacer cosas interesantes para que surjan modelos de buenas prácticas y afianzar los pasos ya dados antes de afrontar nuevos retos.

Implantar la filosofía 2.0 en un centro educativo, consiste en avanzar en integrar a docentes y alumnado, dándoles la posibilidad de trabajar colaborativamente de igual a igual, bajo una correcta planificación docente, dejando de un lado el conocimiento jerárquica y dando paso al conocimiento colaborativo.

#### REFERENCIAS

- [1] De la Torre, A.: “Web Educativa 2.0”.(2006) Edutec. Revista electrónica de Tecnología Educativa. Nº 20. [Online: <http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutece/revelec20/anibal20.htm> Consultado el 10/04/07].
- [2] James, H. (2004a). My Brilliant Failure: “*Wikis in Classrooms*”. Heather's Blog, 21 de mayo de 2004. [Online: <<http://kairosnews.org/trackback/3794>> Consultado el 26/7/05].
- [3] James, H. (2004b). “Aiming for Communal Constructivism in a *wiki*” Environment. Heather's Blog, 27 de mayo de 2004. [Online: <<http://kairosnews.org/trackback/3809>> Consultado el 26/7/05].
- [4] Palomo López, R., Ruiz Palmero, J. y Sánchez Rodríguez, J.(2005) : “Las TIC como

agentes de innovación educativa”. Consejería de Educación. Junta de Andalucía. Sevilla.

- [5] Peña, I. y otros: “El Profesor 2.0: docencia e investigación desde la Red”.(2006) UOC Papers. Revista sobre la sociedad del conocimiento. Nº 3. [Online: [http://www.uoc.edu/uocpapers/3/dt/esp/pena\\_corcoles\\_casado.pdf](http://www.uoc.edu/uocpapers/3/dt/esp/pena_corcoles_casado.pdf) Consultado el 02/04/07]..