



REDVET. Revista Electrónica de
Veterinaria

E-ISSN: 1695-7504

redvet@veterinaria.org

Veterinaria Organización
España

Soler, Yolanda; Antúnez, G.; Ramírez, W.; Flores, A.; Aguilera, Y.
La Web 2.0 en la producción de contenidos para la capacitación del profesional veterinario
REDVET. Revista Electrónica de Veterinaria, vol. 16, núm. 11, noviembre, 2015, pp. 1-9
Veterinaria Organización
Málaga, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=63643094001>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

La Web 2.0 en la producción de contenidos para la capacitación del profesional veterinario - Web 2.0 in the production of content for the training of veterinary professional

Soler, Yolanda⁽¹⁾; Antúñez, G.⁽²⁾; Ramírez, W.⁽³⁾; Flores, A.⁽⁴⁾. y Aguilera, Y.⁽¹⁾

(1) Departamento de Informática. Facultad de Ciencias Informáticas Naturales y Exactas. Universidad de Granma (UDG), Cuba.

(2) Departamento de Informatización. Universidad de Granma (UDG), Cuba.

(3) Facultad de Medicina Veterinaria. Universidad de Granma (UDG), Cuba.

(4) Veterinaria.org. Málaga, España.

Contacto: yoly@udg.co.cu

Resumen

El término Web 2.0 está asociado a aplicaciones web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Un sitio Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual, a diferencia de sitios donde los usuarios se limitan a la observación pasiva de los contenidos que se ha creado para ellos. Los objetivos de este trabajo fue mostrar el impacto que tiene la Web 2.0 en la formación y capacitación de los profesionales, técnicos y productores de las ciencias veterinarias. Se concluyó que constituyen un recurso eficiente en la creación de comunidades virtuales en las que intercreatividad y la inteligencia colectiva facilitan la producción de nuevos contenidos.

Palabras claves: inteligencia colectiva, intercreatividad, profesionales de las ciencias veterinarias

Abstract:

The term Web 2.0 is associated with web applications that facilitate information sharing, interoperability, user-centered design and collaboration on the World Wide Web. A Web 2.0 site allows users to interact and collaborate with each other as creators of user-generated content in a virtual community, unlike sites where users are limited to the passive viewing of content that has been created for them. The objectives of this work were to show the impact of Web 2.0 on the training of professionals, technicians and producers of veterinary science.

It was concluded that this is an efficient resource in the creation of virtual communities where collective intelligence intercreativiy and facilitate the production of new content.

Keywords: collective intelligence, intercreativity, professionals Veterinary Science

Introducción

Más allá de una indispensable aplicación técnica, el proyecto del espacio del conocimiento incita a concebir de nuevo el vínculo social alrededor del aprendizaje recíproco, de la sinergia de las competencias, de la imaginación y de la inteligencia colectiva; ella es un proyecto global cuyas dimensiones éticas y estéticas son tan importantes como los aspectos tecnológicos u organizacionales (Lévi, 2004).

La idea de aprovechar la inteligencia colectiva se encuentra en el origen de la World Wide Web y del Open Source. Berners-Lee (2000) ya hablaba de estos principios cuando pensó y la creó a principios de la década de 1990. En su entorno, es evidente que la dinámica de la inteligencia colectiva está creciendo a la par que una generación de aplicaciones en línea diseñadas a partir de una interfaz de fácil uso, escalable, de valor añadido en contenidos y de acceso gratuito (Cobo Romaní y Pardo Kuklinski, 2007).

El concepto de intercreatividad también constituye una pieza clave desde los orígenes de Internet. Desarrollado en la teoría por Berners-Lee (1996), es la suma de dos palabras muy asociadas al fenómeno evolutivo de Internet: interactividad más creatividad. Utilizado desde las primeras comunidades existentes en la red, como motor de desarrollo del medio, este concepto resultó imprescindible en el camino hacia el enlace mundial que hoy existe. La intercreatividad propicia los mecanismos necesarios para que toda la comunidad pueda aportar su conocimiento al producto desarrollado, en forma horizontal y organizada (Pardo Kuklinski, 2006).

El concepto de intercreatividad se aproxima desde una perspectiva tecno-social al potencial colaborativo que está tras el uso de las tecnologías en red, ya que lo que se construye es un ciberespacio para compartir el conocimiento entre personas, a través de redes de cooperación recíproca.

Berners-Lee (2000) explica que la noción de intercreatividad no hace solamente referencia al acto interactivo sino que describe el valor sustantivo que ofrece la evolución de Internet y su potencial social, a través de la consolidación de redes de gestión del conocimiento. Este concepto no sólo refuerza la capacidad de transferir datos, sino que va mucho más

allá, asignando un valor estratégico al proceso social de intercambio y a la construcción colectiva del saber. Es decir, la intercreatividad sustenta sus bases en la firme convicción que tras esta metodología de intercambio creativo es posible alcanzar un grado de conocimiento cooperativo que beneficia y enriquece a todos los que participan de esta interacción.

Este intelecto colectivo, explica Lévy, es una especie de sociedad anónima a la que cada accionario aporta como capital su conocimiento, sus conversaciones, su capacidad de aprender y enseñar. Esta suma de inteligencias no se somete ni se limita a las individuales, sino por el contrario, las exalta, las hace fructificar y les abre nuevas potencias, creando una especie de cerebro compartido. Así como otros autores, plantea que en el contexto virtual se enriquece esta idea del diálogo y cooperación, cuyo resultado es un saber enriquecido por las individualidades de cada participante. Desde el año 2003, avizoró lo que llegaría a ser la Web 2.0 al plantear que "La web del futuro expresará la inteligencia colectiva de una humanidad mundializada e interconectada a través del ciberespacio" (Lévy, 2003).

Rheingold (1993) explica que la comunidad virtual es algo parecido a un ecosistema de subculturas y grupos espontáneamente constituidos. Con esta idea un nuevo tipo de red social se está extendiendo en los últimos tiempos dentro del espacio cibernético al que todo el mundo puede acceder usando su teléfono, computadora u otros dispositivos móviles. El autor señala que esta comunidad virtual conforma una especie de ecosistema de subculturas y grupos espontáneamente constituidos que se podrían comparar con cultivos de microorganismos, donde cada uno es un experimento social que nadie planificó y que sin embargo se produce.

Por otra parte, Johnson (2006) aborda esta idea al señalar que los sistemas descentralizados, como el caso de las colonias de hormigas, por ejemplo, hacen que los encuentros arbitrarios permitan a los individuos calibrar el macroestado del sistema. Sin esos azarosos encuentros, la agrupación no sería capaz de adaptarse a nuevas condiciones medioambientales o ir detrás de nueva comida.

Este principio rige las herramientas de la Web 2.0 y facilita el intercambio gracias a que los usuarios han aprendido a comunicarse con sus pares a través de la red, sin necesitar de intermediarios ni dispositivos de uso especializados o de pago. Con esta idea del uso colectivo de las tecnologías, O'Reilly (2005) agrega el pensamiento de reciprocidad, es decir, mientras más personas usan la Web 2.0 esta se vuelve cada vez mejor.

Desarrollo

Según los investigadores Johnson y Johnson (1992) consideran que el conocimiento siempre se genera en una continua negociación y será

producido cuando los intereses de varios actores estén incluidos y propone tres tipologías diferentes de aprendizaje.

- 1) **Aprender haciendo** (*learning-by-doing*): Para este tipo de aprendizaje resultan de especial utilidad aquellas herramientas que permiten al estudiante o docente la lectura y la escritura en la Web, según el principio de "ensayo-error". Por ejemplo, los educandos de Medicina Veterinaria pueden aprender sobre cirugía consultando casos clínicos en el blog de esa especialidad de la Universidad Autónoma de Barcelona (<http://blogs.uab.cat/cirugiaveterinaria/>) o revisando artículos que muestran diferentes técnicas quirúrgicas (García, 2008). Así mismo, se encuentra el blog de enseñanza de la Parasitología Veterinaria en el Perú que incluye foros virtuales para debatir sobre la competencia profesional en esta rama (<http://historiaveterinariae.blogspot.com/2015/03/la-ensenanza-de-la-veterinaria-en.html>), que contiene recursos y artículos que presentan la experiencia de varios países y la resistencia de medicamentos al tratamiento de diversas enfermedades parasitarias y las alternativas de control empleadas con buenos resultados. Esta herramienta incluye tesis de grado, propuestas de talleres y cursos que apoyan, junto al debate y al intercambio, la formación y actualización del profesional veterinario (Rojas, 2015).

En los ejemplos antes expuestos los autores del recurso guían el intercambio sobre el tema, promoviendo un aprendizaje constructivista, a través de este proceso de creación individual y colectiva.

- 2) **Aprender interactuando** (*learning-by-interacting*): Una de las principales cualidades de las plataformas de gestión de contenidos es que además de estar escritas con hipervínculos, ofrecen la posibilidad de intercambiar ideas con el resto de los usuarios de Internet. Con este enfoque, el énfasis del aprender interactuando está puesto en la instancia comunicacional entre pares. Un ejemplo excelente lo constituye la plataforma de Veterinaria.org (<http://www.veterinaria.org/>) que incluye blogs, boletines, lista de intercambio, una revista científica (RedVet, <http://www.veterinaria.org/revistas/redvet/>) que facilita la difusión de los resultados científicos en esta rama. Veterinaria.org, ofrece, además una amplia gama de artículos, novedades, noticias y recursos actualizados y ordenados que los miembros de la red pueden compartir, enriqueciendo de esta manera el saber de la comunidad a través del intercambio y la creatividad (Figura 1).

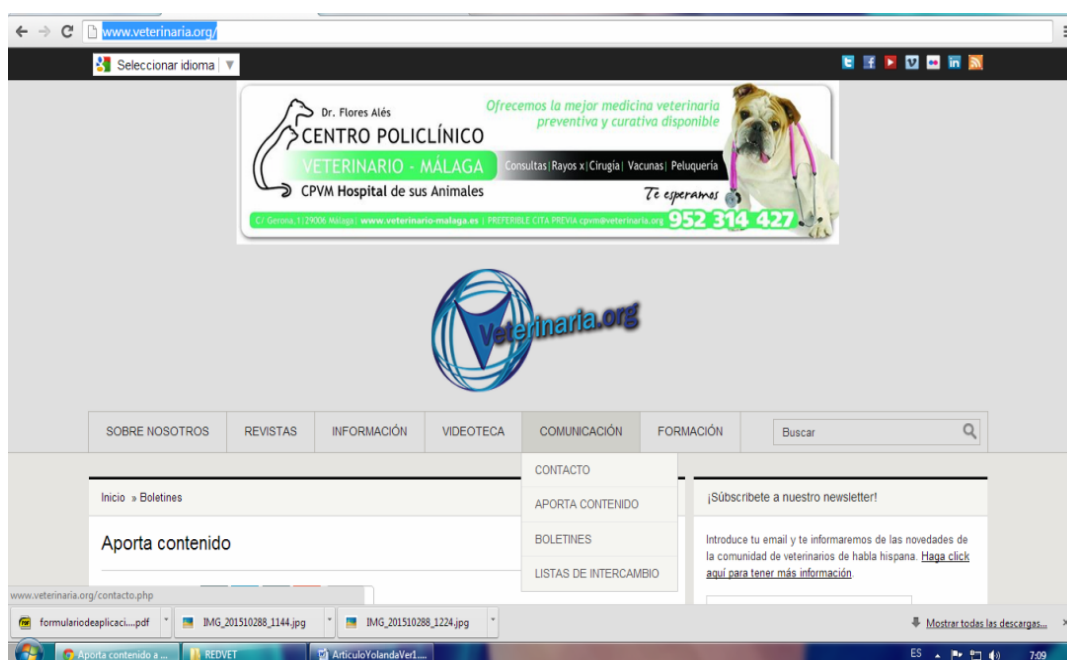


Figura 1. Portal de Veterinaria.org

De esta manera, Veterinaria.org satisface la misión por la que fue creada, es una organización profesional de carácter internacional, creada, conformada, dirigida y editada por veterinarios de varios países que participan libre y voluntariamente, en dependencia del tiempo, disponibilidad y conocimientos que cada cual desea compartir. Cuenta con cerca de 40 000 miembros de varios países, aunque su sede física principal actual está radicada en Málaga, España. Es una red abierta a otros sitios con fines semejantes, alojando Webs Asociadas y conformando con otros portales la Asociación internacional de Portales Veterinarios (AIPV) (Flores, 2015).

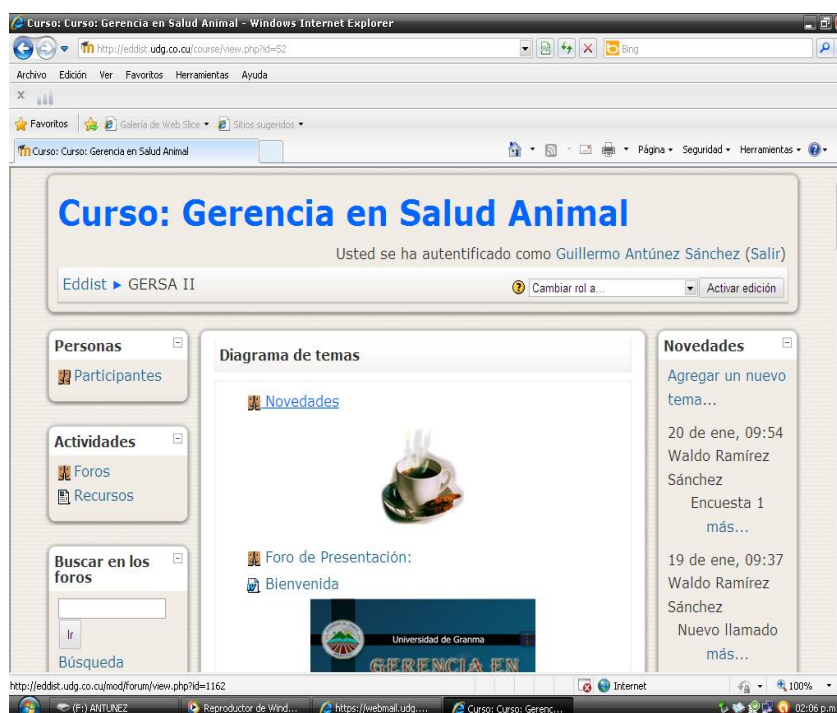


Figura 2. Plataforma de postgrado de la Universidad de Granma.

Otro ejemplo, lo constituye la plataforma de postgrado de la Universidad de Granma, Cuba (<http://eddist.udg.co.cu>) en la que se incluyen cursos que satisfacen las necesidades de actualización de los profesionales y productores del territorio y el país, a través de un Aula Virtual que permite compartir recursos, intercambiar experiencias y debatir casos clínicos de manera sincrónica y asincrónica (Ramírez, et al., 2011) (Figura 2).

Aprender buscando (*learning-by-searching*): Uno de los ejercicios previos a la escritura de un artículo, trabajo, ensayo o ejercicio, es la búsqueda de fuentes que ofrezcan información sobre el tema que se abordará. Ese proceso de investigación, selección y adaptación termina ampliando y enriqueciendo el conocimiento de quien lo realiza.

En un entorno de gran cantidad de información disponible, resulta fundamental aprender cómo y dónde buscar contenidos educativos.

Es por eso, tan importante usar adecuadamente las herramientas generales y especializadas de Internet para la búsqueda, recuperación y almacenamiento de la información. Uno de los problemas que se presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje es la autogestión del conocimiento por parte de los estudiantes e investigadores.

En la Universidad de Granma, Cuba, se han desarrollado cursos en el pregrado y el postgrado para crear las competencias en el uso de buscadores, metabuscadores y gestores bibliográficos que garanticen la validez científica de la información que se usa para la enseñanza y el aprendizaje de la ciencia veterinaria (Antúñez et al., 2012 ; Soler y Antúñez, 2014)(Figura 3)

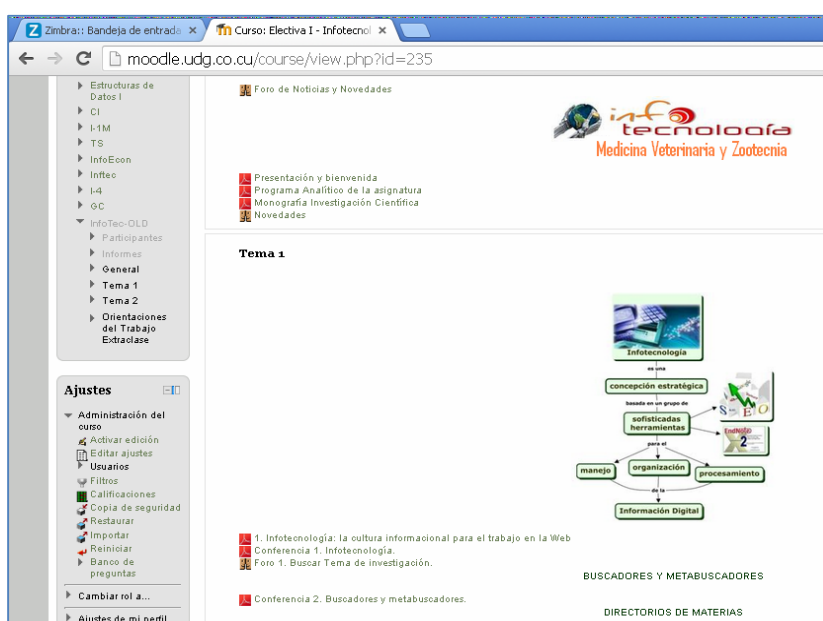


Figura 3. Curso de Infotecnología para estudiantes de Medicina Veterinaria y Zootecnia.

Lundvall (2002) agrega a esta taxonomía un cuarto tipo de aprendizaje, que representa el valor esencial de las herramientas Web 2.0 y que está basado en la idea de compartir información, conocimientos y experiencias:

- 1) **Aprender compartiendo** (*learning-by-sharing*): El proceso de intercambio de conocimientos y experiencias, permite a los educandos participar activamente de un aprendizaje colaborativo. Tener acceso a la información, no significa aprender: por esto, la creación de instancias que promuevan compartir objetos de aprendizaje, recursos, noticias o información en general, contribuyen a enriquecer significativamente el proceso educativo. En este contexto, la Web 2.0 multiplica las posibilidades de aprender al compartir contenidos, experiencias y conocimientos. Las redes sociales están revolucionando tanto las relaciones personales como las comerciales, esto es una oportunidad para los veterinarios de producción animal y los ganaderos para:
 - **Difundir mensajes de interés de forma masiva y económica.** Por ejemplo, hacer llegar a los clientes las últimas novedades, cualquier subvención que puedan solicitar, alertas sanitarias, entre otras muchas.
 - **Mejorar el intercambio de información entre colegas de profesión.**
 - **Hacer llamamientos a los clientes y a la población en general.** Hay situaciones en las que las redes sociales pueden ser de gran utilidad como herramienta de comunicación en el área de la salud pública como las catástrofes naturales, las epidemias o las emergencias veterinarias.
 - **Hacer llegar, al público en general, noticias de interés y avances relacionados con el mundo de la Veterinaria con un lenguaje asequible.** La ignorancia puede generar desconfianza siempre que se produce una crisis veterinaria y los ciudadanos consideran que una determinada enfermedad del ganado puede tener implicaciones graves para su salud.
 - **Dar consejos y guías de buenas prácticas a los clientes.** A veces las cuestiones más simples quedan olvidadas si nadie las recuerda, y las redes sociales permiten enviar recordatorios de todo tipo.

Con las ideas y conceptos de intercreatividad e inteligencia colectiva promovidas por el uso de la Web 2.0 para el aprendizaje y uso en la Medicina Veterinaria se desprende como principio transversal la idea de la cooperación

y empoderamiento del conocimiento a través de su colectivización e intercambio.

Conclusiones

El contexto colaborativo que ofrece el amplio abanico de herramientas de la Web 2.0 ha pasado a ser una forma de trabajar en equipo y constituir comunidades en línea que favorece la conformación de redes de innovación basadas en el principio de la reciprocidad.

El fundamento que soporta todas estas plataformas de interacción está centrado en la idea de mejorar, simplificar y enriquecer las formas y los canales de comunicación entre las personas, lo que es aprovechado por los veterinarios para producir contenidos que apoyen la difusión, capacitación y formación de la población, técnicos, productores y profesionales de la Medicina Veterinaria a nivel mundial.

Bibliografía

- Antúnez, G.; Soler, Y.; Rodríguez, V. ; W. Ramírez, Mercado, A. ; & Flores, A. (2012). Curso virtual de redacción científica e infotecnología sobre la plataforma Moodle: resultados y experiencias. Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación. No. 41 Retrieved 3-9-2015, 2015, from: <http://www.sav.us.es/pixelbit>.
- Berners-Lee, T. (1996). The World Wide Web: Past, Present and Future. Retrieved 3-9-2015, 2015, from <http://www.w3.org/People/Berners-Lee/1996/ppf.html>
- Berners-Lee, T. (2000). Tejiendo la red. El inventor del World Wide Web nos descubre su origen. Madrid: Siglo XXI.
- Cobo Romani, C. & Pardo Kuklinski, Hugo. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Vol. 1.(pp. 154). Retrieved from http://online.upaep.mx/campusTest/ebooks/planetaWeb2_0.pdf
- Flores, A. (2015). "Portal de Veterinaria." Retrieved 2-10-2015, 2015, from <http://www.veterinaria.org/>.
- García, F. (2008). Blog Cirugía Veterinaria. from <http://blogs.uab.cat/cirurgiaveterinaria/>
- Johnson, D.W., & Johnson, R.T. (1992). *Positive Interdependence: key to effective cooperation*. Cambridge University Press: Hertz-Lazarowitz, R.y Miller, N.
- Johnson, S. (2006). Emergence. The connected lives of ants, brains, cities and software. *EURE*, XXXIV(101), 142-145.
- Lévi, P. (2004). *Inteligencia colectiva por una antropología del espacio*. Washington, DC: Organización Panamericana de la Salud.
- Lundvall, Bengt-Ake. (2002). The University in the Learning Economy (Vol. 2): DRUID.

- O'Reilly, T. (2005). What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Retrieved 14-10-2015, 2015, from <http://facweb.cti.depaul.edu/jnowotarski/se425/What%20Is%20Web%202%20point%200.pdf>
- Pardo Kuklinski, H. (2006). Pautas hacia un modelo de aplicación web institucional universitaria. El caso de los webcom: sitios de facultades de comunicación de Iberoamérica. *Zer*, 21, 139-160.
- Ramírez, W., et al. (2011). "La Educación a Distancia: Experiencias del Primer Curso Virtual de Gerencia en Salud Animal." *Revista RedVet* **12** (10): Retrieved 15-10-2015, 2015, from <http://www.veterinaria.org/revistas/redvet/n101011.html>
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community*. Reading, USA: Addison-Wesley.
- Rojas, M. (2015). Enseñanza de la Parasitología Veterinaria en el Perú. Retrieved 15-10-2015, 2015, from <http://historiaveterinariae.blogspot.com/2015/03/la-ensenanza-de-la-veterinaria-en.html>
- Soler, Y. y G. Antúnez. (2014). "Curso de Infotecnología para estudiantes de Medicina Veterinaria y Zootecnia." Retrieved 13-10-2015, 2015, from <http://moodle.udg.co.cu>.

REDVET: 2014, Vol. 16 N° 11

Este artículo Ref. 111503REDVET está disponible en <http://www.veterinaria.org/revistas/redvet/n111115.html>
concretamente en <http://www.veterinaria.org/revistas/redvet/n111115/111503.pdf>

REDVET® Revista Electrónica de Veterinaria está editada por Veterinaria Organización®.

Se autoriza la difusión y reenvío siempre que enlace con [Veterinaria.org®](http://www.veterinaria.org) <http://www.veterinaria.org> y con **REDVET®**- <http://www.veterinaria.org/revistas/redvet>