

Revista Posgrado y Sociedad
Sistema de Estudios de Posgrado
Universidad Estatal a Distancia
ISSN 1659 – 178X
Costa Rica
zmendez@uned.ac.cr

La WEB 2.0

The 2.0 WEB

Fernando Ureña E.

Universidad Estatal a Distancia, UNED

San José, Costa Rica

Volumen 8, Número 2

Setiembre 2008

pp. 41 - 57

Recibido: marzo, 2008

Aprobado: setiembre, 2008

Resumen

La Web 2.0 se refiere a una nueva generación de webs basadas en la creación de páginas donde los contenidos son compartidos y producidos por los propios usuarios del portal. El término Web 2.0 se utilizó por primera vez en el año 2004 cuando Dale Dougherty de O'Reilly Media utilizó este término en una conferencia en la que hablaba del renacimiento y evolución de la web.

Si hay una Web 2.0 necesariamente debe existir una Web 1.0 de donde evoluciona la primera. La Web 1.0 es la web tradicional que todos conocemos y que se caracteriza porque el contenido e información de un *site* es producido por un editor o *webmaster* para luego ser consumido por los visitantes de este *site*. En el modelo de la Web 2.0 la información y contenidos se producen directa o indirectamente por los usuarios del sitio web y adicionalmente es compartida por varios portales Web de estas características.

En la Web 2.0 los consumidores de información se han convertido en "prosumidores", es decir, en productores de la información que ellos mismos consumen. La Web 2.0 pone a disposición de millones de personas herramientas y plataformas de fácil uso para la publicación de información en la red. Al día de hoy cualquiera tiene la capacidad de crear un blog o bitácora y publicar sus artículos de opinión, fotos, vídeos, archivos de audio, etc. y compartirlos con otros portales e internautas.

Palabras clave: WEB, INTERNET, INTERACCIÓN, BLOG, WIKI.

Abstract

The Web2.0 is referring to a new generation of Webs, which is based in the creation of Web pages where the contents are shared and produced by same users of the portal. The term Web 2.0 was used for the first time in the year 2004, when Dale Dougherty de O'Reilly Media used this term in a lecture which talked about the rebirth and evolution of the Web.

If there is a Web 2.0 there must be, necessarily, a Web 1.0 from where the first should have evolved. The Web 1.0 is the traditional Web that we all know, and it is characterized because the content and the information of a site are produced by an editor or a Webmaster for later to be consumed by the visitors of the site. In the model of the Web 2.0 the information and contents are produced directly or indirectly by the users of the Web, and additionally it is shared by various Web portals which have the same characteristics.

Fernando Ureña E.

In the Web 2.0 the information consumers had become "prosumers", meaning that they are the producers of the information which they, themselves, are consuming. The Web 2.0 opens the possibility for millions of people the use of tools and platforms which are easy to use for publishing information in the net. Now days everybody has the capability of creating a blog or log to publish his or her opinion articles, photos, videos, audio archives, etc., and share them with other portals and web surfers.

Keywords: WEB, INTERNET, INTERACTION, BLOG, WIKI.

Introducción

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 generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio. La Web 2.0 es una actitud y no precisamente una tecnología.

Como la web 2.0 se define como una transición, no es posible determinar cuando "nació", pues dicha transición se ha ido dando de manera progresiva. El uso del término de Web 2.0 está de moda, dándole mucho peso a una tendencia que ha estado presente como ya se mencionó, desde hace algún tiempo. Esta tendencia ha hecho que se pase de una web estática donde el usuario no era otra cosa más que un espectador, a un usuario participativo, donde sus aportes lo convierten en protagonista, junto a una red de usuarios que comparten y construyen esa información en todo el mundo. "A esta nueva web se le denomina *web 2.0* o *web social* y ofrece grandes posibilidades en el ámbito educativo." (Consejería de Educación del Principado de Asturias [EDUCASTUR], 2007, junio, p. 1).

Si vemos al proceso educativo como un medio para proporcionar a las generaciones jóvenes los conocimientos requeridos para desenvolverse en la sociedad, entonces, sin lugar a dudas, la web 2.0 ofrece el espacio para este proceso. La educación debe preparar para la vida y debe integrar la recreación

del significado de las cosas, la cooperación, la discusión, la negociación, y la resolución de problemas. Para ello habrá de utilizar metodologías activas que favorezcan la interacción entre el alumnado, la integración social, la capacidad de comunicarse, de colaborar, el cambio de actitudes, el desarrollo del pensamiento, y el descubrimiento del placer de aprender, al tiempo que se fomenten actitudes de cooperación y solidaridad.

Desde la explosión de internet, es innegable el hecho de que la información en general se ha hecho cada vez más accesible. El modelo que imperó por muchas décadas, donde el profesor y su clase magistral eran los dispensadores absolutos del conocimiento, está desapareciendo progresivamente como modelo de aula. En consecuencia, su rol ha de ser redefinido, debe ser la persona que ayuda al alumno a madurar, a tomar decisiones, resolver problemas, adquirir habilidades mentales y sociales para mejorar nuestra organización social (De la Torre, 2006, enero).

El profesor actual, con su nuevo rol, tiene la tarea de proponer, recomendar y apoyar el trabajo en grupo, en vez de promover el trabajo individual. De esa manera se pretende lograr que los estudiantes dejen de ser dependientes de cualquier autoridad académica y puedan por ellos mismos desarrollar habilidades y recursos propios. Hoy en día el aprendizaje se considera una actividad social (Santamaría, 2005, octubre).

La Web 2.0

La Web 2.0 es una etapa que ha definido nuevos proyectos en Internet y está preocupándose por brindar mejores soluciones para el usuario final. Muchos aseguran que se ha reinventado el Internet, otros hablan de burbujas e inversiones, pero la realidad es que la evolución natural del medio, realmente ha propuesto cosas más interesantes, lo que se puede evidenciar diariamente en las páginas web que aparecen día con día, pues como ya se mencionó, cuando la

web inició, mostraba un entorno estático, con páginas en HTML que sufrían pocas actualizaciones y no tenían interacción con el usuario.

Para entender de dónde viene el término de Web 2.0, hay que remontarse al momento en que Dale Dougherty de O'Reilly Media utilizó este término en una conferencia en la que compartió una lluvia de ideas junto a Craig Cline de MediaLive. En dicho evento se hablaba del renacimiento y la evolución de la web (Van Der Henst, 2005, octubre).

El uso del término Web 2.0 está de moda, dándole mucho peso a una tendencia que ha estado presente desde hace algún tiempo. En Internet, las especulaciones han sido causantes de grandes burbujas tecnológicas y han hecho fracasar muchos proyectos (Van Der Henst, 2005, octubre).

Generalmente, cuando incorporamos un nuevo hábito tecnológico en nuestro diario quehacer, se tiene la sensación de que llevamos la mayor parte de nuestra existencia conviviendo con él y que sería muy difícil olvidarlo y retomar la manera tradicional o anterior de hacer las cosas. Por ejemplo, ¿cuántas personas hoy en día estarían dispuestas a dejar los procesadores de texto y regresar a la tradicional máquina de escribir?

Como otra anécdota, aún recuerdo la primera vez que utilicé una computadora a mediados de la década de los ochenta cuando iniciaba mis estudios universitarios, sin embargo, hoy en día difícilmente podría realizar mi trabajo sin una de esas máquinas conectadas a la red, realmente no recuerdo a partir de qué momento la PC pasó a estar siempre ahí.

De esa misma forma se está presenciando la llegada de otro cambio focalizado en aspectos tecnológicos, pero con amplias repercusiones sociales en primera instancia y, como consecuencia de ello, con su correspondiente potencial educativo. "Dentro de las repercusiones más significativas es que Internet ha pasado de ser un espacio de lectura a ser de lectura-escritura" (De la Torre, 2006, enero).

La red está siendo llenada de "tentaciones" en las que tarde o temprano el usuario cae, viéndose inmerso en el ejercicio de la escritura, algunas veces como

simple entretenimiento y otras veces de una manera más crítica y reflexiva (De la Torre, 2006, enero).

Los máximos exponentes de esta nueva Web 2.0 quizás sean los blogs, que consisten básicamente en una publicación en línea con historias publicadas con una periodicidad muy alta y que son presentadas en orden cronológico inverso, esto es, lo último que se publica es lo primero que aparece en la pantalla. Es muy común encontrar en los blogs listas de enlaces a otros weblogs que, por lo general, disponen de un sistema de comentarios que permite a los lectores establecer una conversación con el autor y entre ellos acerca de lo publicado, este entrelazado de blogs y sitios web ha generado un ecosistema al que se le denomina "blogosfera". Los blogs se han convertido en el sinónimo de web 2.0, pues estos agrupan la mayor parte de los servicios en la red.

De acuerdo con De la Torre (2006, enero), se pueden encontrar bastantes aplicaciones en educación a través de:

- Blogs de asignaturas, en las que el profesor va publicando noticias sobre la misma, pidiendo comentarios de sus alumnos a algún texto, propuesta de actividades, calendario, etc.
- Weblogs individuales de alumnos en los que se les pide la escritura de entradas periódicas a las que se les realiza un apoyo y seguimiento no solo en los aspectos relacionados con la temática o contenidos tratados, sino también sobre asuntos relacionados con derechos de autor, normas de estilo, citación de fuentes, etc.
- Weblogs grupales de alumnos en los que, de forma colectiva a modo de equipo de redacción, tendrán que publicar entradas relacionadas con las temáticas, estilos y procedimientos establecidos.

No hay duda de que el crecimiento en la conexión a la red Internet la convierte en el vehículo más importante para favorecer la implementación de las nuevas tecnologías en el aula. De acuerdo con Álvarez (2007, octubre), el hecho de que Internet sea el medio más utilizado y preferido por los jóvenes, lo

convierte en el medio más eficaz para enseñarles, ya que les proporciona una motivación adicional.

Pero este impacto de los blogs es solo una concreción del hecho general que se está extendiendo. Por la razón anterior es que:

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 a 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 contenidos, información y comunicación (Consejería de Educación del Principado de Asturias [EDUCASTUR], 2007, junio, p. 1).

Sin lugar a dudas, la Web 2.0 ha originado la democratización de los medios haciendo que cualquiera tenga las mismas posibilidades de publicar artículos al igual que lo hace un periódico tradicional. Los usuarios de las redes crean blogs que al día de hoy reciben más visitas que las versiones en línea de muchos periódicos. La Web 2.0 ha reducido considerablemente los costos de difusión de la información. Actualmente podemos tener gratuitamente nuestra propia emisora de radio en línea, nuestro periódico en línea, nuestro canal de televisión, etc. Entonces, no es difícil ver en la web 2.0 la convergencia de usuarios, servicios, medios y herramientas. Al aumentar la producción de información, aumenta su segmentación, lo que equivale a que los usuarios puedan acceder a contenidos que tradicionalmente no se publican en los medios convencionales.

La interacción, participación y colaboración de los usuarios en la web 2.0 van poco a poco tejiendo redes sociales y, junto con ellas, la posibilidad de interactuar con otras personas aunque no las conozcamos. El sistema es abierto y se va construyendo, obviamente, con lo que cada usuario aporta a la red. Cada

nuevo miembro que ingresa transforma al grupo en otro nuevo, entonces, la red no es la misma si uno de sus miembros deja de ser parte.

Intervenir en una red social empieza por hallar allí otros con quienes compartir nuestros intereses personales, preocupaciones o necesidades y aunque no sucediera más que eso, eso mismo ya es mucho porque rompe el aislamiento que suele aquejar a una gran cantidad de personas. Una de las redes sociales más famosas de la red es Facebook.

Con la aparición de la web 2.0 han surgido multitud de aplicaciones y herramientas de trabajo, generalmente accesibles y de fácil utilización, cuya finalidad es ayudarnos a simplificar las tareas que se pueden realizar mediante la red. Como un buen ejemplo está una de las páginas de inicio personalizables más conocidas como lo es I-Google. Con esta página se puede hacer de la portada de la computadora una mezcla de contenidos actualizados que le interesan particularmente a un usuario, y también a la vez se puede tener acceso a la mayoría de los servicios de Google.

Otra gran herramienta de la web 2.0 es Netvibes, que en muchos aspectos se puede decir que le gana a I-Google, menos en la forma de integrar el resto de herramientas de la fábrica de Google.

Existen otras herramientas de gestión de tareas para grupos como Wrike o Nozbe, que facilitan el proceso de repartir actividades entre el equipo de trabajo, sin necesidad de almacenar cientos de papeles recordando las interminables listas de cosas pendientes por hacer. El objetivo de estas y otras herramientas utilizadas en la web 2.0 es la de permitirle al usuario diseñar los sitios de una manera fácil y amigable, sin que tenga que preocuparse por su complejidad técnica.

Los estándares de sindicación de contenido, 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 (Consejería de

Educación del Principado de Asturias [EDUCASTUR], 2007, junio, p. 1).

La suscripción de contenidos mediante la tecnología RSS soluciona el problema de gestionar la ingente cantidad de información que hay actualmente en Internet. La Web 2.0 no existiría sin RSS (De la Torre, 2006, diciembre).

Otro de los conceptos de la web 2.0 es el de *folcsonomía* (Abaitua, 2008, febrero) o etiquetado social, además de crear contenidos 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 mismos 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 (EDUCASTUR, 2007, junio, p. 2)

De una forma sencilla, la red se está llenando de sitios donde los usuarios guardan o clasifican, pero de una forma simple: a cada elemento almacenado, el usuario le asigna una o varias palabras clave *-tags-* que incluso pueden ser compartidas con otros usuarios.

Este sistema de etiquetado, que puede resultar anárquico y poco efectivo en principio, está dando resultados no esperados, sobre todo por la cantidad de personas que terminan interviniendo en el procesamiento de la información y el alto grado de coincidencia que aparece, "la información o el conocimiento ya no se apoyan solo en las fuentes clásicas, sino que es posible encontrar una diversidad amplia de matices e, incluso, sesgos que los están haciendo más subjetivos o relativos" (Hernández, 2007, febrero).

Muchas herramientas de las que aparecen a diario se apoyan en los conceptos de redes sociales e intentan incluir las *folcsonomías* como criterio organizativo. Por ejemplo, Flickr es una herramienta web gratuita que permite almacenar *online* archivos fotográficos, pero que va más allá: se pueden asignar títulos a las mismas, incluir comentarios, permitir que los demás también lo hagan generando así un debate en torno a una imagen, asignarles tags, crear círculos de personas que comparten los mismos tags y mucho más.

Todas estas novedades tecnológicas tienen un nexo de unión común, que supone una forma diferente de acceder a los contenidos: el RSS, que ya se mencionó anteriormente.

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 videos, hasta presentaciones multimedia, escritorios virtuales y herramientas ofimáticas en línea que posibilita que varias personas trabajen en el mismo documento sin salir de la ventana de su navegador. Servicios como www.del.icio.us que permite guardar y compartir online nuestros favoritos, tenerlos accesibles desde cualquier equipo o lugar o *twitter* donde se recogen micromensajes que informan lo que se está haciendo mientras se transita por la red. (EDUCASTUR, 2007, junio, p.2).

A veces se accede a la información que se ofrece por una necesidad puntual y para ello es necesario dominar alguna herramienta y estrategia de búsqueda en la red; pero lo que muchas personas tenían abandonado era la navegación por sitios de contenido afín a sus gustos o necesidades, sobre todo por la inversión en tiempo tan enorme que se debía realizar para moverse por las muchas webs que disponían de esa información.

Ahora, con la aparición del RSS, ya no hay que navegar entre cantidades no asumibles de información, es ésta la que viene hasta el usuario: muchos proveedores de información -públicos, privados, individuales o colectivos- ofrecen sus informaciones o producciones en un formato estándar que luego puede ser interpretado por un software o página web específico. En resumidas cuentas, se instala un programa en la PC o se utiliza un servicio Web gratuito, en el que se reciben a diario todas las novedades aparecidas en los sitios que son de interés para el usuario sin tener que estarse moviéndose incómodamente de un lado para otro.

En la web 2.0 se hace patente el concepto de *mashup*, un servicio generado a partir de la interacción con otros servicios. El *mashup* o remezcla consiste en tomar diferentes tipos de elementos de contenido, juntarlos en función a un objetivo particular y crear algo nuevo. Es una forma de remezclar, utilizando facilidades tecnológicas que vuelven el tema accesible a usuarios que recién se incorporan a la utilización de la web 2.0. Es crear soluciones propias a diversos problemas, utilizando como herramientas y bloques de construcción las soluciones y los contenidos de quienes vinieron antes que nosotros. Podemos considerar como ejemplos de remezcla lo que sucede en aplicaciones de geolocalización de fotografías, como Panoramio o Tagzania que se aprovecha de la potencia de *Google Earth* para ofrecer funcionalidades de valor agregado.

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 conocimientos compartidos y a mayor número de personas compartiendo mayor utilidad de los servicios.

El Wiki es otro formato paradigmático de la red. El término wikiwiki es de origen hawaiano que significa: rápido. Comúnmente para abreviar esta palabra se utiliza wiki y, en términos tecnológicos, es un software para la creación de contenido de forma colaborativa.

Wiki es el nombre que el programador de Oregón, Ward Cunningham, escogió para su invento, en 1994: un sistema de creación, intercambio y revisión de información en la web, de forma fácil y automática.

Un Wiki sirve para crear páginas web de forma rápida y eficaz, además ofrece gran libertad a los usuarios, incluso para aquellos usuarios que no tienen muchos conocimientos de informática ni programación, permite de forma muy sencilla incluir textos, hipertextos, documentos digitales, enlaces y demás.

La finalidad de un Wiki es permitir que varios usuarios puedan crear páginas web sobre un mismo tema, de esta forma cada usuario aporta un poco de su conocimiento para que la página web sea más completa, creando de esta forma una comunidad de usuarios que comparten contenidos acerca de un mismo tema o categoría.

Indiscutiblemente surge la pregunta:

¿Cómo afecta todo esto al ámbito educativo? Está claro que la filosofía de la web 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 de aprendizaje se basan en la comunicación sería absurdo no aprovechar el potencial y el alcance de la red de desarrollar valores participación, colaboración y construcción colectiva del conocimiento. (Consejería de Educación del Principado de Asturias [EDUCASTUR], 2007, junio, p.3).

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.

Hernández (2007, febrero), refiriéndose a la educación a distancia menciona:

La Educación Virtual por medio de la red enmarca la utilización de las nuevas tecnologías, hacia el desarrollo de metodologías alternativas para el aprendizaje de alumnos de poblaciones especiales que están limitadas por su ubicación geográfica, la calidad de docencia y el tiempo disponible (p. 1).

Justamente es en el aprendizaje colaborativo donde reside la principal área de oportunidad de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, así como el aprovechamiento de las recientes tendencias socializadoras que trae consigo el proyecto de Web 2.0. Como lo menciona Benítez (2000, noviembre):

...las posibilidades técnicas de las nuevas herramientas no garantizan por sí mismas la activación de su potencial pedagógico y comunicacional, sin el juicio crítico en la toma de decisiones, en el diseño de proyectos y en el desarrollo de programas bien se puede suceder que la innovación tecnológica sólo sea un costoso y llamativo ropaje para viejas prácticas. (p. 8).

La comunicación con fines educativos o de aprendizaje favorece las enormes potencialidades comunicativas que ofrecen los entornos virtuales en cuanto a la socialización. Lo curioso de esto es que es justamente su descentralización favorece el hecho de que no existan jerarquías en las relaciones humanas mientras se navega y se comparte en la red. La creciente presencia de la red en cada vez más lugares fomenta la distribución, el intercambio y la circulación de información, ideas y conocimientos.

Es esta creación social de conocimiento e inteligencia es lo que se puede promover en la educación a distancia, utilizando herramientas como los "edublogs", donde los estudiantes discuten y analizan temas de la clase.

Conclusiones

La educación en línea tiene necesidades específicas debido a la relación tan estrecha que mantiene con las nuevas tecnologías, no solamente sirviéndose de ellas, sino que está basada en las mismas.

Desde el momento de creación de Internet hasta nuestros días, diversas barreras sociales se han derrumbado, permitiendo el acceso a la red de mucha más gente de la que se tenía pensado, por lo que el perfil demográfico del usuario de Internet se ha diversificado, tanto que hoy en día se habla de brecha digital para referirse ya no a la falta de conexión sino más bien a la poca destreza en la utilización de herramientas Web.

Uno de los sectores donde ha existido un desarrollo limitado es la educación en línea, debido a ciertos prejuicios sostenidos por educadores tradicionales y estudiantes; sin embargo, el movimiento conocido como Web 2.0 da la oportunidad de desarrollar nuevos sistemas y métodos para la educación en línea, aprovechando las capacidades de interacción desarrolladas en los últimos años.

La explosión de sitios sociales, donde la gente comparte información y conocimientos, promueve una nueva tendencia hacia la creación de una inteligencia común y colectiva, creada por y para los usuarios. Esta desmitificación del profesor como un gurú indiscutible promueve el aprendizaje colaborativo tan deseado por diversas corrientes de pedagogía virtual, y debe ser aprovechada y tomada en cuenta para los nuevos modelos y métodos de educación virtual.

Ante esto, existe una gran cantidad de profesores que se encuentran hoy ante una generación de "nativos digitales", personas 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 desconocida, se adaptan a ella y desarrollan habilidades multitareas que son imposibles de alcanzar para los "inmigrantes digitales" que somos aquellos que sobrepasamos los treinta años.

Está claro que la filosofía de la web 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 de aprendizaje se basan en la comunicación sería absurdo no aprovechar la potencia y el alcance de la red de desarrollar valores participación, colaboración y construcción colectiva del conocimiento.

En definitiva la web 2.0 ofrece grandes posibilidades educativas, conocer, compartir, crear, participar y relacionarse son importantes objetivos educativos. Queda claro que avanzamos a lo que algunos denominan un nuevo entorno tecnosocial, en el que nos desenvolveremos como "infoc Ciudadanos" y que nos proporciona medios y herramientas que no deberíamos desaprovechar en la labor docente. (Consejería de Educación del Principado de Asturias [EDUCASTUR], 2007, junio, p. 4)

Referencias bibliográficas

- Álvarez, L. (2007, octubre). *La Web 2.0: Posibilidades Educativas y Aplicaciones en el Aula*. Recuperado el 1 de mayo, 2008 de http://www.educared.net/congresoiv/docs/COMUNICACIONES/La%20web%202_0_Posibilidades/LaWeb2_0_Posibilidades_Comunicacion.pdf
- Abaitua, J. (2008, febrero). *Folcsonomía, taxonomía y ontología*. Recuperado el 18 de setiembre, 2008 de <http://bitxin.wordpress.com/2008/02/10/folcsonomia-taxonomia-y-ontologia/>
- Benítez, R. (2000, noviembre). *La educación virtual. Desafío para la construcción de culturas e identidades*. Recuperado el 1 de mayo, 2008 de http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37laeducacionvirtualq.pdf

Consejería de Educación del Principado de Asturias (EDUCASTUR). (2007, junio). *Web 2.0 y Educación*. Recuperado el 1 de mayo de 2008 de http://blog.educastur.es/files/2007/06/web2_0v02.pdf

De la Torre, A. (2006, diciembre). La Web 2.0 no existiría. *Gacetilla Bitacorera*, 1,(1). Recuperado el 1 de mayo, 2008 de <http://www.adelat.org/media/gaceta/gaceta01.pdf>

De la Torre, A. (2006, enero). *Web educativa 2.0*. Recuperado el 1 de mayo de 2008 de <http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutec-e/revelec20/anibal20.htm>

Hernández, P. (2007, febrero). Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea. *No Solo Usabilidad Journal*, 6, Recuperado el 1 de mayo, 2008 de <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>

Santamaría, F. (2005, octubre). *Herramientas colaborativas para la enseñanza usando tecnologías web: weblogs, wikis, redes sociales y web 2.0*. Recuperado el 1 de mayo, 2008 de http://gabinetedeinformatica.net/descargas/herramientas_colaborativas2.pdf

Van Der Henst, C. (2005, octubre). *¿Qué es la web 2.0?* Recuperado el 1 de mayo 2008 de <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/>

Nota acerca del autor

Fernando Ureña E.

Bachiller en física y licenciado en meteorología de la Universidad de Costa Rica. Desde el año 1999 y hasta la fecha, se ha desempeñado como encargado de la Cátedra de Física de la UNED en la

Fernando Ureña E.

Escuela de Ciencias Exactas y Naturales. Actualmente cursa el cuarto bloque de la Maestría en Tecnología Educativa de la UNED. El artículo que aquí se presenta surge como parte de la evaluación del curso "Mediación pedagógica de propuestas educativas en línea", impartido por la profesora Johanna Meza Vargas, el primer cuatrimestre de 2008 en la Maestría en Tecnología Educativa.

Correo electrónico: furena@uned.ac.cr