

## WEB 2.0

- Este concepto se acuñó para el 2003 por Dale Dougherty.
- Surge este concepto para referirse a las nuevas y diversas herramientas o aplicaciones que se diferencian de las herramientas o aplicaciones tradicionales llamadas Web 1.0. Es decir, la segunda generación de sitios web.
- Este término está formado por plataformas para la publicación de información, por ejemplo, blogger, redes sociales, facebook, wikis, y los portales de alojamiento de fotos, audio o vídeos.
- La función de web 2.0 estriba en interactuar con los usuarios, intercambiando o aportando información que nutra la navegación. Además, de facilitar el compartir esa información.
- La web 2.0 nos permite aprender haciendo; aprender interactuando; aprender buscando y aprender compartiendo.

### Componentes de la Web 2.0

- Comunicación: (conversaciones, transparencias, creative commons, recomendaciones, compartir).
- Interacción: (interfaces enriquecidas, folksonomías, movilidad, la red como plataforma, páginas de inicio personalizadas).
- Contenido: (datos e información, contenido generado por el usuario, economía de la atención, periodismo ciudadano, tags).
- Sociedad: (redes sociales, reputación/confianza, computación social, software social, participación).

### Tecnologías web 2.0

- Es una época de nuevos avances en las redes o nuevas formas de construir conocimientos donde el usuario se convierte en protagonista activo.
- Es la evolución de las nuevas herramientas o medios.
- Busca brindar nuevas alternativas al usuario permitiéndole crear, colaborar, editar, y compartir información en línea.
- A través de estas tecnologías web 2.0 se fomenta el aprendizaje participativo y colaborativo por medio de las redes sociales, blogs, wikis, y otros contenidos.

### Tecnologías que dan vida al proyecto web 2.0:

- Transformar software de escritorio a la plataforma del web.
- Respeto a los estándares como el XHTML.
- Separación de contenido del diseño con uso de hojas de estilo.
- Sindicación de contenidos.
- Ajax (javascript asincrónico y xml).
- Uso de Flash, Flex o Lazlo.

- Uso de redes sociales al manejar usuarios y comunidades.
- Dar control a los usuarios en el manejo de su información.
- Facilitar el posicionamiento con URL sencillos.
- Proveer Apis o XML para que las aplicaciones puedan ser manipuladas por otros.

Aprendizaje basado en la internet:

- Una manera no tradicional donde apoya las necesidades de una población diversa de estudiantes.
- El aprendizaje basado en la internet es el medio por el cual le permite al estudiante capacitarse e incrementar sus conocimientos mediante la interacción de materiales, compañeros y facilitador.
- Es una actividad guiada donde el estudiante necesita acceso a las redes para realizar una tarea.
- El alumno integra un número de tecnologías, ya sea asincrónica o sincrónica.
- Este aprendizaje le da al facilitador flexibilidad para organizar sus entornos educativos.

Tipos de aprendizaje basado en la internet:

- Aprendizaje Pasivo Distribuido (DPL) – Es donde el estudiante se nutre de información por medio del facilitador de forma pasiva.
- Aprendizaje Interactivo Distribuido (DIL) – Este aprendizaje permite la interacción y exploración. El aprendizaje es centrado en el estudiante.

World wide web (WWW)

- Es una red general mundial.
- Permite intercambiar documentos por medio de hipertexto llamado internet.
- Es un servicio para proporcionar un acceso sencillo desde diferentes lugares, a toda la información compartida existente.
- Son páginas web que incluyen información en forma de textos, gráficos, sonidos y vídeos, además de vínculos con otros navegadores Web.
- Los navegadores web son identificados por un localizador universal de recursos (URL, siglas en inglés) que especifica el protocolo de transferencia, la dirección de Internet de la máquina y el nombre del navegador.

Fundamentos de la educación a distancia basada en la Internet

- Es una educación institucional y formal donde el aprendizaje grupal es separado, y la interacción se lleva a cabo con sistemas de telecomunicación para conectar a los estudiantes, recursos e instructores.

- La educación a distancia es vista como una forma de estudios en todos los niveles, que no requiere inmediata supervisión de tutores presentes con sus estudiantes en un salón de clases, pero si requiere la planeación, guía y apoyo de una institución.
- Esta definición está basada en cuatro componentes.
  - La educación a distancia debe ser institucional.
  - Existe separación geográfica y en algunas ocasiones de tiempo entre el estudiante y el instructor.
  - Interacción instructor y estudiante.
  - Conectar a los estudiantes, recursos e instructor.
- Si alguno de estos componentes se pierde, estamos hablando de cualquier otra cosa pero no de educación a distancia.

#### Sistema de gestión de cursos

- Son herramientas informáticas que permiten la organización de clases y actividades.
- Estas herramientas informáticas permiten que el aprendizaje se dé en cualquier parte y en cualquier momento, la mayoría de estas herramientas son herramientas web.
- Es un programa que permite crear una estructura de soporte para la creación y administración de contenidos para las páginas web.
- Lo más básico del sistema de gestión de curso es proporcionar herramientas que permiten crear, clasificar y publicar cualquier tipo de información en una página web.

#### Código abierto (open sources)

- Se conoce como fuente abierta.
- Son programas informáticos que permiten el acceso a su código de programación, lo que facilita modificaciones por parte de otros programadores ajenos a los creadores.
- Es decir, son todas las herramientas informáticas de las cuales todas las empresas pueden disfrutar sin necesidad de pagar un licenciamiento.
- Es un conjunto de programas que pone a disposición de cualquier usuario su licencia.

#### Ejemplos de códigos abiertos más comunes:

- Firefox
- Open Office
- Linux
- Emule
- Perl

## Referencias:

- López, C. (2014). Web 2.0 y educación. Recuperado el 29 de junio de 2014, de <http://carmenlialopez.wordpress.com/web-2-0-y-educacion/>
- Lalangui, G. (2007). Los cuatro principales componentes de la WEB 2.0. Recuperado el 29 de junio de 2014, de <http://galopriva.wordpress.com/2007/08/24/los-cuatro-principales-componentes-de-la-web-20/>
- E-ducativa. (2014). Tecnologías de la web 2.0. Recuperado el 29 de junio de 2014, de [http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio//1000/1067/html/12\\_tecnologas\\_de\\_la\\_web\\_20.html](http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio//1000/1067/html/12_tecnologas_de_la_web_20.html)
- Jan, A. (2011). Aprendizaje basado en internet. Recuperado el 29 de junio de 2014, de <http://ftp.usmp.edu.pe/separatas/FIA/posgrado/doctorado/2011-2/Tecnologias%20emergentes%20en%20Gestion%20del%20Conocimiento/Un%20Jan%20APRENDIZAJE%20BASADO%20EN%20INTERNET.pdf>
- Viñez, J. (2008). Colaboración y aprendizaje en Internet. Comunidades virtuales. Recuperado el 29 de junio de 2014, de <http://www.gestiopolis.com/organizacion-talento/colaboracion-aprendizaje-internet-comunidades-virtuales.htm>
- Aste, M. (s.f.). Aprendizaje Distribuido, Educación Virtual. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <http://quipus.biz/Aprendizaje-Distribuido-Educaci%C3%B3n-Virtual.php>
- Writer, C. (2010). Análisis de los servicios de la tecnología Web 2.0 aplicados a la educación. Recuperado el 2 de julio de 2014, de [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/tecnologia\\_educacion.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/tecnologia_educacion.htm)
- Hernández, M. (2008). El concepto de educación a distancia. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <https://www.youtube.com/watch?v=CD59Bre6VHE>
- Definición abc. (2007-2014). Definición de WWW. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <http://www.definicionabc.com/tecnologia/www.php>
- Definición. De. (2008-2014). Definición de Open source. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <http://definicion.de/open-source/>
- González, J. (2011). SGA Sistema de gestión de aprendizaje. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <https://www.youtube.com/watch?v=VNNPtx47Gos>
- Yepes, J. (2009). ¿Qué es código abierto?. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <https://www.youtube.com/watch?v=hm1xFa94qMQ>
- Informática Hoy. (2007-2012). Que es código abierto. Recuperado el 2 de julio de 2014,

de <http://www.informatica-hoy.com.ar/software-libre-gnu/Que-es-Codigo-Abierto.php>