**CAPÍTULO XI: EXPERIENCIAS PRÁCTICAS WEB 2.0 DE INTEGRACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

En la actualidad el conocimiento está globalizado y las fuentes de información son infinitas. La escuela no debe permanecer inmóvil ante este aluvión de nuevas formas de aprendizaje, los contenidos se renuevan diariamente por docentes y alumnos y alumnas. La Web 2.0 nos permite intercambiar experiencias de una forma rápida y sencilla, Incluso para usuarios inexpertos.

En este capítulo podemos ver una clasificación de herramientas 2.0 ejemplificándolas en situaciones reales de escuela para que pueda entenderse mejor.

En primer lugar destacaremos la importancia del **uso de los RSS** en clase. El agregador avisa de qué webs de las que hemos seleccionado han incorporado contenido nuevo desde nuestra última lectura y cuál es ese contenido.

Los **marcadores sociales** son una forma sencilla y popular de almacenar, clasificar y compartir enlaces en Internet o en una Intranet.

El uso de los **edublogs** para compartir la información es casi con total seguridad, una de las herramientas web 2.0 más utilizada dentro de la educación. Un blog es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El uso de la palabra escrita se convierte en la protagonista con este medio. El alumnado puede aprender desde casa, puede opinar y colaborar. Existen numerosas plataforma que alojan blogs de forma gratuita, tal es el caso de Blogger por ejemplo.

**HERRAMIENTAS MULTIMEDIA:**

* **Organización y visualización de fotografías en la escuela:** Permiten a los usuarios subir imágenes a la web y poder compartirlas con todo el mundo. Pudiendo publicar sus fotos, las cuales podremos compartir o mantener privadas. Las fotos se organizan en álbumes, convirtiéndose estos sitios en inmensos catálogos de imágenes, donde la utilización de etiquetas facilita la recuperación de las mismas.

**EJ: FLICKS, PICASA**

* **Organización y visualización de vídeos educativos**: Nos permiten a los usuarios compartir videos digitales a través de internet. Los videos son almacenados, etiquetados, descargados y comentados por los usuarios que navegan por estas páginas.

**EJ: YOUTUBE**

* **Elaboración de diapositivas y distribución de las mismas:** Servicios web que permiten alojar nuestras presentaciones multimedia, publicarlas, compartirlas o mantenerlas privadas. Entre las opciones que se nos muestran con esta herramienta podremos añadir como favoritas las presentaciones de otros usuarios, crear contactos, gestionar grupos, eventos y llevar un control de las descargas y lecturas que han tenido.

**EJ:** **SLIDESHARE**

* **Audio y podcasts:** Este tipo de herramientas permiten publicar y compartir ficheros de audio. Además, algunas ofrecen servicios de suscripción RSS proporcionando el código correspondiente para embeberlo en otras aplicaciones como blogs. Este tipo de ficheros de audio que están disponibles para descargarse mediante sindicación se conoce como podcast.
* **Wikis, compartiendo experiencias:** Un wiki, o una wiki, es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. La aplicación de mayor peso y a la que le debe su mayor fama hasta el momento ha sido la creación de enciclopedias colaborativas.

El compartir la información en esta sociedad resulta casi imprescindible. La utilización de Wikis sobre diferentes temáticas puede generar redes de profesorado que compartan experiencias y las difundan al resto de la comunidad educativa.

**EJ: WIKIPEDIA**

* **Consultas multimedia (mapas geográficos):** la proliferación de sistemas de navegación y localización ha hecho despertar el interés por este tipo de recursos. Las consultas multimedia son referentes a los que el usuario puede acceder marcando posiciones, coordenadas, etc. El más conocido y pionero de todos fue Google Earth.

**EJ:** **GOOGLE MAPS**

* **Herramientas ofimáticas en línea:** Ya no es necesario tener paquetes ofimáticos instalados en el ordenador, en muchas ocasiones nos encontramos que no podemos usar nuestro equipo por diversos motivos, pero eso ya no es un problema ya que podemos encontrar estos paquetes en línea, basta con una conexión a Internet.

**HERRAMIENTAS PARA GENERAR CONTENIDOS EDUCATIVOS**

* **Cmaptool:**: generador de mapas conceptuales
* **Timerime**: generador de líneas de tiempo
* **Jclic, hot potatoes, exelearning, ardora...:** constituyen plataformas para generar contenidos educativos de forma rápida y sencilla.

Existen muchos otros recursos que podemos utilizar como herramientas TIC como podrían ser cursos en línea o redes sociales.

Dos de las **ventajas** más representativas en este tipo de herramientas son:

1. **El almacenamiento externo:** Cualquier formato de almacenamiento de datos que no está fijo de modo permanente dentro del equipo que nos permite que todos los materiales y recursos que generamos diariamente los almacenemos virtualmente.
2. **La comunicación**: Estas herramientas permiten la comunicación de usuarios en tiempo real a través de la red, ya sea mediante mensajería instantánea o a videoconferencia.