



## **FORO VIRTUAL : LA WEB 2.0 Y SU INCIDENCIA EN LA EDUCACIÓN**

### **Grupo uno : Foro Virtual**

- 1. ¿Por qué se habla de la Web 2.0?**
- 2. ¿Cuales son las diferencia de la Web 2.0 con la Web 1.0?**
- 3. ¿Cual es la incidencia de la Web 2.0 en la Educación?**
- 4. ¿Qué herramientas conoce usted como las más apropiadas para utilizar en procesos Educativos?**
- 5. ¿Específicamente en qué áreas recomienda usted la utilización de herramientas Web 2.0 y porque? Mencione alguno ejemplos.**



**Integrantes.**

**Elsida Yuvany Aguilar**

**Maria Eugenia Alviarez Labrador**

**Lisbet Coromoto Andrade**

**Astrid Andrade**

**Yrma Amaya**

**Luz Yrene Alviarez Puerta**

**Jennifer andrade quiroz**

## FORO VIRTUAL LA WEB 2.0 Y SU INCIDENCIA EN LA EDUCACIÓN

### ❑ ¿Por qué se habla de la Web 2.0?

web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual, a diferencia de sitios n de las aplicaciones estáticas a dinámicas donde la colaboración del usuario es necesaria. El término Web 2.0 está asociado estrechamente con Tim O'Reilly, debido a la conferencia sobre la Web 2.0 de O'Reilly Media en 2004

### ❑ ¿Cuáles son las diferencia de la Web 2.0 con la Web 1.0?

Web 2.0	Web 1.0
1. Web colaborativa.	1. El rol del navegante o visitador es pasivo.
2. Los usuarios se transforman en productores de contenido.	2. La dirección de la información es unidireccional y su publicación requiere de conexión.
3. Posibilidad de publicar las informaciones y realizar cambios en los datos sin necesidad de	3. La producción es individual y proviene de fuentes limitadas

**conocimientos tecnológicos avanzados.**

**4. Facilita las interacciones.**

**5. Facilita la publicación, la investigación y la consulta de contenidos Web.**

**6. Facilita la publicación, la investigación y la consulta de contenidos Web**

.

**7. Ahorra tiempo al usuario**

**8. Estandariza los lenguajes para una mejor utilización de la reutilización del código.**

**9. Facilita la convergencia entre los medios de comunicación y los contenidos .**

**4. Se restringe básicamente a formularios y correos.**

**5. Se utilizan directorios y taxonomías.**

**6. El carácter de productores de contenido estaba reservado a una gran minoría**

**7. Tecnología asociada al HTML, gifs.**

## ❑ ¿Cual es la incidencia de la Web 2.0 en la Educación?

Las redes sociales juegan un papel protagónico y demasiado importante hoy día, en el desarrollo o transformación de la educación. El uso de blogs o Weblogs, el uso de ellas para subir material y la comunicación que se establece, ofrece ventajas en la organización de las comunidades virtuales. También, el uso de recursos multimediales, como fotos, sonidos, videos etc., hacen que se tengan en cuenta como actores importantes en el progreso de las regiones y comunidades, ya que permiten compartir de forma más fácil recursos digitales.

También tienen desventajas como la participación masiva de todas las personas que quieran entrar en ellas. Esto puede conducir a la pérdida de privacidad en la producción de ideas y en la restricción de una posible violación de derechos de autor.

Sin duda alguna, estos elementos nos ayudan a tener mejores recursos para optar por mejores condiciones en el desarrollo de la educación, especialmente en comunidades alejadas de las grandes urbes.

## ❑ ¿Qué herramientas conoce usted como las más apropiadas para utilizar en procesos Educativos?

Con el apoyo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) dentro del campo educativo los estudiantes tienen acceso a una extensa gama de información ofrecida por la sociedad del conocimiento en la cual el manejo adecuado de términos y conceptos de cualquier área juega un papel preponderante dentro del aprendizaje y la formación del educando. No obstante y ante esta vastedad de recursos es necesario seleccionar los medios, herramientas y estrategias adecuadas para cada estudiante con base en sus estilos de aprendizaje. En una generación marcada por la tecnología el docente

tiene la responsabilidad y compromiso de buscar medios innovadores para generar aprendizaje en los estudiantes, por lo que deberá conocer las características de estos para hacer una correcta toma de decisiones, en donde se sugiere en primera instancia acercar a los educandos a entornos que los coloquen en situaciones reales para consolidar y evaluar el saber, el saber hacer y el saber ser; y en segundo lugar, hacer de su realidad un contexto de aprendizaje con el que sientan empatía y simpatía. estas son algunas herramientas (hardware): pizarra electrónica, tabletas, equipos móviles, reproductores de medios digitales y las propias computadoras, que hoy en día son herramientas básicas dentro del proceso educativo, los materiales que almacenan los mensajes para transmitir por un medio de estos equipamientos también se denominan medio (software): plataformas educativas, Learning Management System (LMS), aplicaciones multimedia, blogs, wikis, simuladores, e-books sólo por mencionar algunos. En la parte de inicial las herramientas que se conocen más apropiadas están el periódico mural, impreso, la radio web, video beam ,TV , y las canaimitas.

- ❑ ¿Específicamente en qué áreas recomienda usted la utilización de herramientas Web 2.0 y porque? Mencione algunos ejemplos.

La Web 2.0 permite crear, diseñar, elaborar, colaborar y publicar en línea y como Constituye un espacio social horizontal y rico en fuentes de información (red social donde el conocimiento no está cerrado) que supone una alternativa a la jerarquización y unidireccionalidad tradicional de los entornos formativos. Implica nuevos roles para profesores y alumnos orientados al trabajo autónomo y colaborativo, crítico y creativo, la expresión personal, investigar y compartir recursos, crear conocimiento y aprender... Sus fuentes de información y canales de comunicación facilitan un aprendizaje más autónomo y permiten una mayor

participación en las actividades grupales, que suele aumentar el interés y la motivación de los estudiantes. Con sus aplicaciones de edición profesores y estudiantes pueden elaborar fácilmente materiales de manera individual o grupal, compartirlos y someterlos a los comentarios de los lectores. Proporciona espacios en línea para el almacenamiento, clasificación y publicación/ difusión de contenidos textuales y audiovisuales, a los que luego todos podrán acceder. Se desarrollan y mejoran las competencias digitales, desde la búsqueda y selección de información y su proceso para convertirla en conocimiento, hasta su publicación y transmisión por diversos soportes. Proporciona entornos para el desarrollo de redes de centros y profesores donde reflexionar sobre los temas educativos, ayudarse y elaborar y compartir recursos. Facilita la realización de nuevas actividades de aprendizaje y de evaluación y la creación de redes de aprendizaje. Asimismo, los estudiantes podrán adquirir una serie de capacidades utilizando estas herramientas tecnológicas: Aprender a buscar, seleccionar y analizar información en Internet con un propósito determinado. Adquirir las competencias y habilidades de manejo de las distintas herramientas y recursos tecnológicos. Complimentar y realizar distintas tareas de aprendizaje como pueden ser: o Comunicarse y trabajar colaborativamente a distancia empleando recursos de Internet: foros, wikis, blogs, chats, transferencia de ficheros, correos, entre otros. o Redactar textos escritos. o Expresarse y difundir sus ideas y trabajos empleando distintas formas y recursos. o Resolver ejercicios en línea. Elaborar presentaciones multimedia. o Desarrollar proyectos de trabajos en la web y dejarlos expuestos al público. En resumen, la Web 2.0 consiste fundamentalmente en el cambio de rol del usuario de la Red, que pasa de ser un mero lector a lector-escritor (RUIZ, 2009). Con la aparición de la tecnología web 2.0 más democrática, abierta, colaborativa, intuitiva y gratuita puede utilizarse como recurso didáctico para la implementación de metodologías más flexibles, activas y participativas. Es por ello su importancia para ser considerado en el desarrollo de nuevos escenarios educativos, donde la innovación y la creatividad

sean elementos fundamentales para la educación. En conclusión, se puede reflexionar que los recursos 2.0 permiten el fomento de la creación, la participación social y la interacción, asimismo promueven la libertad de elaboración de nuevos conocimientos y la construcción de la sociedad-tecnó con comunidades de conocimientos compartidos. Ejemplo: Realizar proyectos que permitan una alternativa didáctica ya que admite la integración de las actividades de lectura y escritura donde los alumnos actúen como lectores y productores de textos, puesto que crean un contexto en el que la lectura y la escritura son relevantes, es decir, se insertan en una situación real de comunicación que relacionan los aprendizajes con las necesidades y el entorno social del alumnado

□ Link:

- <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/la-web-20-en-la-educacion/390/>
- <http://propuestastic.elarequi.com/propuestas-didacticas/la-web-2-0/la-web-2-0-en-el-ambito-educativ>
- [http://es.wikibooks.org/wiki/Web\\_2.0/Diferencias\\_con\\_Web\\_1.0](http://es.wikibooks.org/wiki/Web_2.0/Diferencias_con_Web_1.0)
- <http://bid.ub.edu/17serra2.htm>
- [http://www.ucv.ve/fileadmin/user\\_upload/vrac/documentos/Curricular\\_Documentos/Evento/Ponencias\\_2/Giugni\\_Dyuns\\_y\\_Belkis\\_Araujo.pdf](http://www.ucv.ve/fileadmin/user_upload/vrac/documentos/Curricular_Documentos/Evento/Ponencias_2/Giugni_Dyuns_y_Belkis_Araujo.pdf)
- "Photo Illustration for TIME by Arthur Hochstein, with photographs by Spencer Jones, Glasshouse