

Web 2.0

El término **Web 2.0** (2004–presente) está comúnmente asociado con un fenómeno social, basado en la interacción que se logra a partir de diferentes aplicaciones web, que facilitan el compartir información, la interoperatividad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web, los servicios web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, mashups y folclsonomías. Un sitio Web 2.0

permite a sus usuarios interactuar con otros usuarios o cambiar contenido del sitio web, en contraste a sitios web no-interactivos donde los usuarios se limitan a la visualización pasiva de información que se les proporciona.

El término se asocia estrechamente con Tim O'Reilly, debido a la conferencia sobre la Web 2.0 de O'Reilly Media en 2004. Aunque el término sugiere una nueva versión de la World Wide Web, no se refiere a una actualización de las especificaciones técnicas de la web, sino más bien a cambios acumulativos en la forma en la que desarrolladores de software y usuarios finales utilizan la Web. El hecho de que la Web 2.0 es cualitativamente diferente de las tecnologías web anteriores ha sido cuestionado por el creador de la World Wide Web Tim Berners-Lee , quien calificó al término como "tan solo una jerga"- precisamente porque tenía la intención de que la Web incorporase estos valores en el primer lugar



Introducción

El concepto original del contexto, llamado *Web 1.0* era páginas estáticas programadas en HTML (Hyper Text Mark Language) que no eran actualizadas frecuentemente. El éxito de las .com dependía de webs más dinámicas (a veces llamadas *Web 1.5*) donde los CMS Sistema de gestión de contenidos (Content Management System en inglés, abreviado CMS) servían páginas HTML dinámicas creadas al vuelo desde una actualizada base de datos. En ambos sentidos, el conseguir *hits* (visitas) y la estética visual eran considerados como factores importantes.

Los teóricos de la aproximación a la Web 2.0 creen que el uso de la web está orientado a la interacción y redes sociales, que pueden servir contenido que explota los efectos de las redes, creando o no webs interactivas y visuales. Es decir, los sitios Web 2.0 actúan más como puntos de encuentro, o webs dependientes de usuarios, que como webs tradicionales.

Origen del término

El término fue acuñado por Dale Dougherty de O'Reilly Media en una tormenta de ideas con Craig Cline de MediaLive para desarrollar ideas para una conferencia. Dougherty sugirió que la web estaba en un renacimiento, con reglas que cambiaban y modelos de negocio que evolucionaban. Dougherty puso ejemplos — "DoubleClick era la Web 1.0; Google AdSense es la Web 2.0. Ofoto es Web 1.0; Flickr es Web 2.0." — en vez de definiciones, y reclutó a John Battelle para dar una perspectiva empresarial, y O'Reilly Media, Battelle, y MediaLive lanzó su primera conferencia sobre la Web 2.0 en octubre de 2004. La segunda conferencia se celebró en octubre de 2005.

En 2005, Tim O'Reilly ^[1] definió el concepto de Web 2.0. El mapa meme mostrado (elaborado por Markus Angermeier ^[2]) resume el meme de Web 2.0, con algunos ejemplos de servicios.

En su conferencia, O'Reilly, Battelle y Edouard resumieron los principios clave que creen que caracterizan a las aplicaciones web 2.0: la web como plataforma; datos como el "Intel Inside"; efectos de red conducidos por una "arquitectura de participación"; innovación y desarrolladores independientes; pequeños modelos de negocio capaces de redifundir servicios y contenidos; el perpetuo beta; software por encima de un solo aparato.

En general, cuando mencionamos el término Web 2.0 nos referimos a una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en red dando al usuario el control de sus datos.

Así, podemos entender por Web 2.0, como propuso Xavier Ribes en 2007 ^[3], "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".

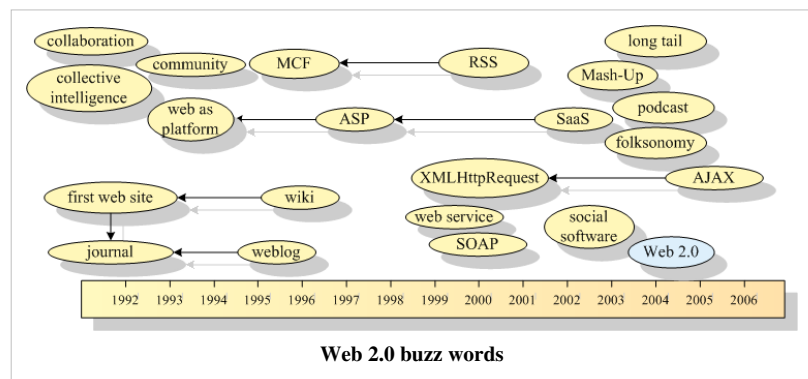
'El uso de el término de Web 2.0 está de moda, dándole mucho peso a una tendencia que ha estado presente desde hace algún tiempo. En Internet las especulaciones han sido causantes de grandes burbujas tecnológicas y han hecho fracasar a muchos proyectos.

Además, nuestros proyectos tienen que renovarse y evolucionar. El Web 2.0 no es precisamente una tecnología, sino es la actitud con la que debemos trabajar para desarrollar en Internet. Tal vez allí está la reflexión más importante del Web 2.0. Yo ya estoy trabajando en renovar y mejorar algunos proyectos, no por que busque etiquetarlos con nuevas versiones, sino por que creo firmemente que la única constante debe ser el cambio, y en Internet, el cambio debe de estar presente más frecuentemente.'

Tecnología

Se puede decir que una web está construida usando tecnología de la Web 2.0 si se caracteriza por las siguientes técnicas:

- Técnicas:
 - CSS, marcado XHTML válido semánticamente y Microformatos
 - Técnicas de aplicaciones ricas no intrusivas (como AJAX)
 - Java Web Start
 - XUL
 - Redifusión/Agregación de datos en RSS/ATOM
 - URLs sencillas con significado semántico
 - Soporte para postear en un blog
 - JCC y APIs REST o XML
 - JSON
 - Algunos aspectos de redes sociales
 - Mashup (aplicación web híbrida)
- General:
 - El sitio no debe actuar como un "jardín cerrado": la información debe poderse introducir y extraer fácilmente
 - Los usuarios deberían controlar su propia información
 - Basada exclusivamente en la Web: los sitios Web 2.0 con más éxito pueden ser utilizados enteramente desde un navegador
 - La existencia de links es requisito imprescindible



Software de servidor

La funcionalidad de Web 2.0 se basa en la arquitectura existente de servidor web pero con un énfasis mayor en el software dorsal. La redifusión solo se diferencia nominalmente de los métodos de publicación de la gestión dinámica de contenido, pero los servicios Web requieren normalmente un soporte de bases de datos y flujo de trabajo mucho más robusto y llegan a parecerse mucho a la funcionalidad de Internet tradicional de un servidor de aplicaciones. El enfoque empleado hasta ahora por los fabricantes suele ser bien un enfoque de servidor universal, el cual agrupa la mayor parte de la funcionalidad necesaria en una única plataforma de servidor, o bien un enfoque plugin de servidor Web con herramientas de publicación tradicionales mejoradas con interfaces API y otras herramientas. Independientemente del enfoque elegido, no se espera que el camino evolutivo hacia la Web 2.0 se vea alterado de forma importante por estas opciones.XXX

Relaciones con otros conceptos

La web 1.0 principalmente trata lo que es el estado estático, es decir los datos que se encuentran en ésta no pueden cambiar, se encuentran fijos, no varían, no se actualizan.

Comparación con la "Web 1.0"

De acuerdo con Tim O'Reilly [4], la Web 2.0 puede ser comparada con la Web 1.0 de esta manera:

Web 1.0	Web 2.0
DoubleClick	Google AdSense
Ofoto	Flickr
Terratv	Youtube
Akamai	BitTorrent
mp3.com	Napster
Enciclopedia Británica	Wikipedia
webs personales	blogging
evite	upcoming.org y EVDB
especulación de nombres de dominios	optimización de los motores de búsqueda
páginas vistas	coste por clic
screen scraping	servicios web
publicación	participación
sistema de gestión de contenidos	wiki
directorios (taxonomía)	etiquetas (folcsonomía)
stickiness	redifusión

Comparación con la Web Semántica

En ocasiones se ha relacionado el término *Web 2.0* con el de Web semántica.^[5] Sin embargo ambos conceptos, corresponden más bien a estados evolutivos de la web, y la Web semántica correspondería en realidad a una evolución posterior, a la Web 3.0 o web inteligente. La combinación de sistemas de redes sociales como Facebook, Twitter, FOAF y XFN, con el desarrollo de etiquetas (o *tags*), que en su uso social derivan en folcsonomías, así como el plasmado de todas estas tendencias a través de blogs y wikis, confieren a la Web 2.0 un aire semántico sin serlo realmente. Sin embargo, en el sentido más estricto para hablar de Web semántica, se requiere el uso de

estándares de metadatos como Dublin Core y en su forma más elaborada de ontologías y no de folcsonomías. De momento, el uso de ontologías como mecanismo para estructurar la información en los programas de blogs es anecdótico [6] y solo se aprecia de manera incipiente en algunos wikis.

Por tanto podemos identificar la Web semántica como una forma de Web 3.0. Existe una diferencia fundamental entre ambas versiones de web (2.0 y semántica) y es el tipo de participante y las herramientas que se utilizan. La 2.0 tiene como principal protagonista al usuario humano que escribe artículos en su blog o colabora en un wiki. El requisito es que además de publicar en HTML emita parte de sus aportaciones en diversos formatos para compartir esta información como son los RSS, ATOM, etc. mediante la utilización de lenguajes estándares como el XML. La Web semántica, sin embargo, está orientada hacia el protagonismo de procesadores de información que entiendan de lógica descriptiva en diversos lenguajes más elaborados de metadatos como SPARQL,^[7] POWDER^[8] u OWL que permiten describir los contenidos y la información presente en la web, concebida para que las máquinas "entiendan" a las personas y procesen de una forma eficiente la avalancha de información publicada en la Web. Desde luego que la web 2.0 es mejor que la 1.0

Aplicaciones Educativas

Anteriormente internet era propiamente unidireccional, es decir, la información era más bien de corte informativo y no permitía la interacción directa con y entre los usuarios. Hoy en día, se ha convertido en bidireccional y nos permite la interacción de todo tipo de contenido, sean estos videos, imágenes, textos e inclusive almacenamiento y edición de archivos online y en tiempo real. Estas herramientas permiten la integración de un tejido social, es decir, una red de personas que pueden interactuar a través de los espacios que se han generado en internet, tales como blogs, google groups, twitter, facebook, wikipedia y un sinnúmero de útiles aplicaciones que permiten la interrelación de información. En este sentido, la información necesita ser procesada, asimilada en aprendizajes útiles para los propósitos de la educación, que verdaderamente incidan sobre los conocimientos que imparten los docentes en sus aulas. La web 2.0 permite nuevos roles para profesores y alumnos sobre todo en base al trabajo autónomo y colaborativo, crítico y creativo, la expresión personal, investigar y compartir recursos, crear conocimiento y aprender... Con sus aplicaciones de edición profesores y estudiantes pueden elaborar fácilmente materiales de manera individual o grupal, compartirlos y someterlos a los comentarios de los lectores. También proporciona entornos para el desarrollo de redes de centros y profesores donde reflexionar sobre los temas educativos, ayudarse y elaborar y compartir recursos. Así, la web se basa en un componente social, por lo que aplicada en el ámbito educativo, constituye un potente medio para construir el conocimiento de forma colaborativa, (a los que luego todos podrán acceder) mediante aportaciones individuales que enriquezcan el aprendizaje y la práctica docente. Otra facilidad que proporciona en éste ámbito es la realización de nuevas actividades de aprendizaje y de evaluación y la creación de redes de aprendizaje.

Tal y como cita en su artículo Pere Marqués Graells La web 2.0 y sus aplicaciones didácticas ^[9]

Para que realmente se pueda realizar el trabajo educativo individual o en grupo frente un ordenador y el ciberespacio se requieren unas premisas básicas infraestructurales:

- En el centro docente se debe tener una intranet educativa, aulas con ordenadores suficientes para todos los alumnos y con conexión a internet.
- Los estudiantes necesitan disponer de ordenador y conexión a internet también en casa.
- El profesorado deberá tener a su alcance un buen equipo para realizar y preparar todas las actividades.
- Disponer de recursos para que los ciudadanos puedan acceder a internet como bibliotecas, centros cívicos, zonas wifi, etc.

Así mismo, los estudiantes y el profesorado tienen que tener unas competencias mínimas para usar bien los recursos que la web ofrece.

- Estudiantes

- Competencias digitales: saber navegar (buscar, valorar y seleccionar), expresarse y comunicarse con otros en el ciberespacio, conocer los riesgos (plagio, spam, falsedad)
- Competencias sociales: saber trabajar en equipo con respeto y responsabilidad.
- Otras: capacidad de crítica, creatividad, capacidad de resolución de problemas, iniciativa y aprendizaje autónomo, etc.
- Profesorado
 - Competencias digitales: las mismas que los estudiantes.
 - Competencias didácticas: aplicar modelos de uso de las aplicaciones web 2.0 bien contextualizados.
 - Conocimiento de las reglas claras en cuanto a la utilización de los recursos.

Actitud favorable hacia la integración de las TIC en su actividad docente diaria y del tiempo que ello requiere.

Por ejemplo, se podría subir y compartir archivos online en google docs, crear blogs con escritos formales de la materia, usar escritorios virtuales como Eyeos[10] o utilizar google maps [11] en la clase de geografía para ubicar los alumnos.


Además el conjunto de aplicaciones de la Web 2.0 permite ejecutar las siguientes acciones en el ámbito educativo:

- Podemos compartir información (Derechos de Autor Creative Commons).
- Subir archivos a la red (Publicar y compartir información por medio de herramientas como: Scribd, Slideshare, entre otras).
- Escribir (Colaborar en la producción de contenidos por medio de Wikis, Blogs entre otras herramientas).
- Re-escribir la información (Editar).
- Escuchar y hablar (Participar en video o teleconferencias por medio de herramientas como: Skype, Youtube entre otras).
- Recuperar información (A través de folcsonomías[12] por medio de herramientas como: Delicious, Meneame).
- Participar en redes sociales (Por medio de herramientas como: Myspace, Second Life, Facebook).

A partir de lo anterior los principales beneficios que tiene la educación con la integración de la Web 2.0 son:

- Compartir, cooperar, colaborar y participar, en la generación, investigación y divulgación del conocimiento desde lo individual hasta lo grupal o viceversa.
- Permitir al estudiante generar competencias en el campo tecnológico e informático, como un nuevo requerimiento que hoy en día exige al profesional del futuro, aprender a aprender.
- Creación de redes virtuales de saberes y de investigación entre los diferentes actores educativos, que permita la interrelación e interacción en la producción de conocimiento.
- Participación multidireccional a través de la red.
- Ritmos de aprendizaje individuales y colectivos.

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Web 2.0**. Commons
- ¿Qué es Web 2.0? ^[4], traducción del artículo de Tim O'Reilly «What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software» en el Portal de la Sociedad de la Información de Telefónica.
- Web 2.0 ^[13], de Antonio Fumero y Genís Roca ^[14], con la colaboración de Fernando Sáez Vacas. Fundación Orange España, mayo de 2007.
- La Web 2.0. El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva ^[15], de Xavier Ribes en "Telos. Cuadernos de Comunicación e Innovación", n. 73 (2007) de la Fundación Telefónica.
- Web 2.0: el negocio de las redes sociales ^[16]. Estudio de la Fundación de la Innovación de Bankinter.
- Mapa visual de la web 2.0 ^[17]
- Planeta Web 2.0 ^[18], libro de Cristóbal Cobo Romaní y Hugo Pardo.
- Web 2.0 ^[19], traducción castellana del popular ensayo de Paul Graham.

- Filosofía de la web 2.0 ^[20], traducción castellana del Manifiesto Cluetrain.
- La web 2.0 y sus aplicaciones didácticas ^[9] Artículo de Pere Marquès Graells
- Web 2.0, La Verdadera Historia ^[21] Artículo de Tknologyk.....

Referencias

- [1] http://en.wikipedia.org/wiki/Tim_O%27Reilly
- [2] <http://kosmar.de/archives/2005/11/11/the-huge-cloud-lens-bubble-map-web20/>
- [3] <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articuloperspectiva.asp?idarticulo=2&rev=73.htm>
- [4] <http://sociedaddelainformacion.telefonica.es/jsp/articulos/detalle.jsp?elem=2146>
- [5] Semantic Web Activity W3C (<http://www.w3.org/2001/sw/>)
- [6] <http://planetrdf.com>
- [7] SPARQL (<http://www.w3.org/TR/rdf-sparql-query/>)
- [8] POWDER (<http://www.w3.org/2007/powder/>)
- [9] <http://www.peremarques.net/web20.htm>
- [10] <http://www.eyeos.org>
- [11] <http://www.maps.google.com>
- [12] <http://es.wikipedia.org/wiki/Folcsonomía>
- [13] http://www.fundacionorange.es/areas/25_publicaciones/publi_253_11.asp
- [14] <http://www.genisroca.com>
- [15] <http://www.telos.es/articuloperspectiva.asp?idarticulo=2&rev=73>
- [16] http://www.ftforum.org/doc/web2_0.pdf
- [17] <http://www.internality.com/web20>
- [18] http://www.flasco.edu.mx/planeta/blog/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=12&Itemid=6
- [19] <http://www.simpleoption.com/empresa/ensayo-web20>
- [20] <http://www.comunicacionpositiva.es/blog/comunicacion-digital/filosofia-de-la-web-20>
- [21] <http://www.tknologyk.net/?p=146>

Fuentes y contribuyentes del artículo

Web 2.0 *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=36629673> *Contribuyentes:* .Sergio, Abelvaz, Airunp, Albertsteinhart, Aleposta, Alexblue, Alhen, Alvy, Ana1976, Anasofiabenitez, Angel Ceballos, Angelmanuel2112, Araceli Lopez Cruz, Ascánder, Berrinet, Beta15, BetoCG, Bitrir, BlackBeast, Cafernan, Camartinez2010, Camilo, Carlosguayasamin, Carmin, Cartografo, Clizarraga, Cobalttempest, Criss segura, Cristalyacero, Cristomega, Daniel.zamorano.m, David Canos, David0811, Delphidius, Der Künstler, Devwebcl, Diana24, Diegopolo, Diegusjaimés, Digigalos, Documentalistasp, Dosdoce, Drini, Dzulco, Ecemaml, Ecocca, Edergola, Eduardo mouta, Edub, Egaida, Eligna, Elisardojm, Enric Naval, Especiales, Evaristor, Fabricio caiazza, FedericoMP, Fernando.otero.tic, Fgonfel, Figaronline, Fmariluis, Fpiccato, Franganillo, Fredy.bolanos, Froylanr, Fusion set, Gabbox, Gafas, Galandil, Gensyjimenez, HECTOR ARTURO AZUZ SANCHEZ, HUB, Hildergarn, Hispa, Hombrelobo, Humberto, Icvav, Ifanlo, Isha, Jacoream, Javierav, Javierito92, Jean Yévenes, Jgramajo, Jjafjaf, Jjdelperal, Jmoianes, JorgeGG, Joseaperez, JosebaAbaitua, Jota.ele.ene, JuanCocha, Kekkyojin, Komputisto, Laprimis, Lauralc, Lazaro y cela, Lince2383, Litesus, LordT, Lucien leGrey, LuisCatota001, Luishernando, Lungo, Macarrones, Macuarropaellas, MalleusTor, Markoszarrate, Matdrones, Medwma, Mel 23, MeliSch, Mentxu, Merlo, Miluska xiomara, Moisesisabel, Mr Spam, Muro de Aguas, Netito777, NicolasAlejandro, Nicop, Nihilo, Nolan, Obelix83, Oscar ., Pablo323, Pabloab, Pablyn 92, Platonides, Pleyad, PoLuX124, Poco a poco, Pronuer, Ricardoroman, Richy, RoyFocker, Røge, Saul.jetsmi, Schillergarcia, Scoof, Seraphita, Shaktale, Snakeyes, Soraya.sacaan, Supersoro, TXiKi, Tidsa, Tknologyk, Tortillovsky, Txo, Txopi, Tzarea, Un Mercenario, Unf, Varano, Vasierra, Vitamine, Wikier, Wilfredor, Xatanga, Xenia rc, Yeza, Yoany211, Yosicogito, Yrithinnd, Ál, 667 ediciones anónimas

Fuentes de imagen, Licencias y contribuyentes

Archivo:Web20 logo.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Web20_logo.png *Licencia:* desconocido *Contribuyentes:* User:Bluvaloo

Archivo:Web20buzz.png *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Web20buzz.png> *Licencia:* Creative Commons Attribution 2.5 *Contribuyentes:* Jürgen Schiller Garica

Archivo:Commons-logo.svg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Commons-logo.svg> *Licencia:* logo *Contribuyentes:* User:3247, User:Grunt

Licencia

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>