

# HERRAMIENTAS COLABORATIVAS PARA LA ENSEÑANZA USANDO TECNOLOGÍAS WEB: WEBLOGS, REDES SOCIALES, WIKIS, WEB 2.0

*Fernando Santamaría González (fsanta@gmail.com)*

1. Introducción: Internet y educación en el siglo XXI.
2. Weblogs:
  - a) Definición.
  - b) Tipologías en el ámbito educativo.
    - i) Académicos o de investigación.
    - ii) Profesor-alumno.
    - iii) Weblogs grupales.
  - c) Aportaciones de los weblogs a la esfera educativa.
  - d) Qué podemos evaluar en los weblogs.
  - e) Experiencias con los weblogs en el ámbito educacional español.
3. Wikis:
  - a) Definición.
  - b) Aplicaciones wiki.
  - c) Herramientas para y en el entorno wiki.
4. Redes Sociales.
5. Anexos.

*"El nuevo sistema de comunicación transforma radicalmente el espacio y el tiempo, las dimensiones fundamentales de la vida humana. Las localidades se desprenden de su significado cultural, histórico y geográfico, y se reintegran en redes funcionales o en collages de imágenes, provocando un espacio de flujos que sustituye el espacio de lugares [yo digo: es el espacio Internet, el no-espacio y no-lugar que diluye las ciudades y establece redes complejas estructural y afectivamente, dando pie a lo que algunos autores llaman redes neuronales]. El tiempo se borra en el nuevo sistema de comunicación, cuando pasado, presente y futuro pueden reprogramarse para interactuar mutuamente en el mismo mensaje. El espacio de flujos [flujos de operatividad] y el tiempo atemporal son los cimientos materiales con los que está construida la nueva cultura, que trasciende e incluye la diversidad de los sistemas de representación transmitidos por la historia: la **cultura de la virtualidad real**, donde el hacer creer acaba creando el hacer." [Castells, Manuel. La sociedad red. p.452]*

## INTRODUCCIÓN

La finalidad del proceso educativo es proporcionar a las generaciones jóvenes los conocimientos requeridos para desenvolverse en la sociedad.

La educación ha de 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 que 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, la información está al alcance de todos. El profesor ha dejado de ser “el orador sagrado, dispensador único de la ciencia”. En consecuencia su rol ha de ser redefinido. En el siglo XXI es imposible pensar en una enseñanza basada únicamente en la lección magistral, según un el modelo vertical. Las últimas tendencias en educación propugnan el trabajo en grupo como metodología predominante, en la cuál los alumnos son los protagonistas del trabajo en el aula. La interacción que se produce en el aula no sólo es la profesor-grupo. Es fundamental también tener en cuenta la interacción entre el alumno y el profesor y la de los alumnos entre sí. En múltiples ocasiones los estudiantes aprenden más de sus compañeros (del compañero experto) que del propio profesor. La comunicación es más ágil entre “iguales”: la forma de expresarse depende en gran medida del conocimiento previo. A veces, el vocabulario del profesor es ininteligible para los estudiantes, sobre todo si no intenta partir del nivel **real** de los estudiantes.

El profesor ha de ser la persona que ayuda al alumno a madurar, tomar decisiones, resolver problemas, adquirir habilidades mentales y sociales para poder mejorar nuestra organización social.

El profesor actual tiene que preconizar el trabajo en grupo y a la vez promover el pensamiento autónomo, para que los estudiantes dejen de ser dependientes de cualquier autoridad académica y puedan, por ellos mismos desarrollar habilidades y recursos propios. Para favorecer esto, el profesor de hoy en día tiene que conocerse, analizar las propias motivaciones para enseñar, investigar sobre lo que ocurre en su aula, porque será la mejor manera de favorecer el aprendizaje de sus los alumnos. En definitiva, tiene que convertirse en un investigador de su propia actividad. Su papel, en el aula ha de ser el de intermediario entre el conocimiento y los estudiantes, el “director” del aprendizaje, el organizador de las actividades del aula.

Hoy día, el aprendizaje se considera como una actividad social. Un estudiante no aprende sólo del profesor y/o del libro de texto ni sólo en el aula: aprende también a partir de muchos otros agentes: los medios de comunicación, sus compañeros, la sociedad en general, etc.

La sociedad cambia a un ritmo frenético y como dice Claxton (1990) “la mayoría de los conocimientos escolares no equipan a la gente para sobrevivir en un mundo de explosión de la información y de la tecnología informativa”. En consecuencia, la escuela y las instituciones educativas en general, sobrevivirán sólo hacen el esfuerzo por estar al día y dan al estudiante la formación que requiere el proceso de adaptación a la sociedad y la capacidad de transformarla.

El presente año 2005 supone un punto de inflexión en la evolución de la web: surge la web 2.0 con un gran potencial para el uso y desarrollo de herramientas colaborativas que facilitarán tanto el trabajo de los equipos de profesores y/o investigadores, como en el aula. A continuación vamos a recoger una serie de herramientas colaborativas que nos sirven como propósito para nuestro interés.

## WEBLOGS

### Definición

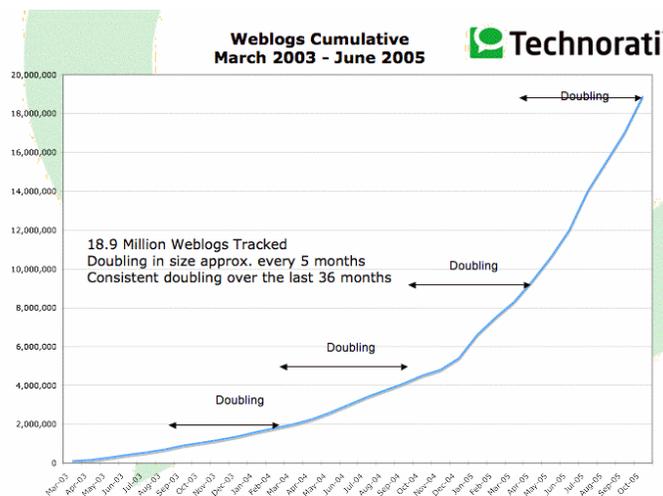
Un *weblog*, *blog* o *bitácora* es una página web con apuntes fechados en orden cronológico inverso, de tal forma que la anotación más reciente es la que primero aparece. En el mundo educativo se suelen llamar *edublogs*.

Después de la I Encuesta de bloggers y lectores de blogs (2004), se dijo: "Un *weblog* es, ante todo, una forma libre de expresión, de creación y compartir conocimiento".

En cuanto al aspecto social de éstos, nos encontramos dos definiciones:

Los *blogs* son el servicio de Internet para publicación personal en web más famoso de la actualidad, que ha puesto a millones de personas a escribir y compartir vivencias, aficiones personales e intereses profesionales.

Los *blogs* son un **medio de comunicación colectivo** que promueve la creación y consumo de información original y veraz, y que provoca, con mucha eficiencia, la reflexión personal y social sobre los temas de los individuos, de los grupos y de la humanidad.



Tal como muestra el gráfico, actualmente existen alrededor de 20 millones de bitácoras a nivel mundial y con un crecimiento de 70.000 nuevas cada día [vía technorati]. Estas cifras astronómicas vienen a decirnos que son un medio de comunicación y de publicación de enorme éxito. Esta herramienta de carácter colaborativo, como *edublog*, es un instrumento ideal para los alumnos, tiene un

carácter motivante, el verse comentado y visto sus artículos por muchos lectores. Debe potenciar el análisis, la reflexión, y a la vez poder compartir experiencias, conocimientos, contenidos va creando en el alumno una entidad de aprender colectivamente, y mientras desarrolla sus entradas (*post*), se hace dueño de su propio proceso de aprendizaje.

## Tipologías en el ámbito educativo

Establecer una taxonomía de las distintas bitácoras que se pueden perfilar es quizá muy sutil y resbaladizo. Debemos decir que son tantas como objetivos curriculares específicos se plantean en el mundo de la educación. Wikipedia diferencia cuatro tipos de *edublogs*: blogs colaborativos de clase, blogs de clase, blogs de investigación y blogs de estudiantes o profesores. Haciendo una síntesis de las clasificaciones de autores que han estudiado el tema (Tíscar Lara, Lorenzo García Aretio y J. Carrera Plaza) establecemos la siguiente clasificación:

- **Académicos o de investigación**
- **Profesor-alumnos**
- **Weblogs grupales**

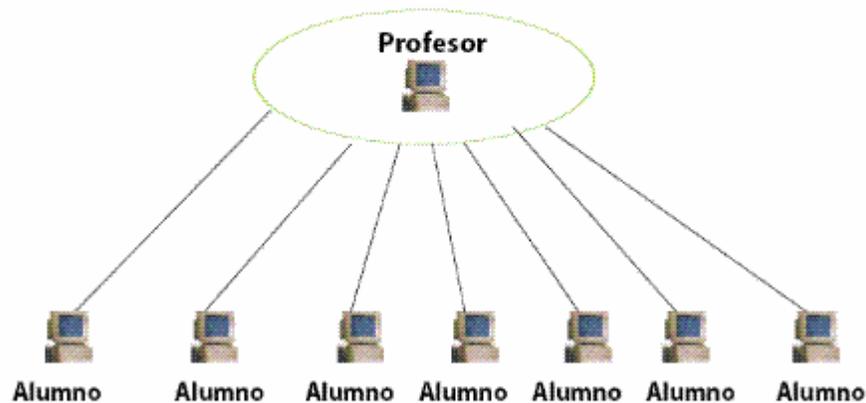
**Académicos o de investigación:** en este sector podemos agrupar *bitácoras de investigación* de distintos departamentos, con líneas de estudio, proyectos y perspectivas de desarrollo. Tienen un perfil cerrado en contenido y entre profesionales de un centro con intereses comunes. También podemos agrupar en este apartado los *blogs de docencia entre educadores*, que permiten debatir y compartir experiencias en su área a profesores de distintos centros. Sería interesante tener bitácoras de los profesores sobre sus modelos de formación y su metodología didáctica.

Estos blogs también pueden servir como acicate para la colaboración entre distintos centros para elaborar el material curricular, aunque en estos casos quizá se use más el correo electrónico. Un ejemplo es *Aulablog*. Entendemos que algo interesante para los centros universitarios y de Educación Secundaria sería, por ejemplo, crear un blog de actividades de extensión cultural y universitaria.

**Profesor-alumnos:** este tipo de edublogs es uno de los que más nos interesa. Tiene también muchas modalidades y formas de usarlos. Una de las más utilizadas es para dirigir el proceso de aprendizaje; en ellos se publican aspectos formales que tengan que ver con la materia o asignatura a impartir. El profesor, de manera sencilla, puede incluir trabajos a realizar, proponer temas a desarrollar, apuntes (a desarrollar o incompletos), actividades a realizar (como *webquest*), enlaces de interés para ampliar la formación, orientaciones de estudio, etc. El edublog debería ser abierto a debates y comentarios por parte de los alumnos. De este modo el profesor puede

recibir esa información como *feedback*, lo que le puede hacer replantear el currículo de la asignatura.

## Blog Docente-alumnos



L. García Areitio (2005) propone diferentes tipos de bitácoras administradas por el profesor/docente, según que:

El profesor

- a) se limite a ofrecer orientaciones y facilitar materiales electrónicos propios o vínculos de la propia red.
- b) proponga debates sobre algunos de los puntos relevantes del tema que se esté tratando.
- c) proponga debates sobre cuestiones nuevas no tratadas en los temas del programa, aunque sí relacionadas con ellos.

O bien los alumnos:

- d) Resuelvan problemas planteados por el profesor.
- e) Desarrollen trabajos colaborativos trabajando en pequeños grupos.

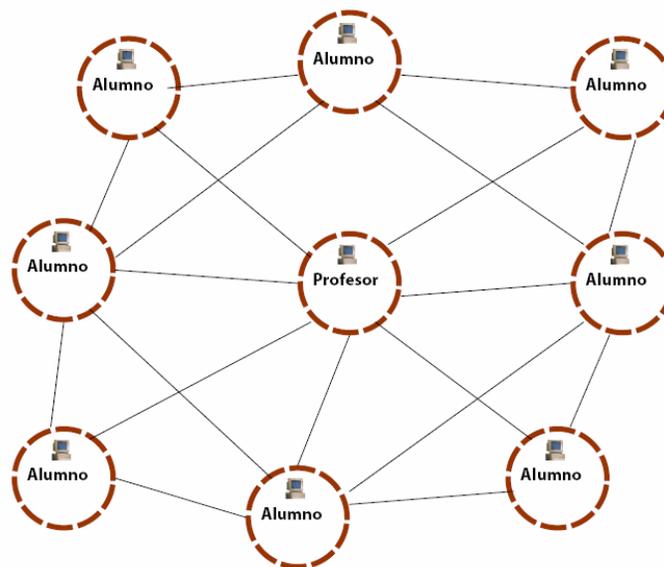
Este tipo de edublogs pueden ser cerrados a escritura del profesor solamente o bien estar abiertos, para que los alumnos escriban artículos o *posts*, pero no entraría dentro de los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje por parte del educador. Quizá en estos casos habría una dispersión de temas y comentarios, sino se ponen unas reglas base para que funcione como uno quisiera. Existen CMS's

(Content Management System), como *b2 Evolution*, que permiten multiblogs.

**Weblogs grupales o alumno-alumno:** se pueden orientar de muchas maneras la interrelación entre alumno-alumno y profesor, pero nos centramos en algunas de las características que implican esta estructura metodológica:

- Son un método de trabajo colaborativo y de trabajo en grupo.
- Generan una estructura horizontal (varias bitácoras al unísono) para debatir, analizar y conjugar diferentes experiencias de producción y distribución de contenidos.
- Incentivan y activan la participación y el debate entre los propios alumnos.

### Blogs grupales / alumno-alumno



Muchas de las actividades citadas en los otros tipos de bitácoras pueden desarrollarse desde éste, aunque éste se caracteriza por ser más colectivo e intergrupar. En este caso existen experiencias y estudios que avalan este punto con respecto a la categoría alumno-alumno:

“Los alumnos de la asignatura desarrollan sus propias bitácoras de clase, utilizándolas como medio de comunicación con los profesores, y como plataforma de publicación de los ejercicios del curso. Asimismo, cada alumno crea y mantiene una bitácora personal sobre un tema de su interés, que se dirige y evalúa como un proyecto final.” (Orihuela y Santos, 2004).

En este caso, el formato *weblog*, sería prescindible utilizar todos los elementos de que se compone para sacarle el mayor partido (blogroll, sindicación RSS/ATOM, enlaces permanentes, categorías, comentarios, trackback (o referencias cruzadas), etc.). Véase glosario.

## Aportaciones de los weblogs a la esfera educativa

- Son excelentes herramientas para la alfabetización digital, ya que permiten la familiarización con todos los componentes de un blog (blogroll, categorías, trackback, ...)
- Aportan distintos niveles de redacción y escritura, si se toman como si fueran una redacción periodística.
- Permiten valorar nuevas formas de aprender, con lo que algunos autores han llamado la lecto-escritura.
- Son herramientas colaborativas asíncronas que potencia la cohesión del grupo y la interacción profesor-alumno.
- Permiten disponer de un espacio para encontrar fuentes documentales (webgrafías y bibliografías) para el área de conocimiento.
- Facilitan la actualización de contenidos constante mediante la sindicación (RSS/ATOM). De esta manera, el profesor puede tener acceso a todas las nuevas actualizaciones de los alumnos.

## Qué podemos evaluar con los *weblogs*

Los weblogs son instrumentos de primera línea para una evaluación formativa y continua ya que permiten evaluar:

- La redacción y la calidad de la escritura hipertextual (enlaces): capacidad de creación de enlaces, forma de redactar, de hacer comentarios, etc.
- El nivel de análisis y crítica del tema tratado. Uno de los elementos que es necesario evaluar es el grado de **conciencia crítica** de la ciencia y de los hechos, así como la capacidad de transformar la información y *el dato* en conocimiento (Gutiérrez Martín, 2003).
- La capacidad del alumno de trabajar en grupo y de desarrollar estrategias colaborativas.
- La capacidad y calidad de *postear* o poner artículos en la red.
- La manera de poner las ideas en el artículo.
- La capacidad de implementación de *pluggins* o añadidos (tagclouds, últimos comentarios, etc.).

Si es posible, es interesante poner un *auditor* de estadísticas. Con ello se consigue incentivar a los estudiantes, cuando comprueban que los leen desde lugares lejanos.

### **Experiencias con weblogs en el ámbito educacional español**

No existen tantos como en países anglosajones, pero hay algunos proyectos interesantes.

A nivel universitario cabe citar el que ha realizado José Luis Orihuela en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra. Los alumnos utilizan las bitácoras como un medio de comunicación con los profesores y como plataforma de publicación de los ejercicios del curso. A parte de eso, cada alumno tiene su propio weblog personal. Han extraído unas conclusiones positivas del experimento.

También Tíscar Lara, en la Universidad Carlos III durante el curso escolar de 2004/05, puso en marcha la experiencia de compartir conocimientos y estrategias *blogeras* en sus clases con los alumnos de periodismo (<http://www.blogs.ya.com/ciberperiodismo/>).

En la Universidad de Málaga, Sonia Blanco, en la asignatura Comunicación Audiovisual, también ha compartido experiencias.

En enseñanza secundaria hay actualmente cientos de experiencias. Por ejemplo, en Aulablog21 hay muchos ejemplos:

[http://www.aula21.net/aulablog21/index.php/archives/category/weblogs\\_en\\_el\\_aula](http://www.aula21.net/aulablog21/index.php/archives/category/weblogs_en_el_aula)

Una de las bitácoras que ha obtenido cierto reconocimiento el Instituto Padre Manjón de Granada en <http://2dmanjon.blogia.com/>

## **WIKIS**

### **Definición**

Un/una wiki (wiki wiki significa "rápido" en hawaiano) es un sitio web colaborativo llevado adelante por el perpetuo trabajo colectivo de muchos autores. En estructura y lógica es similar a un blog, pero en este caso cualquier persona puede editar sus contenidos, aunque hayan sido creados por otra. Permite ver todos los borradores o modificaciones del texto hasta tener la versión definitiva. El término wiki se refiere tanto al sitio web como al software usado para crear y mantener el sitio. El primer wiki lo creó Ward Cunningham en 1995. El mejor ejemplo de wiki es la famosa enciclopedia GNU Wikipedia.

Por lo general los wikis necesitan un mantenimiento, que realizan los propios autores. Estos cambios, según la Wikipedia (<http://es.wikipedia.org/wiki/Wiki>), son:

- Correcciones de estilo, ortografía y gramática.

- Correcciones en la parte técnica, con respecto a enlaces, imágenes que no se ven, etc.
- Correcciones con respecto a la normativa y objetivos concretos del wiki.
- Soluciones a los posibles efectos del vandalismo de personas anónimas (cualquiera que se registre) que borran contenidos, introducen errores, ponen contenidos inapropiados en el ítem, etc.

Ésta es una labor propia de los mismos usuarios del wiki, que se suele hacer dentro de donde pone "cambios recientes"; a parte también podemos ver el historial de los cambios del ítem (los dif).

La funcionalidad de esta herramienta colaborativa es de gran interés para el mundo educativo. Permite tener un historial de un documento con todas las posibles correcciones. La capacidad de edición de ficheros y de su posible edición, puede servir como herramienta de copia de seguridad. Es de interés saber que es de gran interés para la colaboración cuando se quiere montar un trabajo que tenga muchos puntos a tratar o entradas (glosarios, diccionarios, enciclopedias, escritura/borrador de apuntes, ramas concretas de una determinada ciencia, trabajos de investigación desarrollados en distintos países, etc.) que pueden ser redactados por distintas personas.

### Aplicaciones wiki

Algunos de los wikis más conocidos son: **MediaWiki** (el motor de Wikipedia, <http://www.mediawiki.org>), **TikiWiki** (<http://tikiwiki.org>), **PhpWiki** (<http://phpwiki.sourceforge.net>), **WikkaWiki** (<http://es.wikipedia.org/wiki/WikkaWiki>). Otro muy configurable y de entorno muy visual es Wikiwyg (<http://www.wikiwyg.net>). Todos éstos deben instalarse en un servidor para que funcionen.

Para los menos duchos en instalar en el servidor, tenemos servicios que se ofrecen gratuitamente, o con un mínimo pago, en los que con un simple rellenado de formulario nos dan este servicio wiki, como **seedwiki** (en español, <http://www.seedwiki.com>), **Wiki mailxmail** (en español, <http://wiki.mailxmail.com>), **Foodpad** (en inglés), pero es el más sencillo es <http://www.foopad.com/account/about>). Uno de los servicios de creación de wikis más interesante, con el motor MediaWiki y en español es **eapuntes** (<http://www.eapuntes.com>) y en el que podemos ver la construcción de un Diccionario de términos relacionados con el Periodismo y los medios de comunicación (<http://diccionarioperi.eapuntes.com/index.php/Portada>).

También tenemos una tabla comparativa de algunos wikis instalables, para ver cual nos conviene en <http://wiki.splitbrain.org/wiki:compare>

## Herramientas para y en el entorno wiki

Tenemos también un buscador de entradas wiki en **MetaWiki** (<http://es.wikipedia.org/wiki/MetaWiki>) y también algún compendio de todas las wikis creadas hasta el momento en **Wiki4All** ([http://wiki4all.com/catalog/Main\\_Page](http://wiki4all.com/catalog/Main_Page)).

Un ejemplo de utilidad para el mundo universitario, que en estos momentos está un poco estancado es la creación y colaboración con este entorno colaborativo; se trata de proyectos que están comenzando a surgir con la licencia GNU en la Fundación Wikimedia: **Wikilibros** (<http://es.wikibooks.org/wiki/Portada>) y **Wikiversidad** (<http://es.wikibooks.org/wiki/Wikiversidad>).

En la plataforma Web 2.0 existen también algunas aplicaciones de escritorio que se les ha llamado editores de texto colaborativos, pero que en realidad son wikis ya que mantienen el historial del texto con todas sus modificaciones. Cabe destacar:

**Writely:** <http://www.writely.com>

**Writeboard:** <http://writeboard.com/>

**JotSpot Live:** <http://jotlive.com/>

Son herramientas de entorno de escritorio que permiten hacer trabajos colaborativos con un *interface* limpio y usable como el de *Writeboard*, que es el que más nos ha llamado la atención, aunque Writely sea más espectacular en cuanto al diseño; sin embargo, por momentos, la navegación no es muy clara y no funciona en el navegador Safari. Más información en <http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki>

## REDES SOCIALES

El término *redes sociales* viene de la teoría de "*Seis grados de separación*". Dos científicos norteamericanos, en la década de los años 50, Ithiel de Sola Pool (MIT) y Manfred Kotchen de IBM (con su libro "*Contacts and Influence*"), pretendían demostrar la relación matemática de probabilidad de "conocerse entre un conjunto de personas"; lo enuncian: "*dado un conjunto de N personas, ¿cuál es la probabilidad de que cada miembro de estos N estén conectados con otro miembro vía k1, k2, k3, ... , kN enlaces?*". La verdad es que estuvieron muy enfrascados en esta teoría. Una década más adelante, esta teoría matemática se fue infiltrando en

otras ramas del saber, como fue en la sociología. En este caso, Stanley Milgran, la reformuló desde las Ciencias Sociales, llamándola "*el problema del pequeño mundo*". Al azar seleccionó varias personas del medio oeste americano para que enviaran paquetes a un extraño lugar situado en Massachusetts a varios miles de millas de distancia. Los remitentes conocían el nombre del destinatario, su ocupación y localización aproximada. Se les indicó que enviaran el paquete a una persona que ellos conocieran directamente y que pensarán que fuera la que más probabilidades tendría, de todos sus amigos, de conocer directamente al destinatario. Esta persona tendría que hacer lo mismo y así sucesivamente hasta que el paquete fuera entregado personalmente a su destinatario final. Aunque los participantes esperaban que la cadena incluyera al menos cientos de intermediarios, la entrega de cada paquete solamente llevó, como promedio, entre cinco y siete intermediarios. Los descubrimientos de Milgram fueron publicados en "Psychology Today" e inspiraron la frase seis grados de separación.

Las *redes sociales en Internet*, o lo que llaman también *software social*, lo está invadiendo todo. Hay centenares de sitios web que potencian los contactos entre las personas (Orkut, Friendster, Tribe, Rize, LinkedIn, etc.).

En cuanto al mundo educacional disponemos de algunos entornos sociales para conocer a alumnos o antiguo alumnos o bien para ponerse en contacto unos con otros. En este caso tenemos facebook.com (para entornos anglosajones); también intenta integrar el mundo académico con la herramienta metasocial *Ning*. Es un marco de actuación teórico, más que una posición metodológica. Las teorías al respecto son amplias y nos sirve como hecho teórico. Toda estas herramientas que contemplo se han socializado, incluso se trabaja actualmente en software social. En un excelente artículo de Nacho Rojo donde plantea las discusiones sobre la utilidad de las redes sociales y sobre la exposición de datos personales que pueden suponer un problema de privacidad.

## ANEXOS

### Bibliografía General

- **Aparici, R.** (coord.). *Comunicación educativa en la sociedad de la información*. Madrid: UNED, 2003.
- **Aguaded Gómez, J.I. y Cabero Almenara, J.** (dirs.). *Educación en red: Internet como recurso para la educación*. Málaga: Ediciones Aljibe, 2002.
- **Carrillo, J.** *Arte en la red*. Madrid: Cátedra, 2004.
- **Claxton, G.** *Teaching for learning*. London: Cassel Educational Limited, 1990.
- **Ardizzone, P. y Rivoltella, P.C.** *Didáctica para e-learning: métodos e instrumentos para la innovación de la enseñanza universitaria*. Málaga: Ediciones Aljibe, 2004.

- **Estalella, A.** *La Folksonomía emerge como Sistema para clasificar contenidos en colaboración.* El País, 2005/10/11 [cited 11 de Octubre de 200]. Available from [http://www.elpais.es/articulo/elpcibred/20050908elpcibenr\\_1/Tes/La%20folksonom%EDa%20emerge%20como%20sistema%20para%20clasificar%20contenidos%20en%20colaboraci%F3n%20en%20colaboraci%F3n](http://www.elpais.es/articulo/elpcibred/20050908elpcibenr_1/Tes/La%20folksonom%EDa%20emerge%20como%20sistema%20para%20clasificar%20contenidos%20en%20colaboraci%F3n%20en%20colaboraci%F3n)
- **Flichy, P.** *Lo imaginario de Internet.* Madrid: Tecnos, 2003.
- **Gutiérrez Martín, A.** *Alfabetización Digital: Algo Más Que Ratones Y Teclas.* Barcelona: Gedisa, 2003.
- **Prada de Prado, J. de.** *La incorporación de las TICs al espacio educativo no universitario. Análisis de los proyectos de las diferentes comunidades autónomas del estado español para la educación secundaria,* UNED, 2003 [Trabajo de investigación para la obtención del DEA, sin publicar].
- **Velásquez, F.** et al. (coord.). *Matemáticas e Internet.* Barcelona: Editorial Graó, 2004.
- **VV.AA.** *Enseñar a aprender: Internet en la educación. Vol. I: nuevos paradigmas y aplicaciones educativas.* Madrid: Fundación Telefónica, 2004.

## WEBGRAFÍA

### Sobre Folcsonomías

- **Astigarraga, E.** *Social Bookmarking - Compartiendo enlaces de Internet.* En <http://www.eibar.org/blogak/prospektiba/178> [Consultado el 08/10/2005].
- **Cambronero, A.** *Desde mi bolsillo.* En: <http://www.librodenotas.com/desdemibolsillo/7396/folcsono-qu> [Consultado el 09/10/2005].
- **Catuxa.** *Etiquetas o categorizas.* En: [http://deakialli.bitacoras.com/archivos/2005/05/23/etiquetas\\_o\\_categorizas](http://deakialli.bitacoras.com/archivos/2005/05/23/etiquetas_o_categorizas). [Consultado el 08/10/2005].
- **Infogestores.** *Folcsonomías, Web "social" y caos estructurado.* En: <http://www.infogestores.cl/index.php/2005/05/19/la-web-social-el-caos-estructurado/> [Consultado el 09/10/2005].

**Orihuela, J.L.** *Tags & folksonomies: etiquetas semánticas y taxonomías sociales.* En:

<http://www.ecuaderno.com/2005/03/03/tags-folksonomies-etiquetas-semanticas-y-taxonomias-sociales/> [Consultado el 08/10/2005].

- **Vanesa.** Folksonomías y directorios. En: [http://deakialli.bitacorras.com/archivos/2005/05/20/folksonomias\\_y\\_directorios](http://deakialli.bitacorras.com/archivos/2005/05/20/folksonomias_y_directorios) [Consultado el 08/10/2005].

## Sobre Edublogs

- **Ashley, Ch.** *El uso de Cuadernos de Bitácora o Weblogging: Otro tipo de sitios web.* (Traducido por Nora Lizenberg Y adaptado por Miguel Zapata). Revista de Educación a distancia, 10. En: <http://aula77.aceblog.com/multimedia/weblogs1.pdf>. [Consultado el 13/10/2005].
- **Bull, G.; Bull, G. y Kajder, S.** *La escritura con "weblogs". Una oportunidad para los diarios estudiantiles.* En: <http://www.eduteka.org/Weblogs1.php>. [Consultado el 12/10/2005].
- **Carreras Plaza, J.** *Weblogs y Educación.* En: <http://dewey.uab.es/pmarques/pdigital/simo/jesuscarreras.pdf>. [Consultado el 13/10/2005].
- **Contreras Contreras, F.** *Weblogs en educación.* Revista.unam.mx, 5. En: <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art65/int65.htm>. [Consultado el 14-10-2005].
- **Embrey, T.R.** *You Blog, We Blog: A Guide to How Teacher-Librarians Can Use Weblogs to Build Communication and Research Skills.* Teacher Librarian, 30, 2. En: [http://www.teacherlibrarian.com/tlmag/v\\_30/v\\_30\\_2\\_feature.html](http://www.teacherlibrarian.com/tlmag/v_30/v_30_2_feature.html) [Consultado el 14-10-2005].
- **Faculty Placita.** *Aplicaciones de los weblogs para la enseñanza en línea.* En: [http://www.hets.org/vp\\_es\\_weblogs.php](http://www.hets.org/vp_es_weblogs.php). [Consultado el 13/10/2005].
- **Gewerc Barujel, A.** *El uso de weblogs en la docencia universitaria,* **Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa**, 4 (1), 9-23. En: <http://www.unex.es/didactica/> [Consultado el 14/10/2005].
- **González-Serna Sánchez, J. M<sup>a</sup>.** *Weblog y enseñanza.* En: <http://www.auladeletras.net/blog/wp-content/weblog.pdf>. [Consultado el 14-10-2005].
- **Lara, T.** *Weblogs y Educación.* En: [http://www.bitacorras.org/bit.php?id=116\\_0\\_1\\_0\\_C](http://www.bitacorras.org/bit.php?id=116_0_1_0_C). [Consultado el 12/10/2005].

- **Orihuela, J. L. y Santos Pastor, M<sup>a</sup> L.** *Los weblogs como herramienta educativa: experiencias con bitácoras de alumnos.* En:  
[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7751&PHPSESSID=085f3dd10215ef632a02a7887514e6db](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7751&PHPSESSID=085f3dd10215ef632a02a7887514e6db). [Consultado el 13/10/2005].
- **Otros.** *Aplicaciones de los weblogs para la enseñanza en línea.* En:  
[http://www.hets.org/vp\\_es\\_weblogs.php](http://www.hets.org/vp_es_weblogs.php) [Consultado el 14/10/2005].
- **Otros.** *Blogs and Blogging: A Homerun for Teaching, Learning, and Technology.* En: <http://escrapbooking.com/blogging/index.htm>. [Consultado el 13/10/2005].
- **Warlick D.** *Four Reasons Why the Blogosphere Might Make a Better Professional Collaborative Environment than Discussion Forums.* En:  
<http://davidwarlick.com/2cents/2005/08/15/four-reasons-why-the-blogosphere-might-make-a-better-professional-collaborative-environment-than-discussion-forums/>. [Consultado el 13/10/2005].

## Sobre Redes Sociales

- **Alianzo** *Fabricamos redes sociales.* En: <http://www.alianzo.com/> [Consultado el 03/10/2005].
- **Fernández, S.** *Dos grados: networking. Cultiva tu red virtual de contactos.* Madrid: LID Editorial Empresarial.
- **Milgram, S.** *El problema del pequeño mundo.* En: *Araucaria*, 2003, segundo semestre, v. 4, n. 10, pp. 15-28.
- **Molina, J. L.** . "El estudio de las redes personales: contribuciones, métodos y perspectivas" En: <http://seneca.uab.es/antropologia/Egoredes/> [Consultado el 14-10-2005]
- **Rojo, A.** *Redes sociales en Internet.* En:  
<http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/internet/2004/07/19/106015.php/> . [Consultado el 03/10/2005]

## Sobre RSS

- **Cambronero, A.** *Desde mi bolsillo.* En:  
<http://www.librodenotas.com/desdemibolsillo/6657/rss-sindicacin-de-contenidos-y-planets>. [Consultado el 05/10/2005].
- **Cañada, J.** *La sindicación y el doloroso divorcio entre presentación y contenido.* En: [http://www.adelat.org/~adelato/wiki/index.php/Art%C3%ADculos\\_RSS](http://www.adelat.org/~adelato/wiki/index.php/Art%C3%ADculos_RSS). [Consultado el 05/10/2005].
- **Serrano Hidalgo, M.; Román Graván y Cabero Almenara, J.** (2005): *RSS, Informarse sin navegar. Sus aplicaciones al terreno de la formación.* Revista

Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 25. En:  
<http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n25/n25art/art2509.htm>. [Consultado el 05/10/2005].

- **Villa, L.** *Sindicación y agregación de contenidos a través de RSS*. En:  
[http://www.alzado.org/articulo.php?id\\_art=209](http://www.alzado.org/articulo.php?id_art=209). [Consultado el 05/09/2005].
- **Yang, T.** *¡Qué de cosas!* En: <http://blogs.prisacom.com/latejedora/?p=145>. [Consultado el 05/09/2005].
- **VV. AA.**  
[http://www.adelat.org/~adelato/wiki/index.php/Art%C3%ADculos\\_RSS](http://www.adelat.org/~adelato/wiki/index.php/Art%C3%ADculos_RSS)

### Sobre web 2.0

- **Martin.** *Acumulative Web 2.0 definition ...* En:  
<http://phaidon.philo.at/martin/archives/000298.html>. [Consultado el 03/09/2005].
- **Torre, A. de.** *Web educativa 2.0: volviendo a la lectura-escritura*. En:  
[http://www.adelat.org/medi/presen/web\\_20.pdf](http://www.adelat.org/medi/presen/web_20.pdf). [Consultado el 03/09/2005].
- **Wichoo.** *Tim Berners-Lee, la web y los blogs* En:  
<http://www.microsiervos.com/archivo/internet/tim-berners-lee-y-los-blogs.html>. [Consultado el 05/09/2005].

### Sobre wikies

- **Otros.** *Proyectos colaborativos y cooperativos en Internet*. En:  
<http://www.eduteka.org/ProyectosColaborativos.php>. [Consultado el 30/08/2005].

## GLOSARIO

Término	Definición
RSS	RSS, un formato de archivo derivado del XML usado para la distribución de contenidos (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a> ).
ATOM	Es un formato XML similar a RSS. Nació para resolver la confusión creada por la existencia de estándares similares para sindicación (RSS y RDF) y crear una API y un formato de sindicación más flexibles. Sin embargo, los detractores de este formato opinan que más que resolver el problema de múltiples estándares, ha creado uno nuevo que convive con los anteriores a los que pretendía reemplazar.

	Está aún en desarrollo y ha recibido diferentes nombres, entre otros Echo, llamándose finalmente Atom. La última versión del estándar es Atom 1.0, publicada en Julio de 2005 (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a> ).
<b>Sindicación</b>	Es una red en la que varios sitios se asocian para compartir contenido y aplicaciones (Fuente: buzoneo).
<b>XML</b>	<p>XML es la sigla del inglés eXtensible Markup Language (lenguaje de marcado ampliable o extensible) desarrollado por el World Wide Web Consortium (W3C).</p> <p>Es una versión simple de SGML. Su objetivo principal es conseguir una página web más semántica. Aunque una de las principales funciones con las que nace sería suceder al HTML, separando la estructura del contenido y permitiendo el desarrollo de vocabularios modulares, compatibles con cierta unidad y simplicidad del lenguaje (objetivo que se viene desarrollando a través de la especificación XHTML), tiene otras aplicaciones entre las que destaca su uso como estándar para el intercambio de datos entre diversas aplicaciones o software con lenguajes privados como en el caso del SOAP.</p> <p>Al igual que el HTML, se basa en documentos de texto plano en los que se utilizan etiquetas para delimitar los elementos de un documento. Sin embargo, XML define estas etiquetas en función del tipo de datos que está describiendo y no de la apariencia final que tendrán en pantalla o en la copia impresa, además de permitir definir nuevas etiquetas y ampliar las existentes.</p> <p>Son varios los vocabularios desarrollados en XML con el fin de ampliar sus aplicaciones. Podemos considerar fundamentales: XHTML, XSL-FO y XSLT, XLink, XPointer y Schema. Además, existen también versiones para usos específicos, como MathML (fórmulas matemáticas), SVG (gráficos vectoriales), RSS (sindicación de noticias), o XBRL (partes financieros) (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a>).</p>
<b>Blogroll</b>	Es una colección de enlaces de weblogs para encontrar más weblogs. Los autores de weblogs pueden definir diferentes criterios para incluir otros weblogs en sus blogroll. Habitualmente, el listado de otros weblogs se compone de webs que los propios autores visitan con asiduidad (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a> ).
<b>plugin</b> <b>o</b>	Programa de ordenador que interactúa con otro programa para aportarle una función o utilidad específica, generalmente muy específica. Este programa adicional es ejecutado por la aplicación principal. Los plugins típicos tienen la función de reproducir determinados formatos de gráficos, reproducir

<b>plug-in</b>	<p>datos multimedia, codificar/decodificar emails, filtrar imágenes de programas gráficos...</p> <p>En la actualidad están muy extendidos, pero el primer plugin se diseñó en 1987 para el programa HyperCard de Macintosh. Se utilizan como una forma de expandir programas de forma modular, de forma que se puedan añadir nuevas funcionalidades sin afectar a las ya existentes ni complicar el desarrollo del programa principal (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a>).</p>
<b>API</b>	<p>Del inglés <b>A</b>pplication <b>P</b>rogramming <b>I</b>nterface (interfaz de programación de la aplicación), es un conjunto de especificaciones de comunicación entre componentes software. Representa un método para conseguir abstracción en la programación, generalmente (aunque no necesariamente) entre los niveles o capas inferiores y los superiores del software. Uno de los principales propósitos de una API consiste en proporcionar un conjunto de funciones de uso general, por ejemplo, para dibujar ventanas o iconos en la pantalla. De esta forma, los programadores se benefician de las ventajas de la API haciendo uso de su funcionalidad, evitándose el trabajo de programar todo desde el principio. Las APIs asimismo son abstractas: el software que proporciona una cierta API generalmente es llamado la <i>implementación</i> de esa API. (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a>).</p> <p>Interfaces que permiten comunicar dos software que presentan incompatibilidades en ese proceso. En Internet permiten ampliar las capacidades de los servidores web (Fuente: <a href="http://www.camaraalcoy.net/Servicios_web/glosario/Glosario/A.htm">www.camaraalcoy.net/Servicios_web/glosario/Glosario/A.htm</a>).</p>
<b>Framework</b>	<p>En el desarrollo de software, es una estructura de soporte definida en la cual otro proyecto de software puede ser organizado y desarrollado. Típicamente, un framework puede incluir soporte de programas, librerías y un lenguaje de scripting entre otros softwares para ayudar a desarrollar y unir los diferentes componentes de un proyecto (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a>).</p>
<b>buzzword</b>	<p>Palabra o aplicación web que está de moda y que se propaga de manera rápida entre los usuarios que usan estas herramientas de plataforma web 2.0. Se propaga en los foros, comentarios y artículos.</p>
<b>web 2.0</b>	<p>Web 2.0 se refiere a la transición percibida en Internet desde las webs tradicionales a aplicaciones web destinadas a usuarios. Los propulsores de este pensamiento esperan que los</p>

	servicios de la Web 2.0 sustituyan a las aplicaciones de escritorio en muchos usos. (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a> ).
<b>folcsonomía</b>  <b>o</b>  <b>folksonomía</b>	Traducción del término inglés <i>folksonomy</i> , es un neologismo que da nombre a la categorización colaborativa por medio de etiquetas simples en un espacio de nombres plano, sin jerarquías ni relaciones de parentesco predeterminadas. Se trata de una práctica que se produce en entornos de software social cuyos mejores exponentes son los sitios compartidos como del.icio.us (enlaces favoritos), Flickr (fotos), o 43 Things (deseos). Las folcsonomías surgen cuando varios usuarios colaboran en la descripción de un mismo material informativo. Por ejemplo, en del.icio.us muchas personas han guardado la wikipedia, marcándola con diferentes etiquetas, pero coincidiendo la mayoría en <i>reference</i> , <i>wiki</i> y <i>encyclopedia</i> . De acuerdo con su formación etimológica, folcsonomía (folc+taxo+nomía) significa literalmente "clasificación gestionada por el pueblo"(Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a> ).
<b>hype</b>	Exageración; mensaje comercial en el cual se exagera las descripciones y se distorsiona la verdad. Viene del inglés de " <i>hyperbole</i> ", o sea, una exageración o hipérbole en los ambientes artísticos y de moda.
<b>AJAX</b>	Acrónimo de Asynchronous JavaScript And XML (en inglés «JavaScript y XML asíncronos»). Técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas mediante la combinación de tres tecnologías ya existentes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• HTML (o XHTML) y Hojas de Estilo en Cascada (CSS) para presentar la información;</li> <li>• Document Object Model (DOM) y JavaScript, para interactuar dinámicamente con los datos, y</li> <li>• XML y XSLT, para intercambiar y manipular datos de manera desincronizada con un servidor web (aunque las aplicaciones AJAX pueden usar otro tipo de tecnologías, incluyendo texto plano, para realizar esta labor). Como el DHTML o LAMP, AJAX no constituye una tecnología en sí, pero es un término que engloba a un grupo de éstas que trabajan conjuntamente.</li> </ul> <p>Las aplicaciones AJAX usan navegadores web que soportan las tecnologías mencionadas más arriba. Entre estos se incluyen Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera y Safari (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a>).</p>
<b>ruby on rails</b>	Ruby es un lenguaje de scripts para una programación orientada a objetos, rápido, sencillo y de muy alto nivel. Fue creado en Japón en el año 1993 por Yukihiro Matsumoto (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a> ).

<b>CMS</b>	<p>Siglas de Content Management System (Sistema de gestión de contenido), permite la creación y administración de contenidos principalmente en páginas web.</p> <p>Consiste en una interfaz que controla una o varias bases de datos donde se aloja el contenido del sitio. El sistema permite manejar de manera independiente el contenido por una parte y el diseño por otra. Así, es posible manejar el contenido y darle en cualquier momento un diseño distinto al sitio sin tener que darle formato al contenido de nuevo, además de permitir la fácil y controlada publicación en el sitio a varios editores. Un ejemplo clásico es el de editores que cargan el contenido al sistema y otro de nivel superior que permite que estos contenidos sean visibles a todo público.</p> <p>Algunos sistemas CMS son Apache Lenya, Phpnuke, WCMS, Mambo, TikiWiki, typo3, Drupal, WordPress y Plone (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a>).</p>
<b>wiki</b>	<p>Un wiki o WikiWiki (de «wiki wiki», que significa «rápido» en la lengua hawaiana) es:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una colección de páginas web de hipertexto, que pueden ser visitadas y editadas por cualquier persona (aunque en algunos se exige el registro como usuario) en cualquier momento. Una versión web de un <i>wiki</i> también se llama WikiWikiWeb. Se trata de un simple juego de palabras, ya que las iniciales son «WWW» como en la World Wide Web.</li> <li>• Una aplicación de informática colaborativa en un servidor que permite que los documentos allí alojados (las páginas wiki) sean escritos de forma colaborativa a través de un navegador, utilizando una notación sencilla para dar formato, crear enlaces, etc. Cuando alguien edita una página wiki, sus cambios aparecen inmediatamente en la web, sin pasar por ningún tipo de revisión previa (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a>).</li> </ul>
<b>FOAF</b>	<p>Siglas de Friend Of A Friend. Es un proyecto dentro de la Web semántica para describir relaciones mediante XML y RDF que puedan ser procesadas fácilmente por máquinas (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a>).</p>
<b>trackback</b>	<p>Es un concepto que surge del mundo de los <i>weblogs</i> (bitácoras, diarios, blogs, ...).</p> <p>Se trata de un enlace inverso que permite conocer qué enlaces apuntan hacia un determinado <i>post</i>; de ese modo avisa a otro <i>weblog</i> que se está citando uno de sus <i>posts</i> (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a>).</p>
<b>tag o tags</b>	<p>Etiqueta en lenguajes informáticos de mercado (Fuente:</p>

	<p><a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a>).</p> <p>Instrucción que se escribe al elaborar una página HTML de forma que "&lt;P&gt;" indica el comienzo de un párrafo de texto. Cada uno de los mandatos que aparecen en una página es interpretado por el programa navegador para visualizar dicha página de forma adecuada en una pantalla (Fuente: <a href="http://www.xpress.com.mx/glosario_t.jsp">www.xpress.com.mx/glosario_t.jsp</a>).</p>
<b>tagging</b>	<p>Tagging refers to adding style information or semantic information to a piece of content with HTML or XML tag attributes or unique style or semantic tags. Tags are the delimited markup information that surrounds content, eg, . Most CM systems have created their own proprietary tag names and delimiters to indicate sites in a content template where a content element is to be embedded. (See Templates) The tag is then replaced by the actual content element for delivery as HTML, for example (Fuente: <a href="http://webcontent-m1.com/m1/en/support/Library/glossary">webcontent-m1.com/m1/en/support/Library/glossary</a>).</p>
<b>e-learning</b>	<p>Conjunto de actividades necesarias para la creación y uso de un entorno de formación a distancia online mediante el uso de tecnologías de la información y comunicaciones (Fuente: <a href="http://www.elearningworkshops.com">www.elearningworkshops.com</a>).</p>
<b>educación a distancia</b>	<p>Proceso de formación en el que la distancia física separa a los estudiantes, los formadores y la tecnología (Fuente: <a href="http://www.elearningworkshops.com">www.elearningworkshops.com</a>).</p>
<b>extranet</b>	<p>Red que utiliza la tecnología de Internet para conectar la red local (LAN) de una organización con otras red externa (Fuente: <a href="http://www.elearningworkshops.com">www.elearningworkshops.com</a>).</p>
<b>formación asíncrona</b>	<p>Proceso de aprendizaje en el que la interacción alumno-profesor no coincide en el tiempo y en el espacio, ocurre de forma intermitente, no simultánea. Ofrecen como ventaja que las discusiones y aportaciones de los participantes quedan registradas y el usuario puede estudiarlas con detenimiento antes de ofrecer su aportación o respuesta (Fuente: <a href="http://www.elearningworkshops.com">www.elearningworkshops.com</a>).</p>
<b>formación síncrona</b>	<p>Proceso de aprendizaje en línea, llevado a cabo en tiempo real, donde la interacción alumno-tutor coincide en el tiempo y en el espacio (Fuente: <a href="http://www.elearningworkshops.com">www.elearningworkshops.com</a>).</p>
<b>foro</b>	<p>Espacio virtual creado en Internet o en una Intranet en donde los usuarios pueden enviar y contestas mensajes que pueden ser leídos por otros usuarios (Fuente: <a href="http://www.elearningworkshops.com">www.elearningworkshops.com</a>).</p>

<b>LMS</b>	Siglas de <b>Learning Management System</b> . Software que automatiza la administración de acciones de formación: gestión de usuarios, gestión y control de cursos, gestión de los servicios de comunicación, etc. (Fuente: <a href="http://www.elearningworkshops.com">www.elearningworkshops.com</a> ).
<b>SCORM</b>	<p>Siglas de Shareable Content Object Reference Model. En castellano: Modelo de Referencia para Objetos de Contenido Distribuibles. SCORM es producto de la iniciativa del Departamento de Defensa de EE.UU. a través de ADL SCORM es un modelo de referencia que establece un modo de desarrollar, empaquetar y gestionar la distribución de unidades formativas digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reusable: modificable por diferentes herramientas</li> <li>• Accesible: puede ser publicado y encontrado por diferentes entidades y sistemas.</li> <li>• Interoperable: capaz de funcionar en diferentes sistemas servidor y cliente.</li> <li>• Duradero (persistente): no requiere modificaciones significativas para adaptarlo a un nuevo sistema.</li> </ul> <p>(Fuente: <a href="http://www.elearningworkshops.com">www.elearningworkshops.com</a>).</p>
<b>AICC</b>	Siglas de Aviation Industry Computer-Based Training (Comité de formación por ordenador de la Industria de la aviación). Fue la primera asociación en desarrollar especificaciones para CBT. La mayoría de los desarrollos conceptuales de las especificaciones AICC han sido incorporados a SCORM (Fuente: <a href="http://www.elearningworkshops.com">www.elearningworkshops.com</a> ).
<b>CBT</b>	Siglas de Computer Based Training (Formación basada en el ordenador). Normalmente el material formativo se presenta en soporte CD-ROM y a diferencia de la formación en línea, no necesita conexión a Internet (Fuente: <a href="http://www.elearningworkshops.com">www.elearningworkshops.com</a> ).
<b>ECTS</b>	Siglas correspondientes a European Credit Transfer and Accumulation System (Sistema Europeo de Transferencia y Acumulación de créditos). Es un sistema de créditos centrado en el estudiante, que se basa en el número de créditos necesario para que un estudiante consiga los objetivos de un programa. Estos objetivos se especifican preferiblemente en términos de los resultados de aprendizaje y de las competencias que se deben adquirir. (Fuente: <a href="http://www.usc.es/eees/glosario/index_glosario.htm">www.usc.es/eees/glosario/index_glosario.htm</a> ).
<b>EEES</b>	El Espacio Europeo de Educación Superior es uno de los objetivos de la Unión Europea en cuanto a la coordinación de las políticas y normas legislativas, en relación tanto al

	desarrollo económico como con el progreso y bienestar de los ciudadanos en el ámbito de la educación. La construcción del EEES se consolida con la Declaración de Bolonia (1999), en la que los ministros europeos de educación instan a los estados miembros de la Unión Europea a desarrollar e implantar en sus países un conjunto de actuaciones. (Fuente: <a href="http://www.unizar.es/eees/">www.unizar.es/eees/</a> ).
<b>intranet</b>	Red de uso interno de una organización, desarrollada siguiendo los protocolos de comunicación de Internet (Fuente: <a href="http://www.elearningworkshops.com">www.elearningworkshops.com</a> ).
<b>permalink</b>	Enlace permanente a un post o artículo de una bitácora. Como los nuevos artículos desplazan a los antiguos, es importante facilitar un enlace que permita enlazar a cada artículo con independencia de si todavía aparece en la página principal del blog o no (Fuente: <a href="http://www.injef.com/php/index.php">www.injef.com/php/index.php</a> ).
<b>WBT</b>	Siglas de <b>Web Based Training</b> (Formación basada en la Web). Provisión de contenido educativo a través de un navegador web, ya sea en Internet, en una intranet (Fuente: <a href="http://www.elearningworkshops.com">www.elearningworkshops.com</a> ).
<b>XNF</b>	XHTML Friends Network (XFN) is a simple way to represent human relationships using hyperlinks developed by Global Multimedia Protocols Group. In recent years, blogs and blogrolls have become the fastest growing area of the Web. XFN enables web authors to indicate their relationship(s) to the people in their blogrolls simply by adding a 'rel' attribute to their <a href> tags (Fuente: <a href="http://es.wikipedia.org">http://es.wikipedia.org</a> ).