

## **Biblioteca Nacional de Venezuela: Red de Bibliotecas**

Oficina de Tecnología de la Información

### **El Sistema de Gestión Bibliotecario Koha en el ámbito de la Web 2.0**

#### Resumen

Tomando en consideración el concepto de la Web 2.0 se analizarán las bondades del Sistema de Gestión Bibliotecario Koha. En primer lugar, se repasarán conceptos fundamentales como Internet, Web, Web 2.0 y Web semántica y, en segundo lugar, se mostrarán las facilidades del Koha que se inscriben en la Web 2.0. En la actualidad, la intervención de los usuarios y usuarias es fundamental en la construcción del conocimiento. Los sistemas para la gestión de la información deben propiciar la activa participación de las personas. El presente trabajo expone las herramientas, en el marco del concepto Web 2.0 o Web Social que tiene incorporadas el sistema Koha y que facilitan la intervención de las y los usuarios.

**Palabras clave:** Web 2.0, Koha, sistema de Gestión Bibliotecario.

Lic. Samyra Handam M.

[samyra.handam@bnv.gob.ve](mailto:samyra.handam@bnv.gob.ve)

[samyra.handam@gmail.com](mailto:samyra.handam@gmail.com)

Noviembre, 2012

“La Web, en cualquiera de sus versiones (1.0 o 2.0, e incluso 3.0 si incluimos la

noción de «Web semántica»), es sin duda

alguna un lugar donde hay que estar”

**Eva Méndez** en

“La biblioteca digital como concepto.

Realidad, utopía e índice de contemporaneidad”

“La filosofía y los recursos de la Web 2.0

pueden aplicarse a las bibliotecas.

El resultado es lo que se ha llamado Biblioteca 2.0”

Natalia Arroyo en

“Bibliotecas 2.0. Claves para una biblioteca participativa”

## I. Introducción

El término Web 2.0 ya no es una novedad. Tiene ocho años de existencia y, en el ámbito de las tecnologías y de las ciencias de la información, ocho años es tiempo suficiente para ser reemplazado por conceptos emergentes, en este caso: Web 3.0 o Web Semántica. Si bien la primera generación de Internet propició la aparición de un usuario pasivo, consumidor de información; en la actualidad, el usuario o la usuaria se vuelven cada vez más participativos, capaces no sólo de consumir, sino también de contribuir, de aportar.

Los Sistemas de Gestión Bibliotecarios no podían permanecer al margen de las demandas de los usuarios, por lo que las nuevas versiones incorporan cada vez más, elementos para el intercambio de información, para la participación de las

personas a través de diversas facilidades: sugerencias de compras, comentarios, etiquetas, listas, entre otras.

El objetivo del presente trabajo es, por una parte, caracterizar los elementos que distinguen la Web 2.0 de su predecesora (Web 1.0) y de su sucesora (Web 3.0 o Web Semántica) y, por la otra, presentar cuáles son las características de la Web 2.0 presentes en el Sistema de Gestión Bibliotecario Koha recientemente adoptado por la Biblioteca Nacional de Venezuela.

#### I.- Internet

La Internet aparece a finales de la década del 60 como resultado de un trabajo de investigación que llevaban a cabo estudiantes y profesores de la Universidad de California y la Universidad de Stanford conjuntamente con la Agencia de Investigación de Proyectos Avanzados (ARPA) adscrita al Departamento de Defensa de los Estados Unidos de América.

En la actualidad, la llamada “red de redes” mantiene millones de computadores conectadas en el mundo y se ha convertido en el medio físico desde el cual se ofrecen múltiples servicios.

## II. Web 2.0

Web1.0 (1993-2003) : Páginas – contenidos – navegadores

Web 2.0 (2003- ) : Servicios – contenidos compartidos – Interacción

No es tecnología sino uso de la tecnología

Web 3.0 o Semántica

	Web1.0 (1993-2003)	Web 2.0 (2003- )
Modo	Lectura	Escritura
Unidad mínima	Página	Mensaje-Artículo
Estado	Estático	Dinámico
Visualización	Navegador	Navegador-Teléfonos-RSS
Arquitectura	Cliente-Servidor	Servicio Web
Editores	Webmasters	Todos
Protagonistas	Expertos	Aficionados

Tipo	Función	Herramienta
Comunicación	Compartir ideas e información	Blogs
Colaboración	Espacio de trabajo compartido	Foros Comunidades virtuales Wikis

Documentación	Recolectar experiencias, producciones	Blogs
Creación	Crear algo nuevo para ser visto o usado por otros	Aplicaciones Web híbridas
Interacción	Intercambio de información, ideas, recursos, materiales.	Objetos de aprendizaje Redes sociales Comunidades virtuales de aprendizaje