

La Web 2.0 en dos palabras: Término acuñado en 2004 por Tim O'Reilly. Es una forma de utilizar Internet que implica la participación activa de los usuarios, agrupándose en comunidades específicas y que basan sus contenidos en la colaboración e intercambio de los participantes. Su actual evolución tiende a la creación de herramientas de trabajo *online*, que podrían incluso sustituir a las aplicaciones de escritorio. Por el contrario, el uso tradicional de internet, supone la creación de contenidos y gestión de las páginas por parte de un administrador, mientras que los usuarios son meros espectadores.

Ventajas:

- Mejora la participación.
- Tolera estrategias y espacios de aprendizaje colaborativo.
- Promueve un aprendizaje significativo.
- Implica responsabilidad del alumno sobre su aprendizaje.
- Ubicuidad de la información.

Inconvenientes:

- Un uso educativo de la Web 2.0 requiere de más tiempo para el tratamiento de los contenidos.
- Incremento de dependencia tecnológica.
- Requiere cierta adaptación de alumnado y profesorado al nuevo medio.

Aplicaciones educativas:

- Actividades colaborativas.
- Juegos de aprendizaje por descubrimiento y grupales.
- Generación de debates entre alumnos.
- Presentación de trabajos.
- Enlaces a documentación.
- Explicaciones teóricas y refuerzo de contenidos.

Ejemplos de aplicación:

1. **Blogs:** Diario de clase (del profesor o del alumno), debates, envío de noticias del centro o de la asignatura (sindicación o RSS), utilización de video-sharing o podcasting tanto para audiciones (idiomas, música...) como para refuerzo de las clases con explicaciones prácticas del profesor, experimentos, videos didácticos...
2. **Wikipedia:** Consulta y colaboración sobre temáticas de la clase, historia del colegio...
3. **Webquest y proyectos de clase:** Actividades colaborativas de aprendizaje mediante trabajo autónomo y descubrimiento, de manera individual o grupal. Una Webquest es una técnica de aprendizaje online donde el maestro solicita al alumnado la respuesta a ciertas preguntas del contenido a desarrollar que deben responder gracias a la búsqueda en Internet a partir de un grupo de enlaces iniciales propuestos por el profesor.
4. **Google Docs:** Edición y elaboración conjunta de documentos con el editor web gratuito. Así se pueden crear documentos creados por toda la clase o por pequeños grupos.
5. **Folksonomía** (como Del.icio.us): Un profesor puede crear recursos a los que podrá acceder desde cualquier ordenador, usarlos en el aula y compartirlos además con otros docentes. Lo mismo, un grupo de alumnos para el desarrollo de un tema, contenido o asignatura.

Direcciones Web de referencia:

- Definición de Web 2.0: http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0
- Servicios de la Web 2.0: <http://www.eduteka.org/Web20Intro.php>
- Uso educativo de los blogs: <http://www.eduteka.org/BlogsEducacion.php>
- Para crear un blog: <http://es.wordpress.com> también en <https://www.blogger.com/>
- Para crear y usar blogs específicos para la educación: <http://edublogs.org/>
- Compartir videos en entorno educativo: <http://www.schooltube.com/>
- Creación y edición de Webquest: <http://www.phpwebquest.org/>

