

## **Unidad 19: APLICACIONES WEB 2.0 COLABORATIVAS Y PUBLICACION DE CONTENIDOS (I): Aplicaciones web 2.0 para trabajo colaborativo**

---

- 19.1 *Introducción a la Web 2.0*
- 19.2 *Definición*
- 19.3 *Características*
- 19.4 *Herramientas para publicar en la Web 2.0*
  - a) *Aplicaciones para expresarse/crear y publicar/difundir*
  - b) *Redes sociales*
  - c) *Entornos para compartir recursos*
- 19.5 *Tecnología de la Web 2.0*
- 19.6 *Consecuencias de la Web 2.0*



## **19.1      Introducción a la Web 2.0**

La Web 2.0 es la generación Web en la que las aplicaciones son más interactivas. Comprende aquellos sitios web que facilitan compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la *World Wide Web*.

El término Web 2.0 fue acuñado por O'Reilly Media y se refiere a una nueva generación de aplicaciones Web que provee participación, colaboración e interacción en línea a los usuarios.

En general, estas aplicaciones actuales intentan ser más dinámicas y se caracterizan como “comunidades sociales” donde se da mayor énfasis a la contribución y participación de los usuarios. En contraste con la Web tradicional, Web 2.0 ofrece más que interacción básica y participación de usuarios. En estas aplicaciones los participantes de las comunidades desarrollan una reputación en base a la cantidad y calidad de sus contribuciones, se comparten documentos en los que varias personas pueden trabajar al mismo tiempo, se utilizan interfaces dinámicas y atractivas que se acercan a las aplicaciones de escritorio, se comparte información, en ocasiones en tiempo real, por medio de interfaces de programación y comunicación. Esto permite el desarrollo rápido de nuevas aplicaciones y permite la participación de la comunidad en el etiquetamiento, clasificación y toma de decisiones.

La web 2.0 ha supuesto un avance para el desarrollo de trabajo colaborativo, tanto en el campo de la educación como a nivel de trabajo en empresa.

## **19.2      Definición**

La Web 2.0 no es más que la evolución de la Web o Internet en el que los usuarios dejan de ser usuarios pasivos para convertirse en usuarios activos, que participan y contribuyen en el contenido de la red, siendo capaces de dar soporte y formar parte de una sociedad que se informa, comunica y genera conocimiento.

La Web 2.0 es un concepto que se acuñó en 2003 y que se refiere al fenómeno social surgido a partir del desarrollo de diversas aplicaciones en Internet.

El término establece una distinción entre:

- la primera época de la Web (donde el usuario era básicamente un sujeto pasivo que recibía la información o la publicaba, sin que existieran demasiadas posibilidades para que se generara la interacción)
- y la revolución que supuso el auge de los blogs, las redes sociales y otras herramientas relacionadas, donde todos los cibernautas pueden elaborar contenidos y compartirlos, opinar, etiquetar/clasificar...

Su propósito fundamental es fomentar la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.

En conclusión, la Web 2.0 nos permite realizar trabajo colaborativo entre varios usuarios o colaboradores.

## 19.3 Características

La Web 2.0 se caracteriza principalmente por la participación del usuario como contribuidor activo y no solo como espectador de los contenidos de la Web (usuario pasivo). Esto queda reflejado en aspectos como:

- El auge de los blogs.
- El auge de las redes sociales.
- Las webs creadas por los usuarios, usando plataformas de auto-edición.
- El contenido agregado por los usuarios como valor clave de la Web.
- El etiquetado colectivo
- El beta perpetuo<sup>(1)</sup>: la Web 2.0 se inventa permanentemente.
- Aplicaciones web dinámicas.
- La *World Wide Web* como plataforma.

Por la forma en que se utiliza la Web 2.0, el usuario ya no depende ni del software ni de la información almacenados en su ordenador, sino que aprovecha el almacenamiento en la nube para acceder a los datos y aplicaciones personales a través de sitios que lo identifican de forma única por medio de un usuario y una contraseña.

Por ello, utilizando herramientas Web 2.0, el usuario no depende de un único ordenador ni de una ubicación geográfica, ya que puede tener acceso a toda su información desde cualquier equipo en cualquier parte del mundo donde tenga conexión a Internet.

## 19.4 Herramientas Web 2.0

Con el término Web 2.0, subrayamos un cambio de paradigma sobre la concepción de Internet y sus funcionalidades, que ahora abandonan su marcada unidireccionalidad y se orientan más a facilitar la máxima interacción entre los usuarios y el desarrollo de redes sociales (tecnologías sociales) donde puedan expresarse y opinar, buscar y recibir información de interés, colaborar y crear conocimiento (conocimiento social) y compartir contenidos.

Podemos distinguir:

**a) Aplicaciones para expresarse/crear y publicar/difundir:** Como *blogs y wikis* (vistas en el tema 17). Recordemos:

- **Blogs:** Un blog es un espacio web personal en el que su autor (puede haber varios autores autorizados) puede escribir cronológicamente artículos, noticias (con imágenes vídeos y enlaces), pero además es un espacio colaborativo donde los

---

(1) Un programa informático se encuentra en estado beta cuando funciona lo suficientemente estable, pero puede contener aún errores. *Beta perpetuo* describe el software que permanece en estado de beta por un período de tiempo muy extendido o indefinidamente. Es asociado también al software que recibe actualizaciones constantes. Esta práctica es usual en los programas de código abierto, en donde los usuarios son tratados casi como codesarrolladores.

lectores también pueden escribir sus comentarios a cada uno de los artículos (entradas/post) que ha realizado el autor.

Como servicio para la creación de blogs destacan **Wordpress.com** (es otra aplicación Web 2.0 de publicación de código libre) y **Blogger.com**

- **Wikis:** Una wiki es un espacio web corporativo, organizado mediante una estructura hipertextual de páginas (referenciadas en un menú lateral), donde varias personas elaboran contenidos de manera asíncrona. Hay diversos servidores de wikis gratuitos.

Por ejemplo:

**Confluence** es una aplicación web práctica y simple que facilita a equipos de trabajo colaborar y administrar el conocimiento. Es una Wiki empresarial que se utiliza principalmente en el mundo corporativo.

**Twiki** es una wiki estructurado que va un paso más allá; permite a los usuarios automatizar el flujo de trabajo creando aplicaciones Wiki específicas. Se la conoce por apoyar la colaboración a nivel empresarial. Es completamente de código libre y proporciona documentación completa para la administración, desarrollo y guías de usuario.

## **b) Redes sociales:**

Sitios web donde cada usuario tiene una página donde publica contenidos y se comunica con otros usuarios.

- Ejemplos: **Facebook, Twitter, Hi5, Myspace, Instagram**, entre otras.
- También existen redes sociales profesionales, dirigidas a establecer contactos dentro del mundo empresarial (**LinkedIn, Xing...**).

## **c) Entornos para compartir recursos:**

Entornos que nos permiten almacenar recursos o contenidos en Internet, compartirlos y visualizarlos cuando nos convenga. Constituyen una inmensa fuente de recursos y lugares donde publicar materiales para su difusión mundial. Existen de diversos tipos, según el contenido que albergan o el uso que se les da:

- I. Documentos: **Google Docs** y Office Web Apps (OneDrive), en los cuales podemos subir nuestros documentos, compartirlos y modificarlos.
- II. Videos: **Youtube**, Vimeo, Dailymotion, Dalealplay... Contienen miles de vídeos subidos y compartidos por los usuarios.
- III. Fotos: Picasa, **Flickr**, Instagram... Permiten disfrutar y compartir las fotos también tenemos la oportunidad de organizar las fotos con etiquetas, separándolas por grupos como si fueran álbumes, podemos seleccionar y guardar aparte las fotos que no queremos publicar.

IV. Agregadores de noticias: Digg, Reddit, Menéame... Noticias de cualquier medio son agregadas y votadas por los usuarios.

V. Almacenamiento online: Dropbox, Google Drive, SkyDrive

VI. Presentaciones: Prezzi, **Slideshare**.

VII. Compartir Ideas, organizar discusiones: **Mindmeister**

Veamos algunos de estos ejemplos con detalle:

**Google Docs**, es de uso gratuito. Permite trabajar de forma colaborativa en documentos, hojas de cálculo, presentaciones y otro tipo de documentos. Es decir, permite Edición Colaborativa, Compartición de Contenidos y Administración de Documentos.

**YouTube**, es un sitio web en el cual los usuarios pueden subir y compartir vídeos. Aloja una variedad de clips de películas, programas de televisión y vídeos musicales, así como contenidos amateur como videoblogs.

**Flickr**, es un sitio web que permite almacenar, ordenar, buscar, vender y compartir fotografías o vídeos en línea, a través de Internet. Cuenta con una comunidad de usuarios que comparten fotografías y vídeos creados por ellos mismos. Dispone de herramientas que permiten a los autores: etiquetar sus fotografías, explorar y comentar las imágenes de otros usuarios.

**SlideShare**, es un sitio de alojamiento de diapositivas que ofrece a los usuarios la posibilidad de subir y compartir en público o en privado presentaciones de diapositivas, la mayoría de documentos de texto sin formato, e incluso algunos formatos de audio y vídeo.

**Mindmeister**, permite la colaboración en línea de varios usuarios en la elaboración colaborativa de mapas mentales. Permite crear, administrar y compartir en cualquier momento desde cualquier lugar.

## **19.5 Tecnología de la web 2.0**

Tecnológicamente, las aplicaciones Web 2.0 son servicios de Internet, por lo que no es necesario tener instalado un software cliente en el ordenador.

Así, **nuestra plataforma de trabajo es la propia página web**, que nos suministra herramientas on-line siempre disponibles y nos proporciona espacios de trabajo colaborativo.

## **19.6 Consecuencias de la Web 2.0**

La Web 2.0 ha originado la democratización de los medios haciendo que cualquiera tenga las mismas posibilidades de publicar noticias que un periódico tradicional. De hecho, grupos de personas crean blogs que reciben más visitas que las versiones *online* de muchos periódicos.

La Web 2.0 ha reducido considerablemente los costes de difusión de la información, de manera que podemos tener gratuitamente nuestra propia emisora de radio online, nuestro periódico online, nuestro canal de vídeos, etc.

Al aumentar la producción de información aumenta la segmentación de la misma, lo que equivale a que los usuarios puedan acceder a contenidos que tradicionalmente no se publican en los medios convencionales.

Lo mismo que ocurre con la información ocurre con los bienes y servicios. Las estrategias comerciales tradicionales siempre se han basado en centrar la actividad en unos pocos productos de mucha aceptación. La Web 2.0 permite, gracias a los bajos costes de distribución y almacenamiento, la comercialización de productos difíciles de encontrar en los comercios tradicionales por ser más específicos o menos populares.

La Web 2.0 supone, debido a su gran interactividad, conflictos a nivel de Propiedad Intelectual y de seguridad. Día a día se mejoran los sistemas para tratar de evitar dichos conflictos, manteniendo al mismo tiempo el carácter democrático del medio.

## BIBLIOGRAFIA

- WIKIPEDIA [https://es.wikipedia.org/wiki/Web\\_2.0](https://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0)
- <http://www.peremarques.net/web20.htm> Dr. Pere Marquès Graells, Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB
- *Herramientas Web 2.0 para el aprendizaje colaborativo.* Jabbar Fahad Mohammed Abdul, (University of Reading), Raúl V. Ramírez Velarded (Tecnológico de Monterrey)