

Unidad Didáctica 1

Introducción a la web 2.0 y las redes sociales

Contenido

1. Introducción
2. Implicaciones y cambios sociales
3. Contextualización y un poco de historia
4. ¿Hacia dónde vamos?
5. Glosario 2.0

1. Introducción

Como fase previa al inicio del curso, se hace necesario, o al menos oportuno, plantearnos una serie de cuestiones, con el fin de establecer y analizar el punto de partida desde el que iniciamos nuestra singladura a través del mundo Web 2.0.

¿Qué entendemos por Web 2.0?, ¿qué utilidades y herramientas 2.0 utilizamos hasta ahora?, ¿soy miembro de alguna Red Social?, ¿la utilizo en todas sus posibilidades?, ¿nos consideramos usuarios 2.0?, ¿consideramos que la Web 2.0 es útil para nuestras vidas?, ¿qué puede traer de positivo para nuestro desarrollo personal, social y profesional?, ¿qué de bueno y malo tiene la Web 2.0?, etc.

A continuación, trataremos de responder a través de este capítulo a todas estas cuestiones básicas que nos ayudarán a comprender muchísimo mejor el contenido de este curso.

2. Implicaciones y cambios sociales

En esta última década la información se ha convertido en el motor de los cambios sociales, empresariales, culturales, educativos, etc.

Las nuevas tecnologías y los nuevos entornos aparecieron en nuestras vidas casi sin darnos cuenta. Su aparición trajo consigo no sólo una de las más potentes herramientas de comunicación, sino una nueva forma de entender y configurar la sociedad, con todo lo bueno y malo que esto comporta.

El hecho de que la comprensión de nuestro entorno haya cambiado, trae consigo una nueva percepción de nuestro papel en este mundo de la tecnología. Nos hemos visto avocados a una adaptación, en muchos casos, apresurada y forzada.

2.1. Cambios en el ámbito laboral

Hemos visto como nuestro entorno laboral ha cambiado drástica y profundamente, modificando todos los sistemas y procesos de trabajo, especialmente la comunicación y gestión de la información. Las empresas, las instituciones públicas, etc., cuentan en su gran mayoría con equipos informáticos que les facilitan los procesos de gestión de datos, su almacenamiento, organización y reutilización; les facilitan y agilizan la utilización de los canales de comunicación entre sus miembros, departamentos, y con otras entidades; mejoran la tarea de exteriorizar y dar a conocer su producto o servicio, además de mejorar y facilitar sobremanera el contacto con el usuario y consumidor directo.

Así mismo, el trabajo colaborativo se ha visto potenciado, pasando a jugar un papel esencial en el desarrollo de los procesos productivos.

Pese a este enorme cambio, aunque la gran mayoría utiliza equipos informáticos para llevar a cabo su trabajo, todavía existen muchas empresas que no utilizan Internet como elemento potenciador de su desarrollo.

Como en todo fenómeno de cambio, podemos ver casos extremos en ambos sentidos. Esto es, pueden darse empresas que se zambullen plenamente en el uso y aplicación de las nuevas tecnologías e Internet, o bien, aquellas que lo hacen de una forma tímida y más paulatinamente.

En cualquier caso, todavía queda mucho por recorrer, en las diferentes tipologías de empresas o instituciones. Estos procesos de adaptación vienen determinados por elementos como el tamaño de la empresa, el tipo de producto o servicio que ofrecen, el coste de implantación e implementación de dichos procesos, etc.; a estos elementos podríamos añadirles algunas **causas** tecnológicas que frenan o condicionan el desarrollo de la empresa:

- Retorno de la inversión poco claro.
- Se subestiman las posibilidades que brinda Internet a la empresa.
- Falta de planificación en el proceso de integración de Internet.
- Falta de personal cualificado para esta área.
- No se remodelan los procesos de la empresa para la correcta adecuación del negocio.

- No se tiene como prioritario.
- Resistencia al cambio.
- Falta de planificación en el proceso de integración de Internet.
- Falta de metodología en el desarrollo del proyecto.

No obstante, y pese a estas cuestiones, son cada vez más las empresas, pequeñas y grandes, las que están incluyendo en su dieta laboral, la utilización de las nuevas tecnologías y de Internet.

2.2. Cambios en el ámbito social

Las nuevas tecnologías e Internet han aportado a diversas actividades cotidianas, matices nuevos, funciones innovadoras que han transformado la vida del usuario de a pie, pasando de una sociedad física, palpable, a una “Sociedad en Red”.

Nuestro entorno social ha reconocido como necesarias muchas acciones antes lejos de nuestro alcance. Se ha promovido una nueva forma de comunicarse, de relacionarse, de participar en procesos de opinión, además de cuestiones más triviales como comprar, jugar, etc.

El nivel de dependencia que se está produciendo hace que cada vez sea más difícil desenvolvernos en nuestra vida diaria de una forma eficiente sin el uso de las tecnologías o de Internet.

A través de estas tecnologías o de Internet, podemos trabajar y hacer frente a cualquier necesidad o requerimiento cotidiano como:

- Búsqueda y obtención de todo tipo de información.
- Actividades de ocio.
- Actividades culturales.
- Realización de compras.
- Educación.
- Asesoramiento y gestiones administrativas.

En todos estos espacios o actividades se producen procesos de comunicación e interacción bidireccionales, donde antes eran en un solo sentido (unidireccional).



El ciudadano de la Sociedad en Red tiene voz, interacciona, opina, vota, comunica, publica, etc., difunde sus ideas en muy diversos canales, y puede llegar a ser escuchado por millones de personas

Todos estos aspectos están teniendo una serie de **consecuencias** como:

- La apertura de los sistemas educativos.
- Los cambios en las pautas de consumo.
- La interrelación con el entorno y el tiempo.
- Los cambios en estilos de vida.
- La modificación del sistema de valores.

Podemos determinar que están surgiendo situaciones de riesgo, provocadas por estos cambios, situaciones que hemos de aprender a solucionar. Todo proceso de cambio trae consigo un proceso de adaptación y asimilación hasta llegar a un punto de normalización.

2.3. Cambios en el ámbito educativo

El ámbito educativo ha sido uno de los más afectados con la aparición de las nuevas tecnologías y, especialmente, Internet. Esta circunstancia ha traído consigo el reto de incluir en el sistema educativo Internet, como una nueva herramienta de trabajo.

Se han visto transformaciones en la metodología docente, en el trabajo del alumno, en los mecanismos de comunicación entre los actores educativos, en los procesos de investigación, estudio, elaboración de trabajo y, en general, en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Si bien es cierto, todas estas consideraciones traen consigo la necesidad de adaptar el sistema educativo en cuanto a equipamiento se refiere, así como, en formar a los implicados en el acto de enseñanza (gestores, educadores, maestros, profesores, investigadores, alumnos, etc.).

Incorporar las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) a la educación no sólo es un desafío, sino que se convierte, hoy, en una necesidad para que los jóvenes puedan desenvolverse sin problemas dentro de la nueva sociedad.

Esta inclusión viene condicionada por diferentes factores que harán de este proceso algo más o menos gravoso, pues la incorporación de las tecnologías en la educación, depende de factores como la formación y actitud de los profesores, la voluntad de los órganos de gestión en facilitar este proceso, etc.

Hasta este momento, echando una mirada a nuestro entorno educativo, podemos observar una serie de cambios que recogemos a continuación:

- **Nuevas herramientas y canales de formación:** se ofrecen diferentes entornos virtuales de aprendizaje, bien de corte formal (cursos o enseñanzas regladas) o de corte informal (participación en foros, chats, mensajes a través del correo electrónico).
- **Nuevos objetos de enseñanza:** hasta ahora la pretensión principal era alfabetizar al individuo. Esto no es suficiente en el nuevo espacio educativo donde se busca enseñar al “educando” a acceder a toda la informa-

ción, filtrarla y seleccionar aquella que más atienda a sus necesidades. El individuo ha de estar inmerso en un proceso de aprendizaje continuo.



Sabías que...

Según el pedagogo Hernández Ruiz, “Todo ser humano es un educando mientras vive, puesto que todo acto de relación vital, sobre todo si es de carácter social, determina en él, modificaciones de conducta y por lo tanto tiene significación educativa”.

- **Cambios en el papel del docente:** ha pasado de ser la única fuente de información, a ser el guía y orientador en el proceso de asimilación de la información por parte del alumno.
- **Nuevos objetivos educativos:** el sistema educativo ha de preparar al alumno en ciertas habilidades, destrezas y conocimientos orientados hacia:
 - Usar de las herramientas más comunes en Internet.
 - Conocer las características de los equipos informáticos.
 - Saber buscar información.
 - Aprender a filtrar la información obtenida en base a unos criterios de calidad.
 - Saber cómo utilizar la información.
 - Conocer y saber las posibilidades de comunicación de Internet.
- **Cambio en los centros educativos:** en este ámbito, las nuevas tecnologías e Internet han propiciado un cambio radical en la forma de llevar a cabo la gestión, la administración, las infraestructuras, la formación docente, la adaptación del proyecto educativo, etc.

Todos estos cambios han propiciado un cambio en las metodologías didácticas, que se han visto obligadas a adaptarse a estas nuevas herramientas, espacios, etc.

El objetivo final de todos estos cambios ha de ser el formar a alumnos bajo la premisa de un aprendizaje constante, cambiante y a lo largo de la vida, con el fin de que ese aprendizaje continuo les posibilite una adaptación a una sociedad como la actual en constante cambio.

3. Contextualización y un poco de historia

En esta Sociedad en Red, las nuevas tecnologías y los servicios que ofrecían evolucionaron hacia lo que hoy conocemos como “Web 2.0”.

Como hemos visto en el punto anterior, nuestros entornos social, laboral, educativo, etc., han cambiado radicalmente provocando un necesario proceso de adaptación. Estos cambios se han visto potenciados, en los últimos años, por la aparición de servicios Web, entornos, herramientas y estrategias 2.0.

Hasta hace muy pocos años, cuando los usuarios comenzábamos a hacer uso de las nuevas tecnologías y de Internet, lo hacíamos desde una perspectiva de meros observadores, pues nos acercábamos a la red para buscar información y consultarla, desde un punto de vista pasivo.

A medida que los años pasaban, los usuarios han ido cambiando su perfil, pasando de ser **usuarios pasivos**, como antes indicábamos, a **usuarios activos**, realizando tareas como creación de contenidos, participando en listas de distribución, estableciendo relaciones (personales, profesionales, sociales, etc.), implementando experiencias formativas on-line, y un largo etcétera.

Estos cambios en el papel del usuario, se han ido produciendo por la transformación de Internet, con la aparición de nuevas herramientas, aplicaciones o utilidades que están abriendo un mundo de posibilidades.



Nota

Las nuevas herramientas, aplicaciones, utilidades, servicios, productos, etc., permiten al usuario crear grupos, comunidades, redes de trabajo, de relaciones personales; realizar sus compras, sus gestiones bancarias, búsquedas de información y su gestión, publicar sus contenidos, sus trabajos de investigación, compartir experiencias, mostrar sus vídeos u opinar sobre algún tema.



Este nuevo horizonte, hizo que la revista TIME, eligiese, como hace cada año, al personaje del año. En este caso, año 2006, eligió al “usuario de Internet”, con esta imagen, en la que la pantalla del ordenador de la foto simula un espejo en el que se refleja cada uno de nosotros. Para TIME, cada uno de nosotros fuimos el “personaje del año”.

El titular fue: *You. Yes, you. You control the Information Age. Welcome to your World (Tú. Si, tú. Tú controlas la Era de la Información. Bienvenido a tu mundo).*

Para que puedas leer el artículo. Consulta el siguiente enlace:

<<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html>>.

Para afrontar todas estas posibilidades, los usuarios tienen la necesidad de adquirir una serie de habilidades y conocimientos para manejar con destreza estas nuevas herramientas, con el fin de adaptarse a las nuevas exigencias tecnológicas.

El nuevo ciudadano ha de realizar este aprendizaje para conseguir alcanzar un nivel de adaptación tecnológico que le posibilite desarrollarse en este nuevo entorno, sin dificultad.

Con esta progresión de las tecnologías, programas, utilidades, llegamos, casi sin querer al mundo 2.0, que se caracteriza esencialmente por el papel activo que desempeña el usuario, donde todos somos protagonistas de esta evolución.

3.1. De las web 1.0 a la web...

El proceso seguido hasta llegar a donde nos encontramos, ha sido una evolución silenciosa, pero rápida. Venimos de lo que se dio a llamar **Web 1.0**, y que se fue desarrollando hasta llegar a la **Web 2.0**.

La unidad de trabajo era la página Web y, de esta forma, los usuarios navegaban entre múltiples páginas a través de hipervínculos. En esta conceptualización, el elemento central es el servidor Web con su información. Generalmente, estos sitios consistían en sitios corporativos, sitios de noticias o sitios de información específica.

La **Web 1.0** se caracterizó por la creación de páginas Web **estáticas**, con pocas actualizaciones y con las que el usuario no interactuaba, en las que el autor de éstas era la principal fuente de información. Cualquier usuario tenía que acudir a la fuente para conseguir dicha información. Poco a poco, se fue incrementando el número de usuarios que se convirtieron en creadores de contenidos, y por tanto, la cantidad de información creció exponencialmente. Esto implicaba un cambio de paradigma y un cambio de concepto, más que de tecnología.

En este nivel la evolución consistía en la utilización de la red como comunidades, en las que los propios usuarios interactuaban, bien entre ellos o con otros sitios que ofrecían servicios. Durante esta fase aparecieron servicios tales como foros de discusión, servicios de e-banking, servicios de mensajería, compras electrónicas basadas en comunidades, etc.

El paso actual, es la visión de la Web como una **plataforma**, es decir, como el medio para la distribución de servicios y para la construcción de información, su selección, etc. También, detrás de esta nueva visión, surgen nuevos modelos de negocio basados en la Web como plataforma, nuevas formas de impartir formación, nuevas formas de relación, etc. Si bien no existe una forma única en que las aplicaciones de la Web 2.0 deben desarrollarse, existen algunas herramientas y tecnologías que permiten su desarrollo:

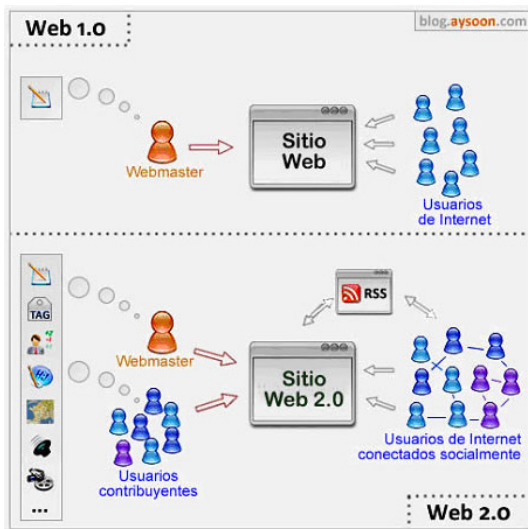
- Transformar las aplicaciones de escritorio en aplicaciones basadas en la Web.
- Estandarizar las interfaces, utilizando XHTML, XML u otros estándares.
- Separación del contenido de la presentación.
- Utilizar sindicación de contenidos.

Esta transformación hace que el usuario adopte el rol de **productor de contenidos**, frente al de simple consumidor. La Web 2.0 ha supuesto tal cambio de rumbo y de paradigma social, educativo y profesional, que el usuario es el que elige la información y la selecciona para que, de forma automática y “a su medida”, llegue a su ordenador sin tener que buscarla, sino que tan sólo ha de suscribirse a determinados sitios.



Recuerda

La diferencia más importante entre la Web 1.0 y la 2.0 es que, en la primera el usuario era considerado como un mero receptor de información, no existía interacción; en las aplicaciones de la Web 2.0 el usuario adopta el rol de productor de contenidos, frente al de simple consumidor.



Fuente: <<http://www.ideasgeek.net/2007/09/03/la-web-20-en-una-imagen/>>

Esta representación refleja perfectamente el cambio que se ha producido en el papel desempeñado por el usuario de Internet.



Consejo

Para conseguir esta imagen, es suficiente con introducir en el navegador Google un texto como: Diferencia entre la Web 1.0 y la Web 2.0, y picar posteriormente en la opción de "imágenes". Como resultado podréis obtener numerosos sitios en los que aparece esta imagen.

Concepto Web 2.0

En el año 2004 apareció el concepto de **Web 2.0**, cuando **Dale Dougherty**, vicepresidente de la empresa editorial estadounidense, **O'Reilly Media**, utilizó dicho nombre en una conferencia sobre la evolución de la Web. En esta conferencia realizó la dinámica *Brainstorming*, en la que los participantes fueron lanzando ideas como “arquitectura de participación”, “desarrolladores independientes” y “contenidos multimedia”.

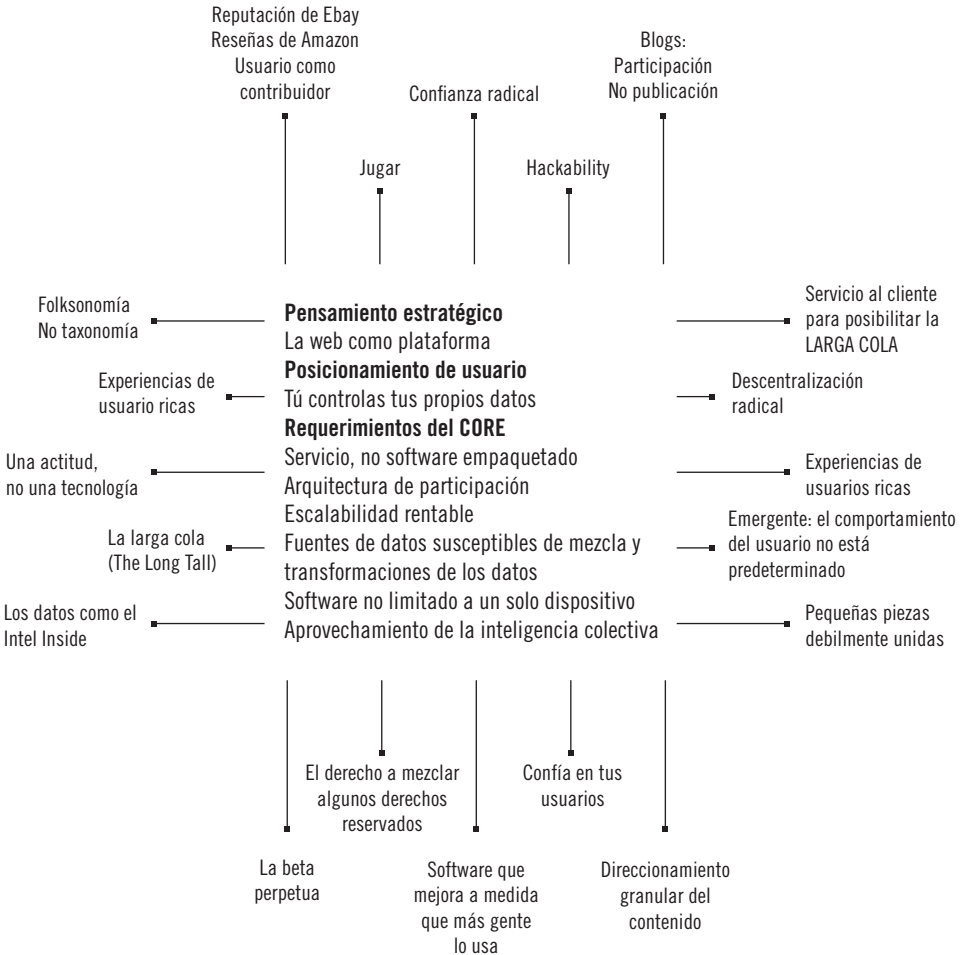
En esta misma conferencia, Dougherty ofreció varios ejemplos de lo que era Web 1.0 y lo que es Web 2.0, determinando DoubleClick, Ofoto como elementos de la primera, y Google, AdSense y Flickr como herramientas de Web 2.0. Todas estas herramientas las veremos más adelante.

En la siguiente conferencia sobre este tema (octubre 2005), **Tim O'Reilly** definió el concepto de **Web 2.0** como:

El diseño de sistemas que logran que los efectos de la conectividad a redes hagan que la gente las use mejor, o lo que llamaríamos coloquialmente 'potenciar la inteligencia colectiva'. Esto incluye colaboraciones explícitamente destinadas a redes, claro, pero también incluye todas las formas en las que la gente se conecta a una red y crea efectos de sinergia.

Además en este encuentro, se presentó el mapa *meme* de Web 2.0.

Web 2.0 : Mapa MEME



A partir de este momento, se comenzó a trabajar en la elaboración de diferentes definiciones sobre Web 2.0. Entre otras incluimos dos de las más conocidas y difundidas, lo cual no significa que sean las más acertadas.

Según **Xavier Ribes (2007)**, la Web 2.0 es:

Todas aquellas utilidades y servicios de Internet que se sustentan en una base de datos, la cual puede ser modificada por los usuarios del servicio, ya sea en su contenido (añadiendo, cambiando o borrando información o asociando datos a la información existente), bien en la forma de presentarlos, o en contenido y forma simultáneamente.

Según **Anibal de la Torre**, en su bitácora:

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.

Son muchas las voces que se alzan en sentido contrario, con el fin de establecer que la Web 2.0 es una moda, que no tiene nada de tecnológico, que es más bien una filosofía de trabajo, de relaciones, etc., el tiempo está poniendo las cosas en su lugar.

A continuación incluimos una relación de todas aquellas aplicaciones, herramientas, utilidades, etc., que hacen de la Web una 2.0. Muchas o quizás todas os suenen, las conoceremos todas a fondo.

- Redes Sociales.
- Plataformas on-line.
- Wikis.
- Blogs.
- Podcasts.
- Correo etiquetado.
- Agregadores.
- Buscadores especializados.

Debido al gran tamaño que tiene y para que podáis visualizarlo correctamente, os incluyo el enlace a la versión en .pdf con vínculos o enlaces activos del mapa: <http://internality.com/web20/files/mapa-web-20.pdf>.

A partir de este mapa podréis ver la multitud de aplicaciones, todas ellas clasificadas por finalidad, junto con los conceptos que han ido apareciendo a lo largo del desarrollo de la Web 2.0 y que son propios de ella.

Está elaborado en el 2007, por lo que, ahora podríamos añadir aún más aplicaciones.



Para saber más

Para saber mucho más de Tim O'Reilly y de la Web 2.0, visita las siguientes direcciones:

<http://www.oreillynet.com/pub/au/27>.

http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&idioma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=2146.

4. ¿Hacia dónde vamos?

Como es de suponer, después de la Web 2.0 vendrá la Web 3.0, y la 4.0. Ya están viniendo, incluso antes de que se definiera la 2.0.

La primera con la que estamos empezando a contactar es la Web 3.0 o **Web Semántica**. Se denomina así porque la Web está más dotada de significado, por eso el término semántica. El usuario lo notará, por ejemplo, cuando al realizar sus búsquedas en un navegador semántico, podrá introducir conceptos o ideas, en lugar de palabras o descriptores más concretos, obteniendo así mejores y más afinados resultados.

Buscador Actual

Vuelos a praga para mañana por la mañana

Buscar

Resultados de la búsqueda:

[Toda la magia de Budapest y Praga](#)

... Suplementos Gran Premio Fórmula 1 en Budapest **para** las salidas del ... con Ferias y/o Congresos en **Praga** del 9 ... Más información de los **vuelos** ...

[LA VANGUARDIA DIGITAL - Praga, testigo de la historia europea](#)

... Para emergencias el teléfono de la policía es el 150, el de las ambulancias el ... 46) y **Praga** tres días **por** semana. Los **vuelos** salen de Madrid (Tel ...

[Foros sobre Europa República Checa Praga inquietante](#)

... solo decirte que me llamó la atención tu alias (aunque no me llamo Raula) y que me voy **mañana** mismo **para Praga** ... buscador de **vuelos** ...

[ofertas de espectáculos, viajes y hoteles al mejor precio](#)

... autoridades que tienen tres copas gigantes **para** entregar a ... **mañana** creo que cogeremos el bus **mañana** ... En Atrápalo puedes también reservar **vuelos** ...

Resultados obtenidos con un buscador normal

Buscador Semántico

Vuelos a praga para mañana por la mañana

Buscar

Resultados de la búsqueda:

[viajaconnosotros.com - viajes a Praga](#)

... todos los **vuelos a Praga** desde tu ciudad que saldrán **mañana por la mañana**, ordenados según su hora de salida ...

[viajes a Praga - vuelos disponibles](#)

... lista de **vuelos**. Horarios de salida y llegada ...

[Ofertas especiales - vuelos a Praga](#)

... ofertas especiales de **vuelos a Praga** ...

Resultados obtenidos con un buscador semántico

En la Web de la World Wide Web Consortium (W3C), en su Oficina Española, <<http://www.w3c.es/Divulgacion/Guiasbreves/WebSemantica>>, se recoge un ejemplo muy gráfico y clarificador de los resultados obtenidos, para una búsqueda determinada, en un buscador normal y otro semántico:

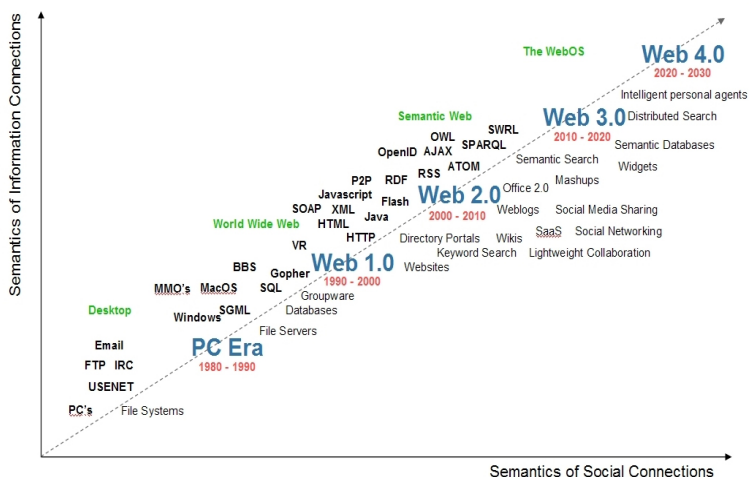
Siguiendo el artículo de **José Manuel Cantera Fonseca, Juan José Hierro Sureda y Pedro Ángel Romo Zabala**, titulado *La Web Semántica, la siguiente generación de Webs*, en el cual además de incluir cuestiones de corte más técnico, aunque no por ello menos interesantes, incluye una relación de aplicaciones de Web semántica, que se referencian a continuación:

- **Aplicaciones de búsqueda.** *Las tecnologías de web semántica permiten desarrollar buscadores avanzados aplicados a distintos dominios, como pueden ser la administración pública, la medicina, las búsquedas sociales, el empleo, las artes, la ciencia, la política, la economía, la gestión del conocimiento, y otros.*
- **Aplicaciones de asistencia al usuario.** *Estas aplicaciones están relacionadas con los agentes personales de usuario que permiten realizar búsquedas avanzadas en Internet, descubrimiento de servicios, composición de servicios, etc.*
- **Aplicaciones de integración de fuentes de datos heterogéneas.** *Estas aplicaciones permiten obtener, agrupar y correlacionar información dispersa en Internet.*
- **Aplicaciones de anotación semántica de contenidos multimedia.** *Estas aplicaciones permiten catalogar los contenidos multimedia de forma semántica, pudiéndose realizar catálogos de contenidos, personalizados por los usuarios, descubrimientos de nuevos recursos multimedia de interés para el usuario, etc.*
- **Aplicaciones de adaptación automática de contenidos en base a la anotación semántica de los mismos.** *La idea que subyace en estas aplicaciones es que los contenidos web sean adaptados dinámicamente teniendo en cuenta su semántica y la personalización asociada al usuario.*
- **Aplicaciones para las empresas.** *Bajo este punto aparecen todas aquellas aplicaciones de la web semántica encaminadas a mejorar los mecanismos actuales de gestión de las empresas, explotando al máximo el nuevo abanico de posibilidades que ofrecen las tecnologías y plataformas de web semántica.*

Se trata pues, según **Salvador Pérez Crespo (2007)**, en su artículo *Cómo será la Web 3.0* de:

[...] Añadir información adicional con una estructura tal que pueda ser entendida por los ordenadores quienes por medio de técnicas de inteligencia artificial serían capaces de emular y mejorar la obtención de conocimiento hasta el momento reservada a las personas. Se trata de dotar de significado a las páginas web, y de ahí el nombre de web semántica. Se llega incluso a acuñar el término de Sociedad del Conocimiento a aquel grado de evolución de la Sociedad de la Información en el que se alcanza ese estadio. [...]

Como imagen aglutinadora de la idea de hacia dónde vamos:



Fuente: <<http://www.frankwatching.com/archive/2010/01/06/web-3-0-geen-definitie/>>

5. Glosario 2.0

Siempre que nos enfrentamos a un tema, y si es tan novedoso como este, se hace necesario revisar y conocer los conceptos básicos sobre los que se fundamenta el conocimiento propio del tema.

En este caso, la Web 2.0 ha traído consigo una serie de conceptos que resultan muy nuevos y sin los cuales, nuestra comprensión del mundo 2.0 quedaría muy limitada y sería más difícil.

Debido a la aparición de numerosos términos nuevos, el glosario 2.0 se está constituyendo como una herramienta didáctica esencial para la asimilación de los nuevos conceptos, suponiendo la base de la construcción del nuevo conocimiento.

Con el fin de evitar esto, analizaremos la utilidad del glosario 2.0 como herramienta para la comprensión del mundo 2.0 y también como herramienta didáctica.

5.1. Configuración y creación de un Glosario 2.0

El glosario es una herramienta similar al diccionario en lo que supone una relación de conceptos, acompañados de su definición, ordenados alfabéticamente; diferente, en cuanto a que supone un conjunto de términos referentes a un mismo tema, disciplina, campo de estudio o área de conocimiento, también acompañados de su definición y pueden o no estar clasificados en categorías y subcategorías.

Porqué utilizar un glosario 2.0

Los usos más comunes que pueden darse a un glosario 2.0 son el de herramienta de consulta, o de investigación, y pueden estar compuestos sólo por conceptos y definiciones, o imágenes, comentarios, etc., pero lo que realmente le da un carácter esencial para el aprendizaje es que el fomentar un vocabulario

enriquecedor, favorecerá un mejor aprendizaje, una mayor riqueza de pensamiento y una mayor posibilidad de reconstruir constantemente su aprendizaje.

El hecho de poder desarrollarse como un ejercicio, por ejemplo, de carácter colaborativo, en el que todos los participantes pueden añadir, editar, comentar o enriquecer un concepto, les da la posibilidad de profundizar en una temática, incrementar su nivel de conocimientos, y de profundización en el manejo y dominio del tema, trabajo o contenido.

Cómo crear un glosario 2.0

Para crear un glosario 2.0, es conveniente, seguir una serie de **pasos** que darán mayor calidad al resultado:

- 1. Buscar algunos glosarios ya existentes sobre el área de conocimiento, temática, campo de estudio o disciplina. Esta fase nos dará una idea clara del “estado de la cuestión”, y nos ofrecerá modelos de los que se podrán extraer elementos válidos para nuestra idea, o cuestiones a evitar.*
- 2. Analizar y establecer la estructura que va a tener nuestro glosario, determinando las categorías, subcategorías, elementos que compondrán las definiciones, etc.*
- 3. Definir el objetivo que tendrá el glosario: consulta, investigación, difusión, etc.*
- 4. Seleccionar los términos que formarán parte del glosario. Se partirá de una serie de conceptos básicos para ir creciendo progresivamente, en cantidad y en dificultad.*
- 5. Definir el estilo que tendrá cada definición; si sólo estará formado por el concepto y su definición, o bien estará completado por imágenes, ejemplos, vídeos, hipervínculos, etc.*

El Glosario como estrategia didáctica
Diana Ospina



Esta estructura puede ser o no seguida para configurar un glosario, aunque, si bien es cierto, imprimirá un carácter más exhaustivo y de mayor calidad.

Además de estas cuestiones, que son relevantes, hay que tener en cuenta las diferentes partes que han de componer la **estructura** del glosario. Podemos definir, también siguiendo a **Diana Ospina**, los siguientes aspectos a tener en cuenta:

- **Introducción:** explica el objetivo del glosario, la temática, su finalidad, la estructura, etc.
- **Cuerpo de registros:** supondrá el conjunto de conceptos que conformarán el glosario.
- **Índice:** organización alfabética indizada de los términos que compondrán su contenido.
- **Fuentes bibliográficas y electrónicas:** las fuentes de las que se han obtenido los diferentes conceptos o la información que se ha utilizado para componerlos.
- **Estructura de cada concepto:** la definición de cada concepto puede estar formado por la definición, por explicaciones aclaratorias si fuera necesario, fragmentos literales en los que se identificó dicho concepto, o una relación de conceptos que depende del inicial o que están relacionados con él.

5.2. Propuestas prácticas educativas para el uso del glosario 2.0

El **Glosario** puede ser utilizado de muy diferentes formas y por tanto, puede ser creado con muy diversas finalidades. Entre otras podemos destacar las siguientes:

- **Creación de un glosario temático por parte de los participantes en una acción formativa, curso, etc.**

El glosario podrá iniciarse desde el principio, desde un nivel cero, o bien partiendo de un nivel básico, con el fin de ir realizando un glosario más especializado, para ir configurando uno cada vez más completo a lo largo de diferentes acciones formativas, reuniones, actividades o cursos.

■ **Creación de un glosario por parte del director de una acción formativa, del director de un departamento, etc.**

Esta opción permite presentar una serie de conceptos claves sobre los contenidos vistos en un curso, en una reunión, en una investigación, etc. Así mismo, el glosario será más enriquecedor si algunos de los términos incluidos en las definiciones de cada término están vinculados con otros artículos, conceptos, partes del documento básico de referencia, etc.



Sabías que...

Uno de los usos más comunes y enriquecedores que se le pueden dar a un glosario es su construcción colaborativa. Se puede desarrollar dentro de un aula, de un grupo de investigación, de un departamento de una empresa, de una acción formativa o curso, etc.

Así mismo, puede cumplir varias funcionalidades, entre las que destacamos:

- Como herramienta informativa y de apoyo para la realización de alguna actividad.
- Como utilidad de consulta para enriquecer una lectura, ejercicio, etc.
- Como espacio informativo para clientes.
- Como actividad colaborativa.

Un glosario se puede crear de forma muy sencilla a través de herramientas que veremos en el siguiente capítulo, como son:

- Blog.
- Wiki.
- Google Docs.



Referencias bibliográficas y electrónicas.

Delgado Fernández, M. y Solano González, A. (2009): «Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje», en Actualidades Investigativas en Educación, Vol. 9, nº 2, pp. 1-21.

<<http://revista.inie.ucr.ac.cr/articulos/2-2009/archivos/virtuales.pdf>>.

Usos didácticos del glosario:

<http://docs.moodle.org/es/Usos_did%C3%A1cticos_del_Glosario>.



1. Enumera algunas de las causas tecnológicas que frenan o condicionan el desarrollo de una empresa.

2. ¿Qué actividades se pueden trabajar y hacer frente a través de Internet?

3. Señala la respuesta verdadera.

- a. El ámbito educativo ha sido uno de los más afectados con la aparición de las nuevas tecnologías, y, especialmente, Internet.
- b. Sólo el ámbito educativo ha sido afectado por la aparición de las nuevas tecnologías, y, especialmente, Internet.
- c. Sólo el ámbito empresarial ha sido afectado por la aparición de las nuevas tecnologías, y, especialmente, Internet.

4. ¿Cuándo aparece el concepto de Web 2.0? Explica brevemente cómo surgió este concepto?

5. Enumera las aplicaciones de la Web Semántica según artículo de José Manuel Canteira Fonseca, Juan José Hierro Sureda y Pedro Ángel Romo Zabala.



1. Enumera algunas de las causas tecnológicas que frenan o condicionan el desarrollo de una empresa.

- Retorno de la inversión poco claro.
- Se subestiman las posibilidades que brinda Internet a la empresa.
- Falta de planificación en el proceso de integración de Internet.
- Falta de personal cualificado para esta área.
- No se remodelan los procesos de la empresa para la correcta adecuación del negocio.
- No se tiene como prioritario.
- Resistencia al cambio.
- Falta de planificación en el proceso de integración de Internet.
- Falta de metodología en el desarrollo del proyecto.

2. ¿Qué actividades se pueden trabajar y hacer frente a través de Internet?

- Búsqueda y obtención de todo tipo de información.
- Actividades de ocio.
- Actividades culturales.
- Realización de compras.
- Educación.
- Asesoramiento y gestiones administrativas.

3. Señala la respuesta verdadera.

- a. **El ámbito educativo ha sido uno de los más afectados con la aparición de las nuevas tecnologías, y, especialmente, Internet.**
- b. Sólo el ámbito educativo ha sido afectado por la aparición de las nuevas tecnologías, y, especialmente, Internet.
- c. Sólo el ámbito empresarial ha sido afectado por la aparición de las nuevas tecnologías, y, especialmente, Internet.

4. ¿Cuándo aparece el concepto de Web 2.0? Explica brevemente cómo surgió este concepto?

En el año 2004 apareció el concepto de Web 2.0, cuando Dale Dougherty, vicepresidente de la empresa editorial estadounidense, O'Reilly Media, utilizó dicho nombre en una conferencia sobre la evolución de la Web. En esta conferencia realizó la dinámica Brainstorming, en la que los participantes fueron lanzando ideas como “arquitectura de participación”, “desarrolladores independientes” y “contenidos multimedia”.

En esta misma conferencia, Dougherty ofreció varios ejemplos de lo que era Web 1.0 y lo que es Web 2.0, determinando DoubleClick, Ofoto como elementos de la primera, y Google, AdSense y Flickr como herramientas de Web 2.0. Todas estas herramientas ya las veremos más adelante.

En la siguiente conferencia sobre este tema (octubre 2005), Tim O'Reilly definió el concepto de Web 2.0 como:

“El diseño de sistemas que logran que los efectos de la conectividad a redes hagan que la gente las use mejor, o lo que llamaríamos coloquialmente ‘potenciar la inteligencia colectiva’. Esto incluye colaboraciones explícitamente destinadas a redes, claro, pero también incluye todas las formas en las que la gente se conecta a una red y crea efectos de sinergia.”

5. Enumera las aplicaciones de la Web Semántica según artículo de José Manuel Canteira Fonseca, Juan José Hierro Sureda y Pedro Ángel Romo Zabala.

1. Aplicaciones de búsqueda.
2. Aplicaciones de asistencia al usuario.
3. Aplicaciones de integración de fuentes de datos heterogéneas.
4. Aplicaciones de anotación semántica de contenidos multimedia.
5. Aplicaciones de adaptación automática de contenidos en base a la anotación semántica de los mismos.
6. Aplicaciones para las empresas.