



## Aplicaciones de la Web 2.0 en el sector salud

Comité de Educación, Departamento de Educación, SCARE,  
Luz María Gómez\*, Cecilia García Torres\*\*

Recibido: enero 19 de 2010. Enviado para modificaciones: febrero 8 de 2010. Aceptado: febrero 16 de 2010

Con este título el Comité de Educación y el Departamento de Educación de la SCARE, dan inicio a un ciclo de formación en Web 2.0 y las valiosas aplicaciones que ésta tiene en el sector salud. Dicha formación se hará a través de la entrega seriada de artículos en donde de manera muy concisa se explican los conceptos básicos relacionados con este tema, lo cual se complementa con información en línea presente en el Blog del Comité de Educación de la **SCARE**, disponible en: [www.scare.org.co](http://www.scare.org.co)

Para comenzar, en este número revisaremos el concepto de WEB 2.0.

### ¿QUÉ ES WEB 2.0?

El término Web 2.0 fue usado por primera vez por Darcy DiNucci en 1999 en un artículo denominado *"Fragmented Future"*, allí se planteaba la aparición de los primeros brotes de una *Web dinámica* que se concebía como un mecanismo de transporte que además permitía la interactividad y no sólo una colección de textos y gráficas. Sin embargo, es a partir de mediados del año 2004 desde cuando se ha venido incorporando dicho término con más fuerza. Fue Tim O'Reilly fundador de la compañía O'Reilly Media Inc. quien acuñó y desarrolló el término. Sus conceptos son desarrollados en: "Qué es Web 2.0: Patrones de diseño y modelos de negocio para la siguiente generación del software", en dicho documento O'Reilly identificó ciertas características que se

han venido asociando con las tecnologías (TIC) del "software social" tales como:

- Participación
- Usuario como contribuyente
- El poder de la multitud.
- Experiencias de usuario enriquecidas, entre otras.

En términos generales, se puede decir que web 2.0 es la denominación más apropiada para describir la evolución de la Word Wide Web creada por Berneers-Lee, dejando de ser una simple vitrina de contenidos creados por el dueño de una página, para convertirse en una plataforma abierta donde *la información es construida de manera colectiva* gracias a los aportes de los visitantes del portal.

Así las cosas, si al ingresar a una página ésta solo permite la lectura, sin tener ningún tipo de interacción y su actualización de contenidos es realizada esporádicamente por un único editor, siendo el usuario un sujeto pasivo, se está ante una página Web 1.0. Por el contrario, si al ingresar a un portal éste permite la interacción, la construcción colectiva, la colaboración, el cargar, descargar y comentar textos, audios, imágenes, videos, si la página se modifica y actualiza de manera constante permitiendo el debate y la crítica en la cual todos pueden ser editores, siendo el usuario un sujeto activo, se está ante una página Web 2.0, como lo es Wikipedia, Youtube, Facebook, Anestesiaweb2, entre muchas otras.

\* MD. Especialista y docente de anestesiología. Universidad de Caldas. Especialista en docencia universitaria. Universidad Católica. Manizales, Colombia. E-mail: lagomezco@yahoo.com

\*\* MD. Jefe de Educación. Sociedad Colombiana de Anestesiología y Reanimación -SCARE

En resumen, mientras la Web 1.0 se caracteriza por ser estática, la Web 2.0 es dinámica con interacción entre los usuarios: todos aportan y todos toman información, permitiendo el debate, la crítica, la construcción colectiva y el aprendizaje colaborativo (Figura 1).

Para permitir la construcción, la colaboración y en general las características ya citadas, la Web 2.0 ha traído consigo la creación de una serie de herramientas o aplicaciones, las cuales obedecen a los siguientes principios:

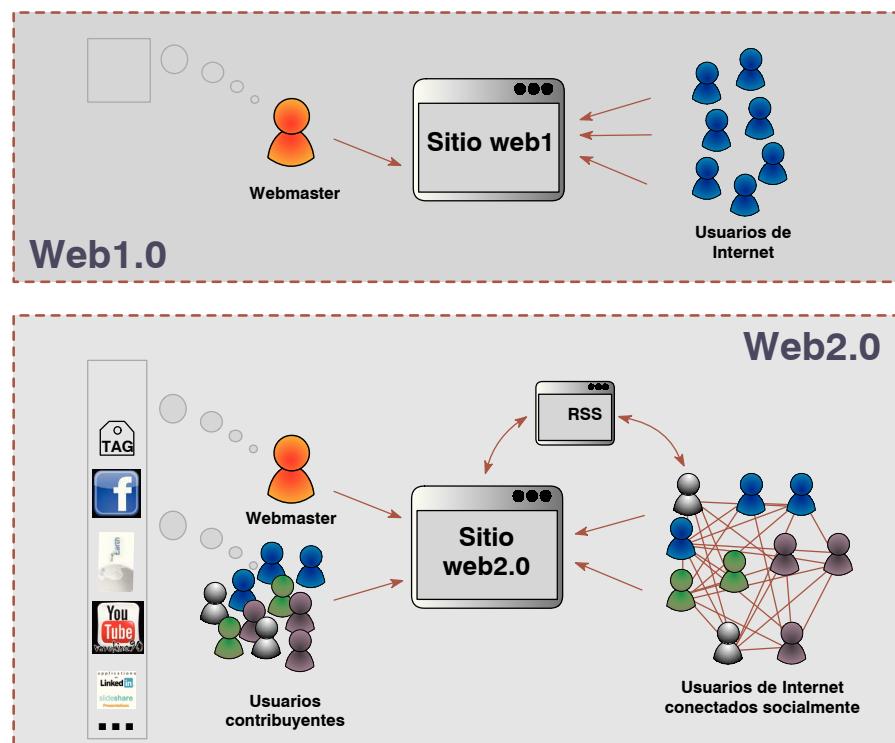
- El aprovechamiento de la inteligencia colectiva.
- Las experiencias enriquecedoras de los usuarios.
- La gestión de las bases de datos, esto es tener una masa crítica de usuarios que produzcan un volumen de información de gran valor lo que constituye parte esencial de la riqueza del servicio.
- La web como plataforma implica:
  - El fin del ciclo de las actualizaciones de versiones de *software*, lo que va en relación con el principio citado en el ítem anterior.

- *Software* no limitado a un solo dispositivo, los programas se encuentran alojados en la red y no en un equipo de escritorio o portátil.

- Los modelos de programación ligera, así como la búsqueda de la simplicidad, es decir, adiós a las excesivas especificaciones y funciones del software.

Entendido ya el concepto de Web 2.0, lo invitamos a que ingrese a: [www.anestesiaweb2.com](http://www.anestesiaweb2.com), el portal a disposición de los socios de la SCARE creado y soportado en los principios de la Web 2.0. Así las cosas, los contenidos en anestesiología y reanimación allí presentes, han sido construidos de manera colaborativa, los usuarios tienen la opción no sólo de consultar y bajar la información, sino que tienen la potestad para crear, editar y comentar los diversos contenidos; lo anterior haciendo uso de una importante variedad de aplicaciones: wikis, imágenes, presentaciones, blogs, etc., convirtiendo esta página en un valioso recurso educativo en línea, gratuito y práctico, en donde todos toman, todos ponen.

Espero en nuestra próxima entrega: ¿Qué es un blog?



**Figura 1.** Diferencias entre Web 1 y Web 2.