

La Web interactiva: un medio para construir el conocimiento de forma colaborativa

Lic. Laidis Rosa Pérez Guillén

laidis@vc.copextel.com.cu

Lic. Midalys Villavicencio Reguera

midalysv@vc.copextel.com.cu

Con anterioridad 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 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 (WF, 2010).

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 esta 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 estudiantes 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.

El conjunto de aplicaciones de la Web 2.0 permite ejecutar las siguientes acciones:

- Compartir información: derechos de autor, *creative commons*.

- Subir archivos a la red: publicar y compartir información por medio de herramientas como: *scribed*, *slideshare*, entre otras.
- Escribir: colaborar en la producción de contenidos por medio de *wikis*, *blogs* entre otras herramientas.
- Reescribir la información: editar.

En este contexto se despliegan los Sistemas de Gestión de Contenidos (en inglés *Content Management System, CMS*), programa que permite crear una estructura de soporte (*framework*) para la creación y administración de contenidos en la web. Consiste en una interfaz que controla una o varias bases de datos donde se aloja el contenido a publicar.

Con esta nueva concepción es posible manejar de manera independiente tanto el contenido como el diseño. Es decir, se garantiza dinámicamente la actualización de los contenidos en la base de datos y la asignación de un formato gráfico para presentarlos (WF, 2010).

Así, a petición del usuario se extrae el contenido solicitado de la base de datos en el servidor para generar una página dinámica con un formato gráfico predefinido. Con ello, se reducen considerablemente los tiempos de respuesta, los volúmenes para la carga y descarga de contenidos y los costos de gestión del portal. Además, se garantiza un soporte más ajustado a las demandas actuales en torno a la interactividad, colaboratividad y socialización.

Las principales ventajas de los CMS radican en:

- Facilitar el acceso a la publicación de contenidos a un rango mayor de usuarios, permitiendo que sin conocimientos de programación ni maquetación cualquier usuario pueda indexar contenido en el portal.
- Permitir la gestión dinámica de usuarios y permisos, la colaboración de varios usuarios en el mismo trabajo, así como la interacción mediante herramientas de comunicación.
- Disminuir considerablemente los costos de gestión de la información, ya que se elimina un eslabón de la cadena de publicación, el maquetador.
- Simplificar la actualización, backup y reestructuración del portal, al tener todos los datos vitales de este y los contenidos en una base de datos estructurada en el servidor.

Los CMS se pueden segmentar según diferentes criterios:

- Según el lenguaje de programación empleado: *Active Server Pages, Java, PHP, ASP.NET, Ruby On Rails, Python.*
- Según la propiedad del código:
 - *Open Source*, código abierto: permite que se desarrolle sobre el código.
 - Código privativo: sólo su creador puede desarrollar la aplicación.
- Según el tipo de uso o funcionalidades:
 - Plataformas generales.
 - Sistemas específicos:
 - *Blogs*: páginas personales.
 - Foros: para compartir opiniones.
 - *Wikis*: orientadas al desarrollo colaborativo.
 - *e-learning*: plataforma para contenidos de enseñanza *online*.
 - *e-commerce*: plataforma de gestión de usuarios, catálogo, compras y pagos.
 - Publicaciones digitales.
 - Difusión de contenido multimedia.

Además, con el objetivo de obtener portales interoperables evitando los desarrollos propietarios, dentro de ellos se han realizado procesos de estandarización encaminados a la homogeneización en las interfaces de programación de los mismos. Así un servicio desarrollado para un portal puede ejecutarse en cualquier otro portal compatible con el estándar.

Referencia Bibliográfica:

Wikimedia Foundation, Inc. (2010a): Free Spanish Encyclopedia Wikipedia [en línea].
Web 2.0: Web 2.0/Internet. Recuperado el 16 de abril de 2010, de http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0

Wikimedia Foundation, Inc. (2010b): Free Spanish Encyclopedia Wikipedia [en línea].
Sistema de gestión de contenidos: Sistemas de administración de contenidos. Recuperado el 16 de abril de 2010, de http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_gesti%C3%B3n_de_contenidos