



II Seminario científico Internacional sobre Formación Didáctica con Tecnologías Web 2.0.

11 y 12 de junio de 2013
Universidad Pablo de Olavide de Sevilla (España)

COORDINADORES

Enricomaria Corbi
Eloy López Meneses
Fabrizio Manuel Sirignano
José Luis Sarasola Sánchez-Serrano
José González Monteagudo

COLABORADORES PRINCIPALES

Antonio Hilario Martín Padilla
Miguel Baldomero Ramírez Fernández.
Esther Fernández Márquez.
Julia González Calderón.

Edita



II Seminario científico Internacional sobre Formación Didáctica con Tecnologías Web 2.0.

11 y 12 de junio de 2013. Universidad Pablo de Olavide

COORDINADORES

Enricomaria Corbi

Eloy López Meneses

Fabrizio Manuel Sirignano

José Luis Sarasola Sánchez-Serrano

José González Monteagudo

COLABORADORES PRINCIPALES

Antonio Hilario Martín Padilla

Miguel Baldomero Ramírez Fernández.

Esther Fernández Márquez.

Julia González Calderón.

*II Seminario científico Internacional sobre Formación Didáctica con Tecnologías Web 2.0.
11 y 12 de junio de 2013. Universidad Pablo de Olavide.*

No está permitida la reproducción total o parcial de esta obra, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

*Enricomaria Corbi
Eloy López Meneses
Fabrizio Manuel Sirignano
José Luis Sarasola Sánchez-Serrano
José González Monteagudo
(Directores)*

Todos los derechos reservados © 2013
ISBN: 978-84-695-8895-6

Edita: AFOE
Calle Hespérides 1
41008, Sevilla
Telf: 954 948 690
informacion@afoe.org

LA WEB 2.0 COMO ESPACIO DE APRENDIZAJE.

Laybet Colmenares Zamora
laybet.colmenares@uc.edu.ve
Julio Barroso Osuna
jbarroso@us.es

1. Introducción.

A pesar del temor de volver a una discusión ya saturada hasta el máximo, mientras más nos planteamos los asuntos relacionados a las transformaciones sociales que se han creado a partir de los medios telemáticos como intermediarios en los procesos educativos, más nos damos cuenta de que merece una reflexión inicial, con la finalidad de darles sentido en el contexto. Ya hace más de una década (Mena, Marcos, & Mena, 1996), afirmaban que estamos ante una sociedad surgida del desarrollo de las telecomunicaciones y la informática, combinamos sistemas tradicionales de enseñanza, consulta e interacción con sistemas informatizados, que están interconectados. Esta puede representar en muchas ocasiones como lo han denominado los autores la mayor trampa, ya que damos por sentado que esta cultura informatizada, la necesidad inherente de la informatización, llegando inclusive a crear artificialmente esta necesidad.

Por ello, en el caso de los procesos educativos que se apoyan con la tecnología, se hace necesario un estudio concienzudo previo que nos permita interpretar la realidad y saber si estamos ante una necesidad de incorporación de la tecnología o es simplemente la mera tendencia a tecnificar cada estrato de nuestra vida, inclusive la docente.

2. Evolución de la Sociedad hasta llegar a la sociedad del Conocimiento

Para iniciar esta reflexión vamos a situarnos en el paradigma que expone (Moravec, 2009), presentado en español en (Cobo Rimani & Moravec, 2011), donde se diferencian tres etapas de evolución de la sociedad, en función de sus características productivas, de intercambio y de comunicación. El autor las distingue como:

- Sociedad 1.0: Sociedad Agraria y posteriormente industrial que prevaleció durante la mayor parte del siglo XVII hasta finales del siglo XX.
- Sociedad 2.0: Se asocia con la sociedad del conocimiento que surge en el siglo XX y que se vincula a la producción e intercambio de conocimientos en sistemas cada vez más complejos.
- Sociedad 3.0: Hipótesis de futuro próximo (protoparadigma) impulsada por:
 - El cambio social y tecnológico acelerado.
 - La educación permanente y la horizontalidad de las relaciones y del conocimiento.
 - Una sociedad de la innovación impulsada por knowmans.

El término knowmans es un neologismo acuñado por Moravec, que combina la palabra en inglés Know (conocer, saber) con la palabra en inglés nomad (nómada) y que da cuenta del perfil del sujeto capaz de ser un nómada del conocimiento.

Los autores explican que en la transición de la sociedad 1.0 a la sociedad 3.0, el orden determinista, mecanicista y lineal que caracteriza las relaciones fue progresivamente sustituido por un nuevo orden de corte sinérgico, no lineal y orientado a la planificación. Las principales diferencias de estos paradigmas son recogidos en la siguiente tabla 1.

	Paradigmas		
	1.0	2.0	3.0
Relaciones Básicas	Simples	Básicas	Creativo-Complejas (teleológicas)
Orden	Jerárquico	Heterárquico	Intencionado autoorganizado
Relación entre las distintas partes	Mecánica	Holográfica	Sinérgica
Visión del Mundo	Determinista	Indeterminada	Diseñada
Causalidad	Lineal	Mutua	Anticasual
Proceso de Cambio	Conjunto	Morfogénico	Destrucción Creativa
Realidad	Objetiva	Perspectivista	Contextual
Concepción del Espacio	Local	Globalizador	Globalizado

Tabla 1. Principales Diferencias entre la Sociedad 1.0 a la Sociedad 3.0. (Cobo Rimani & Moravec, 2011).

De tal manera que nos movemos en el espacio que transita entre el paradigma 2.0 y 3.0. En el campo educativo concretamente, diversos autores indican que hay quienes siguen en el paradigma 1.0. Asumiremos que el espacio de la sociedad del conocimiento se está moviendo entre los dos últimos. Ubicarse dentro del paradigma de cara a hacer un análisis de cara al factor educativo es imprescindible, porque tal como lo afirman (Barroso & Cabero 2013), la educación del siglo XXI tenía que responder a demandas que exigía la industria, pero ahora la sociedad de la información reclama otra serie de demandas a los ciudadanos y la educación debe adaptarse y responder en forma diferente.

Este mundo está saturado de información, pero así como lo mencionaba (Beneyto, 2002), ya hace una década, la comunicación no se produce mientras la información no haya sido reconocida, manipulada y asimilada. Sin lugar a dudas la plasticidad de la comunicación humana se traduce en mayor poder de adaptación y transformación del medio ambiente, tal como lo afirman (Mena, Marcos, & Mena, 1996), pero esta plasticidad es una consecuencia tanto del individuo como de las relaciones que mantiene en su contexto y con su ambiente.

Y cuando mencionamos el contexto y medio ambiente, debemos tomar en cuenta que este intercambio de información ha sufrido grandes cambios de variedad debido a la influencia de las nuevas tecnologías. Uno de los grandes temas de controversia es la equidad (Beneyto, 2002), vea de manera pesimista que debido a los procesos de desarrollo social a escala mundial el grado de conocimiento, control y disfrute de esta “riqueza”, no parecía beneficiar equitativamente a una

ciudadanía con pretensiones de participación, esto debido al rápido desarrollo de las tic, aunado al crecimiento de la globalización en el mercado y la consolidación de la sociedad de la información no parecía para el autor en ese entonces un factor estratégico para la construcción de nuevos modelos de organización social.

Según (Beneyto, 2002), la sociedad de la información basaba su desarrollo y funcionamiento en tres aspectos fundamentales: las tecnologías de la información, el sector audiovisual y las telecomunicaciones. Decía el autor que toda información al final estaba destinada a producir un recurso invaluable, el conocimiento que como lo define (Larrea, 1999), es formación, información y comunicación, pero ante todo debemos considerar que es personal, así mismo el autor afirmaba que las tic tendrían un papel fundamental en la gestión del conocimiento, ya que hacen que la formación y la información rompan cualquier barrera de la comunicación y se conviertan en instrumentos clave para el conocimiento.

En una revisión histórica de lo puede representar la flexibilidad en educación superior (Collis & Moonen, 2011), mencionan que entre los años 1999 y 2000 las universidades se enfrentaban a un panorama que suponía una alteración para su negocio e identidad. Se comenzó entonces a acuñar el término “universidad virtual”, con espacios disponibles en la red, pero anclados a los paradigmas anteriores al ser espacios privados, comúnmente de plataformas y tecnologías propias donde se interactúa de manera controlada.

Esto indica que los avances tecnológicos que se han producido desde 2001 en especial las herramientas y aplicaciones alrededor de la web 2.0, las tecnologías móviles y las redes WIFI han transformado el panorama de cómo se comunican y comparten los individuos, por lo tanto esto también está influenciando la manera en que se comunican estudiantes y docentes, por lo que también va a influenciar a la sociedad del conocimiento en su aspecto de la educación formal.

La sociedad de la información en el año 2013 está dominada por las tendencias de la llamada web social o web 2.0, las implicaciones que tiene la sociedad en este contexto enlazan no solamente el uso de nuevas tecnologías sino el uso de estas tecnologías en nuevas formas de consumo, interacción y producción.

3. La web 2.0. Definiciones y generalidades

Este término tan difundido actualmente como web 2.0 se le atribuye a Dale Dougherty, vicepresidente de la empresa O'Really quien lo acuñó en el año 2004 (Hamidian Fernández, 2010), se dice que el autor buscaba diferenciar las condiciones de la web llevada hasta ahora, que comenzó a llamarse web 1.0.

Establecer la definición de la web 2.0 puede resultar una tarea ambigua, tal como lo advierten (Palomo López, Ruiz Palmero, & Sánchez Rodríguez, 2008), los autores atribuyen esta circunstancia a que en sus inicios se refería a un conjunto de herramientas web que se diferenciaban de las que se venían usando hasta el momento, según los autores el término fue introducido por Dale Dougherty para referirse a una segunda generación de web que se basaban en comunidades de usuarios y una serie de servicios y herramientas que favorecían la comunicación entre los mismos. Sin embargo nos encontramos más de acuerdo con Claudio Alvin citado por (Palomo López, Ruiz Palmero, & Sánchez Rodríguez, 2008) que se refieren a la web 2.0 como un cambio de paradigma más que un cambio de tecnología.

También, encontramos terminología como el caso de la llamada web 3.0, conocida como la web semántica, esta está relacionada con la recuperación de la información por parte de los ordenadores, donde se espera una evolución que permita que los buscadores dejen de arrojar millones de resultados indiscriminados, la mayor parte irrelevante, ofreciendo al usuario información cualitativa muy parecida a la que puede seleccionar un especialista. (Martín & León, 2011). Aunque esta tecnología es importante para los procesos educativos debido a que ayuda a los investigadores a reunir información de modo más rápido y eficiente, no debe entenderse como una evolución de la web 2.0, sino un progreso tecnológico en la búsqueda ontológica, debemos entenderlo más bien como un progreso hacia otras bondades de la web.

El nacimiento de la web 2.0 se sitúa apenas hacia el año 2003, según varios autores, entre ellos (De la Torre, 2006), este autor hace una diferenciación reconociendo ésta como el regreso a la lecto-escritura, y la expresa en la siguiente tabla comparativa.

Web 1.0 (1993-2003) Muchas páginas Web bonitas para ser vistas a través de un navegador	Elemento de Comparación	Web 2.0 (2003-) Multitud de contenidos compartidos a través de servicios de alta interactividad
Lectura	Modo	Escritura compartida
Página	Mínima unidad de contenido	Mensaje Artículo-Post
Estático	Estado	Dinámico
Navegador	Modo de Visualización	Navegador, Lector RSS
Cliente-Servidor	Arquitectura	Servicio Web
Webmasters	Editores	Todos
“geeks” (personas expertas)	Protagonistas	Aficionados

Tabla 2: Comparación entre la Web 1.0 y la 2.0. (De la Torre, Web Educativa 2.0, 2006)

En cuanto a definiciones, la primera que mencionaremos es justamente la que aportó (O'Reilly, 2005), citado por (Margaix Arnal, 2007). Afirmó que las aplicaciones web 2.0 son aquellas que sacan partido a las ventajas intrínsecas de la web, ofreciendo un servicio continuamente actualizado que mejora cuanto más gente lo use, utilizando y remezclando los datos de múltiples recursos, incluyendo los usuarios individuales, a la vez que ofrecen sus propios datos y servicios de tal forma que pueden ser reutilizados por otros, creando una “arquitectura de participación” en red, yendo más allá de la página de la web 1.0 para ofrecer experiencias de usuario cada vez más ricas.

Entonces (De la Torre, 2006), indica que la web 2.0 es una forma de entender Internet que, con la ayuda de nuevas herramientas y tecnologías de corte informático, promueve que la organización y el flujo de información dependan del comportamiento de las personas que acceden a ella, permitiéndose a estas no sólo un acceso mucho más fácil y centralizado a los contenidos, sino su propia participación tanto en la clasificación de los mismos como en su propia construcción, mediante herramientas cada vez más fáciles e intuitivas de usar.

Según (Ribes, 2007), el término Web 2.0 hace referencia a la evolución que ha experimentado el servicio web. En constante progresión, ha pasado de unas primeras páginas estáticas en HTML (Web 1.0), a un segundo nivel más elaborado (Web 1.5), caracterizado por la creación, al vuelo de documentos dinámicos. Pero los cambios que se intuyen ahora son más profundos y complejos. Este nuevo estadio de la Web es el que se conoce como Web 2.0.

Para (Grisolía & Pagano, 2008) la Web 2.0 abarca significaciones más allá de la tecnología, siendo su característica primordial el servicio de generar “capital social”, producto de la interacción entre los usuarios, este nuevo servicio Web se encuentra integrado por un conjunto de aplicaciones y páginas de Internet el cual permiten la interacción colectiva a fin de propiciar espacios colaborativos en red, permitiendo así al mismo usuario el control de su información.

Otro de los autores que hace énfasis en el factor humano es (Arcos, 2005), que dice la Web 2.0 es acerca de la gente y crear a partir de ellos. De construir aplicaciones livianas, sencillas y específicas que se pueden acceder desde cualquier computadora por medio de un navegador, fáciles de usar y con un verdadero propósito. Web 2.0 es aprovechar el web como tal, darles herramientas útiles a las personas, es acerca de conversaciones, de acercar personas y comunicarse entre ellas. El uso de las herramientas, protocolos y los cientos de acrónimos de moda son sólo una consecuencia, no lo contrario. Esta definición aunque se coloca en un post es referenciada en varios trabajos como el de (Hamidian Fernández, 2010) y (Hernández, 2007), además genera numerosos comentarios, a favor y en contra, lo que evidencia la actividad efervescente de la web 2.0.

Para (Hernández, 2007), luego de comparar diferentes autores, la definición de la web 2.0, presenta tantas ambigüedades que la define como un concepto, una idea. Por lo mismo, cambia de persona a persona, varía en cada conversación que se tiene sobre ella, se le agregan o modifican aspectos dependiendo de las necesidades y visiones de quienes la definen.

De manera similar resume (Hamidian Fernández, 2010), cuando la define como un gran concepto que muestra la capacidad de interacción en el plano superior que se está desarrollando entre los distintos usuarios de Internet, y cómo de esta manera de interrelacionarse es transportada a campos más allá de la simple tecnología, más bien ubicándose en los planos socioculturales

No en vano la web 2.0 también es denominado por otros como la red social, ya que el uso y rol dentro de la red ha pasado de ser consumidores para convertirse en generadores de contenido, asumiendo de esta manera un rol activo. Y claro está, se ha logrado a partir de la incorporación de nuevas tecnología como lo advierte (Hernández, 2007), ya que estas herramientas han favorecido que la organización y flujo de la información dependan del comportamiento de los usuarios y estos han convertido a la web en un espacio donde los contenidos son creados y organizados por ellos.

En la dinámica anterior de la web prevalecía el centro en el contenido, ahora tenemos el centro en el usuario, se pasó de navegar por sitios estáticos a sitios dinámicos, interactivos que permiten que los usuarios los enriquezcan, asumiendo una actitud de participación y cooperación.

Según indica (Cabero, 2009), se debe considerar en la conceptualización de la web 2.0 tres grandes perspectivas: la visión tecnológico-instrumental, la filosófica y la social.

- **Visión tecnológico-instrumental:** se inicia desde la Web 1.0, donde se caracteriza por ser una Web estática a una dinámica, es decir de ser solamente una Web de lectura a una de escritura, de ser textual a una audiovisual, todas estas acompañadas del uso de

un conjunto de herramientas de comunicación con altas latitudes participativas y de carácter colaborativo.

- **Visión filosófica:** desde esta perspectiva su esencia es concentrarse en una filosofía basada en comunicación que permita visualizar la digitalización más allá que una simple herramienta a fin de que las escuelas se tecnifiquen, a fin de que estén sean nichos que vayan en detrimento de la reflexión y la propia crítica del sistema, (Cabero, 2009) también indica que es una filosofía del ciberespacio que reintegra el rol protagónico a los usuarios digitales y la supremacía de los contenidos sobre el diseño, donde lo primordial son los individuos y no el conjunto de herramientas con las cuales se trabaje o interactúe.
- **Visión social:** busca la integración y el trabajo en red para realizar contenidos de forma colectiva, rompiendo así el modelo que el usuario es un simple receptor de información.

Para sintetizar y a manera de análisis de la definición de la web 2.0, podemos contemplar tres corrientes o proyecciones, la primera en cuanto a la evolución de la tecnología, otra sobre la actitud, comportamiento y características de las personas que se involucran a través de estas tecnologías y la última que la engloba como un concepto, como una tendencia de tipo cultural.

Todas estas proyecciones tienen importancia en el plano educativo, ya que lo influyen y transforman desde los diversos planos de actuación. Por ello nos quedaremos con la idea de plantear la web 2.0 como un paradigma de interrelación socio-cultural apoyado en las tecnologías que permiten sobre la web 2.0 la interrelación de personas que buscan la generación de conocimientos a través de compartir, colaborar, crear bajo la filosofía de que *“mientras más compartas más obtienes”*.

3.- Herramientas de la web 2.0 usadas para fines de enseñanza-aprendizaje. Clasificación según diversos autores

Ya desde los inicios de la web 2.0 empezaban a delimitarse el uso que se le podía dar a la red para la educación, (Adell, 2004) proponía una aproximación al posible uso didáctico de Internet, para ese entonces hacía énfasis en tres posibilidades que nos ofrecía la misma y que eran una manifestación de las creencias implícitas del docente sobre cómo funciona el aprendizaje de los alumnos, y enunciaba tres metáforas de utilización de la misma: La primera Internet como Biblioteca, segundo como Canal de Comunicación y la última como Imprenta.

Además (Adell, 2004), combina estas tres metáforas con dos teorías de aprendizaje: por un lado una perspectiva constructivista, ya que según el autor, aportar visiones diferentes sobre un mismo tema es esencial y la red, es un recurso formidable para enriquecer la perspectiva de nuestros alumnos y el proceso de analizar, valorar, integrar información diversa es la esencia del proceso de construcción de conocimientos; por otro lado está el aprendizaje basado en proyectos colaborativos.

Con apoyo en estas metáforas, (Castañeda Quintero, 2007), ofrece una clasificación, en función de

- a) Herramientas de Publicación
- b) Etiquetados
- c) Herramientas de Edición y Construcción Colaborativa de recursos

a) Herramientas de Publicación:

En esta categoría se incluyen algunas herramientas que pretenden la construcción social de objetos en red y cuyos resultados puede, o no, ser publicados en la misma página en cuestión. Se trata de herramientas de colaboración en red que permiten a un grupo de sujetos construir o reconstruir un recurso en diversos formatos (video, música, textos generalistas, textos específicos, etc.).

b) Etiquetados

La autora explica que las Etiquetas –o TAG-, son palabras clave que pueden ser asignadas a diferentes recursos en red (videos, documentos, imágenes, música, etc.) para describirlos, de manera que sirvan para conectar dichos recursos con otros que coincidan con dichas etiquetas, aunque dichas “Etiquetas” no provengan de un sistema formal de clasificación (el usuario elige cuáles pone y dónde las pone). Agrega además la autora que el uso que estos tienen en educación es la posibilidad que tienen los usuarios de encontrar información de varios lectores que comparten con el una serie de características, condición muy útil para los investigadores de todo nivel

c) Herramientas de Edición y Construcción Colaborativa de recursos

En esta categoría, la autora incluye algunas herramientas que pretenden la construcción social de objetos en red y cuyos resultados pueden, o no, ser publicados en la misma página en cuestión. Se trata de herramientas de colaboración en red que permiten a un grupo de sujetos construir o reconstruir un recurso en diversos formatos (video, música, textos generalistas, textos específicos, etc.)

Son herramientas que facilitan realmente la colaboración entre iguales, la hacen cercana y facilitan el acceso a la misma. Proponen ejercicios nuevos, trabajos en grupo en donde cada uno aporte algo realmente nuevo y que, de paso abra los ojos a nuevas posibilidades de relación profesional y de trabajo en equipo.

Otra clasificación la presenta (Cabero, 2009), dentro de la dimensión social de la web 2.0, resaltando el aspecto del tipo de uso que le dan los usuarios para sus relaciones, estos aspectos son recogidos en la Tabla 3, donde se puede observar su volumen y la diversidad de funciones que alcanzan, destacando que cada vez son más sencillas de utilizar, con la finalidad de que el usuario se concentre en la comunicación dejando de un lado la “frivolidad” de la herramienta que debe utilizar.

Tipo	Función	Herramienta
De comunicación	Para compartir ideas e información	<ul style="list-style-type: none"> • Blogs • Audioblogs • Mensaje Instantáneo • Podcasts • Webcams
De colaboración	Para trabajar con otras personas, por un objetivo específico, en un espacio de trabajo compartido.	<ul style="list-style-type: none"> • De edición y escritura • Comunidades virtuales de prácticas • Wikis

De documentación	Para recolectar o presentar evidencia de experiencias, producciones, líneas de pensamiento en el tiempo, etc	<ul style="list-style-type: none"> • Blogs • VideoBlogs • Portafolios Electrónicos
De creación	Para crear algo nuevo que puede ser visto y/o usado por otros	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones Web híbridas • Comunidades Virtuales de práctica • Mundos Virtuales de Aprendizaje
De interacción	Para intercambio de información, ideas recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos de Aprendizaje • Marcadores Sociales • Comunidades virtuales de practicas • Mundos virtuales de aprendizaje

*Tabla 3: Clasificación de las Herramientas web 2.0.
Mcgee y Díaz (2007) citado por (Cabero, 2009)*

Folcsonomías

Este es un estilo de clasificación, que según nos explica (De la Torre, 2006), para entender su definición hay que recurrir a las palabras que le dieron origen: Taxonomía procede del griego "taxis" y "nomos": Taxis significa clasificación y nomos (o nomia), ordenar, gestionar; por su parte, "folc" proviene del alemán "pueblo" (volks). Luego etimológicamente, folcsonomía (folc+taxo+nomía) significa "clasificación gestionada por el pueblo".

Su impacto se deriva de que en la actualidad de una manera 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

4. Consideraciones en la implementación de las herramientas de la web 2.0 para espacios de aprendizaje.

El uso de la red como un recurso de apoyo para la presencialidad se trató en un inicio por las instituciones de educación superior como la implementación de un espacio en internet de la misma institución, denominado el Campus Virtual (Duart J. M., 2011). Pero tal como lo advierten diversos autores, la incorporación de la red en el aula por sí sólo no garantiza mejora en el aprendizaje, hay que ir más allá y facilitar institucionalmente el acceso a la información en abierto, la creación de redes de conocimiento, la participación a través de la red (Duart J. M., 2011).

Señala (Salinas Ibañez, 2012) que los estudiantes universitarios de hoy son consumidores asiduos de tecnología y de medios de comunicación, son expertos en la adquisición de tecnología y manipulación extensa de la misma evidenciada en que tienen sólidas destrezas en la adquisición de nuevos de llamadas para sus teléfonos celulares, y de temas para sus Ipods, en mensajes de textos desde dispositivos móviles, en el escaneo y retoques de fotos, e mantenerse al día con sus amigos de Facebook y ver videos virales en youtube. Además a veces son capaces de hacer todo esto al mismo tiempo.

Los retos actuales para la educación están la adecuación de docentes, alumnos e instituciones en adecuarse en la realidad actual, con un alumno que es activo en las redes sociales y en la propia sociedad red. Hay tres consideraciones importantes derivadas del artículo de (Duart J. M., 2011):

- Los docentes deben adquirir las competencias necesarias para adecuar sus metodologías al perfil actual de estudiantes, capaces, participes y activos en las redes sociales
- Las instituciones deben hibridar su organización y su metodología de enseñanza-aprendizaje, compaginando docencia tradicional con docencia a través de internet
- Las actividades de aprendizaje que deben el centro del modelo educativo, no únicamente los objetivos del docente, encuentran en la red un espacio para integrar los recursos de aprendizaje (que se encuentran en la red), el acompañamiento del profesor (de manera paralela en clases y a través de internet) y el trabajo de colaboración entre estudiantes.

Como hemos visto a lo largo de este apartado, el uso de redes sociales en los espacios educativos no tiene que estar ligado necesariamente a un proceso de virtualización de las aulas, pero si a un concepto de flexibilidad en el contexto educativo, que permite la interacción con los objetos de aprendizaje y con los protagonistas de la formación (profesores y alumnos), en contextos no formales y además altamente accesibles como son los espacios virtuales sociales de la web 2.0

Referencias bibliográficas.

- Adell, J. (2004). Internet en educación. *Comunicación y Pedagogía*, 25-28.
- Arcos, E. (10 de 09 de 2005). *Lo que el Web 2.0 no es (Post)*. Recuperado el 2010, de <http://alt1040.com/2005/09/lo-que-el-web-20-no-es>
- Barroso Osuna J, & Cabero Almenara J. (2013). Nuevos Escenarios Digitales. Las Tecnologías de la información y comunicación aplicadas a formación y desarrollo. Ediciones Piramide. Madrid
- Beneyto, J. (2002). *La Ventana Global*. Madrid: Taurus.
- Cabero, J. (2009). EDUCACIÓN 2.0. ¿MARCA, MODA O NUEVA VISIÓN DE LA EDUCACIÓN? En C. Castaño, *Web 2.0. El uso de la Web en la Sociedad del Conocimiento*. Caracas: Universidad Metropolitana.
- Castañeda Quintero, L. (2007). Software social para la escuela 2.0: más allá de los Blogs y las Wikis. *Inclusión Digital en la Educación Superior: Desafíos y oportunidades en la sociedad de la Información. X Congreso Internacional EDUTEC 2007*.
- Cobo Rimani, C., & Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Col lección Transmedia XXI*. Barcelona, España: Universitat de Barcelona.
- Collys, B., & Moonen, J. (2011). Flexibilidad en la Educación Superior:revisión de expectativas. *Comunicar*, 15-25.
- De la Torre, A. (01 de 2006). Web Educativa 2.0. *Educec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(20).
- Duart, J. M. (Octubre de 2011). La Red en los procesos de enseñanza de la Universidad. *Comunicar*, XIX(37), 10-13.
- Grisolia, C., & Pagano, C. (2008). Dos experiencias didácticas con la Web 2.0 en las aulas de TICs y en Lengua Extranjera Inglés de la Educación Media Argentina. *Quaderns digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*(52).

- Hamidian Fernández, B. F. (2010). *Usos y necesidades de formación en tecnologías de información y comunicación de los docentes de la facultad de Ciencias Económicas y Sociales (Universidad de Carabobo)*. Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla, Didáctica y Organización Educativa, Sevilla.
- Hernández, P. (13 de 02 de 2007). Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea. *No solo usabilidad: revista sobre diseño, personas y tecnología*.
- Larrea, J. L. (1999). *Globalización, nuevas tecnologías y nuevas formas de organización. Desafíos Sociotecnológicos del siglo XXI*. Madrid: América Ibérica.
- Margaix Arnal, D. (2007). Conceptos de web 2.0 y biblioteca 2.0: origen, definiciones y retos para las bibliotecas actuales. *El profesional de la información*, 95-106.
- Martín, A., & León, C. (2011). Técnicas inteligentes para la recuperación de conocimiento en la enseñanza universitaria. *Pixel Bit. revista de Medios y Educación*, 75-89.
- Mena, B., Marcos, M., & Mena, J. (1996). *Didáctica y Nuevas Tecnologías en Educación*. Madrid: Escuela Española, S.A.
- Moravec, J. (2009). *Education Futures*. Recuperado el 2011, de Designing Education 3.0: <http://www.educationfutures.com/2009/04/19/designing-education-30/>
- Palomo López, R., Ruiz Palmero, J., & Sánchez Rodríguez, J. (2008). *Enseñanza con TIC en el siglo XXI. La Escuela 2.0*. Sevilla: Eduforma.
- Ribes, X. (2007). La Web 2.0. El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*(73), 36-43.
- Salinas Ibañez, J. (2012). 'I uploaded a @Youtube video' ¿Una nueva perspectiva de la televisión educativa? *edmetic. Revista de Educación Mediática y TIC*, 7-28.