

POR
LOURDES
GALEANA DE LA O

Maestra en Ciencias con Especialidad en Morfología Humana por el Instituto Politécnico Nacional (1988). Directora del Centro Universitario de Producción de Medios Didácticos de la Universidad de Colima (enero de 1998 a la fecha). Profesora de Tiempo Completo de la Facultad de Medicina de la Universidad de Colima y Coordinadora General del Sistema Nacional de Educación a Distancia (SINED).

luli@uacol.mx

Web 2.0 Plataforma para una nueva organización social

INTRODUCCIÓN

Actualmente nos enfrentamos a una serie de manifestaciones y expresiones propias de las sociedades complejas que plantean una diversidad de procesos, y conflictos en los diversos campos de la vida social (económico, político, social, etc.) y evidencian las deficiencias y limitaciones de nuestros referentes teóricos y metodológicos para explicarlos e intervenir en ellos, estamos en una fase de cuestionamiento, búsqueda y construcción de nuevas formas de organización social que nos permitan superar nuestras problemáticas como colectivo y subsistir como especie a partir del cuidado y mejoramiento de nuestro entorno ecológico y patrimonios cultural, histórico y científico, que den pauta a la reflexión continua y el afinamiento de nuestros sistema societal.

Experimentamos una fase de gestación y renovación que va desde una dimensión filosófica y atraviesa nuestras estructuras institucionales y marcos normativos, hasta llegar a los mecanismos y herramientas más operativas de nuestro acontecer cotidiano.

La organización mundial hoy en día refleja distintos grados de desarrollo, desde aquellos países -con severas debilidades estructurales- que no han sentido la avalancha de las nuevas tecnologías, hasta los que se han convertido en el motor de su desarrollo económico, político, social y cultural.

Esta profunda transformación histórica estructural, así identificada por Borja y Castells (1998), presenta como elemento nodal una revolución tecnológica, organizada en torno a las tecnologías de información que han cambiado nuestras formas de producir, consumir, gestionar, informar, pensar y comunicar (p. 21).

El ser humano tiene necesidades vitales y una de ellas es la de comunicarse, de establecer contactos; de ahí su búsqueda incansable de crear nuevas formas y medios de comunicación, los cuales a su vez generan procesos y modelos de interacción que inciden de manera fundamental en los tipos de sociedad que han surgido en la historia.

Las características de las tecnologías de información y comunicación brindan la oportunidad para que la sociedad de la información y del conocimiento acelere su desarrollo a escala mundial. Permiten alcances insospechados en todas las dimensiones de la vida humana y abren nuevos horizontes para que las relaciones faciliten el desarrollo de una sociedad inteligente con un futuro asegurado.

Todo lo anterior será posible si las diversas áreas de las ciencias, en especial Sociología,

Antropología, Psicología, Trabajo Social, Comunicación y Pedagogía se sumergen con un carácter investigativo en los acontecimientos que suceden en los entornos virtuales como *MySpace.com* que actualmente cuenta con más de 100 millones de personas registradas que interactúan día a día formando una sociedad sin barreras geográficas, políticas, sociales, ni culturales.

De sus resultados surgirán nuevas formas de intervención que permitan promover y potenciar competencias de los usuarios en calidad de ciudadanos, desarrollar procesos de educación, capacitación y organización social para que los propios ciudadanos de esta nueva sociedad ejerzan sus derechos y obligaciones y aprendan a desaprender de una manera planeada y crítica asegurando con ello un futuro brillante de la sociedad humana en el Universo. Sin embargo, es importante mantener una observación constante de los riesgos que se presentan ante un uso no inteligente de las tecnologías de información y comunicación.

Específicamente nos referimos a la dimensión de la ética que debe regir nuestro interactuar con el otro, es decir al compromiso y responsabilidad social que le da sentido a la coexistencia de la humanidad, por lo que estos entornos virtuales se van constituyendo como áreas y espacios emergentes de estudio e intervención que plantean verdaderos retos antes sus expresiones, problemas y características de la interacción social que establecen los usuarios.

Las siguientes cifras nos permiten reflexionar sobre el enorme problema que se está gestando: Google atiende diariamente más de 300 millones de búsquedas de información; mediante las herramientas de comunicación se envían y reciben más de 6,000 millones de textos, se publican de manera diaria más de 3000 libros, imposibles de leer por una sola persona. Los diarios electrónicos publican a la semana más información que la que pudo haber procesado durante toda su vida una persona del siglo XVIII.

El conocimiento se duplica cada dos años y se prevé que para 2012 se duplicará cada tres días. Sin duda alguna somos hasta ahora la sociedad más informada de todas las que han evolucionado en el planeta Tierra, la que tiene más conocimientos; sin embargo, todavía no preparada para afrontar con inteligencia los nuevos retos que nos plantean estos innovadores desarrollos tecnológicos al permitirnos interactuar y conformar redes sociales en el ciberespacio, sin habernos preparado en cómo comunicarnos y qué debemos compartir.

Actualmente, en los espacios sociales interactivos de la Web, de cada diez miembros siete son menores de 35 años, publican información personal en sus páginas sin ninguna restricción, no existen normas de respeto o garantías que protejan la intimidad. Sin duda alguna, Internet y sus herramientas de comunicación son y serán un recurso valioso y positivo, que ofrece posibilidades extraordinarias

en esta era global, pero también es imprescindible estudiarlos para limitar sus efectos negativos.

TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Las tecnológicas que han surgido a lo largo de la historia han influido de manera fundamental en la evolución de la sociedad. Son producto de la inteligencia humana ya que se producen de la aplicación de los conocimientos con la finalidad de facilitar las actividades humanas para generar productos, instrumentos, procesos y métodos.

En los años 60 surgen las tecnologías de información y comunicación en el ámbito militar, y su desarrollo y aplicación se ha extendido a otros campos; el gran potencial de su uso y aplicación ha influido en la evolución de la sociedad.

La Información es fundamental para todos los seres humanos, ya que a partir del procesamiento mental de ésta va tomando las decisiones que dan lugar a todas las acciones. El conjunto de conocimientos disponibles constituye el saber que la sociedad tiene sobre ella misma y del mundo que le rodea. Su transmisión a otros asegura la renovación del conocimiento. Cuanto más intensas son las interacciones entre los grupos que integran a la sociedad, más necesaria es la información, que llega a ser una condición imprescindible para el desarrollo y fuente de riqueza de un país.

Así, la comunicación juega un papel relevante en la interacción social y toma de decisiones a nivel individual, grupal y colectivo, en el sentido de que representa el proceso de transferencia de datos de un medio a otro. Es la transmisión de mensajes entre personas. Como seres sociales, los humanos además de recibir información de los demás, necesitan comunicarse, expresar sus pensamientos, sentimientos y deseos. La comunicación pone en relación a uno o más seres humanos, mientras que la información asimilada enriquece y renueva lo conocimientos.

No menos significativo es el resaltar el papel de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC); que surgen a partir de la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, como son las computadoras, Internet, telefonía, aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación para difundirla. Las TIC impactan en todos los ámbitos de la vida humana por las características que aportan a la sociedad del conocimiento y por todas las posibilidades que brindan al desarrollo de nuevas formas de organizarse, comunicarse, educar, enseñar y aprender, y con ello aparejada la transformación y evolución de la misma sociedad.

Por ejemplo, entre estas nuevas formas de organización social se encuentran las redes sociales: expresiones virtuales de interacción social, en donde se realiza un intercambio dinámico

entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. Son sistemas abiertos de construcción permanente que involucra a conjuntos de personas que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos.

Las TIC permiten que la información publicada en medio físico se convierta en inmaterial, ya que al digitalizarla se almacenan grandes cantidades de datos, en dispositivos físicos de pequeño tamaño como los CD y DVD Rom, memorias USB, etc. Es posible acceder a la información ubicada en dispositivos electrónicos lejanos, y que se transmite utilizando las redes de comunicación, de una forma transparente y no física.

La información se transmite de manera instantánea a lugares remotos, mediante las "autopistas de la información". Se han establecido términos como ciberespacio, para definir el espacio virtual, no real, en el que se encuentra la información.

Las aplicaciones multimedia han sido desarrolladas de una manera amigable y sencilla de comunicar, para facilitar el acceso a las TIC de todos los usuarios. Una de las características más importantes de estos entornos es la interactividad: a diferencia de la televisión y la radio que permiten una interacción unidireccional, de un emisor a una masa de espectadores pasivos; el acceso a Internet proporciona una comunicación bidireccional (síncrona y asíncrona), persona-persona

y persona-grupo. Las personas y grupos se comunican día a día mediante las redes informáticas según sus necesidades e intereses, conformando lo que se denomina "comunidades virtuales". El ciudadano de estos tiempos está ya evolucionando a un sujeto activo, que envía mensajes y toma las decisiones sobre el proceso a seguir, es decir, establece secuencia, ritmo, canal, código, etc.

Las aplicaciones multimedia integran diferentes medios como son el texto, imagen, sonido, animaciones, etc. Por primera vez, en un mismo documento se pueden transmitir información multi-sensorial, integrando todo en un esquema interactivo, y que el individuo tiene la decisión de cuál y cuándo consultar, transformando el proceso de lectura en un análisis multidimensional y multilineal.

Internet ha ganado un espacio importante en la vida de la sociedad de nuestro tiempo, gracias al carácter masivo de sus herramientas y servicios que han hecho que cada vez más personas dediquen más tiempo a navegar en la red que a interactuar en otros escenarios como la escuela, la familia o el trabajo.

Entre estas tecnologías se desarrolla la Web 2.0 que incluye aplicaciones como Wikipedia, YouTube, Flickr, WordPress, Blogger, MySpace, Facebook, y cientos de herramientas que permiten que las personas sean generadoras de contenidos y por eso generadoras de un cambio social.

La Web 2.0 se caracteriza por:

- Ser un escenario de trabajo.
- Desarrollar la inteligencia colectiva de la sociedad.
- Diseños ligeros y de fácil de navegación para los usuarios.
- Manejo de las bases de datos por los usuarios.
- Su acceso se realiza por diversos dispositivos.
- Es un ecosistema abierto con infinidad de redes y comunidades.

Las ventajas que ofrece son:

- Herramienta para la enseñanza.
- Promueve la comunicación y la colaboración.
- Borra las barreras de distancia y de geografía.
- Sirve de apoyo a los profesores.
- Ahorra tiempo y dinero a las escuelas, ayudándolas a funcionar con más eficiencia.

El impacto que ha generado en la educación se caracteriza por:

- Énfasis de la enseñanza hacia el aprendizaje.
- El maestro pasa a ser de expositor a guía (administrador de medios).
- Cambio de los datos al conocimiento (paso de la memorización a la generación de conocimiento).
- Cambio del libro tradicional a la cultura multimedia.

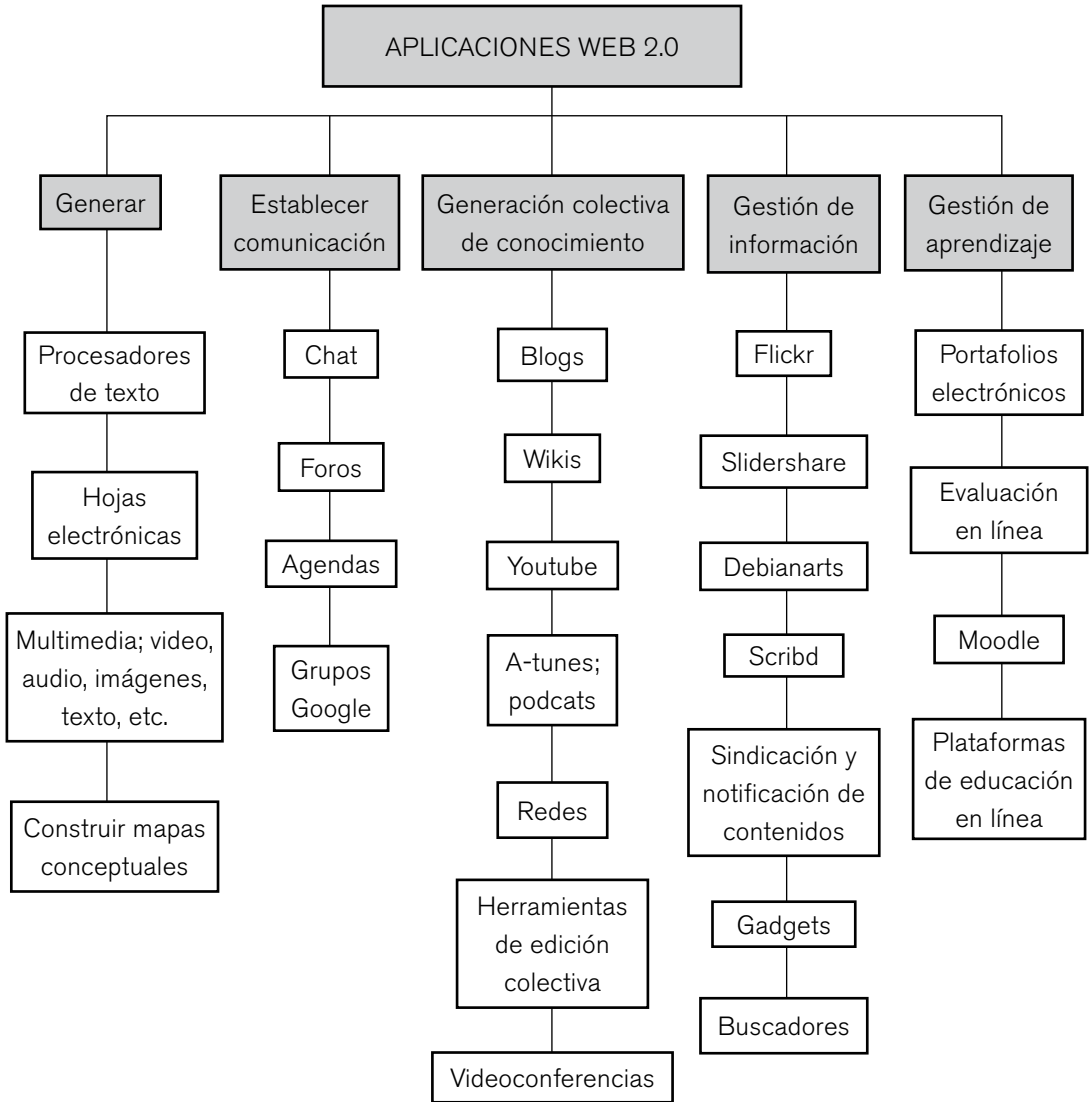
- Estudiante pasa a ser de un ente pasivo a un ente activo.
- Sincronización de la educación.

La Web 2.0 (Cobo y Pardo, 2007) es una evolución de la Web 1, se caracteriza porque sus herramientas permiten la participación de las personas, integra sistemas automatizados

para la gestión de grupos permitiendo la creación de redes y comunidades facilitando la interacción a pesar de diferencias culturales, geográficas, sociales, económicas y políticas, resultando con ello una experiencia enriquecedora para los participantes, ya que además de generar contenidos, les da autonomía de actuación.

DIFERENCIAS ENTRE WEB 1 y WEB 2	
WEB 1	WEB 2
Páginas web estáticas.	Páginas dinámicas: se puede leer y escribir, promueve la participación e interacción.
Requiere para su desarrollo y mantenimiento de experto informático.	No requieren de expertos para su construcción y mantenimiento.
Sitios institucionales con cierta actualización y páginas personales.	Diversidad de grupos con actualización constante.
Software con licencia para desarrollar y mantener el sitio.	Para su desarrollo y mantenimiento se usa software libre.
No se forman grupos sociales a partir del acceso al sitio.	Construcción de comunidades que comparten ideas, intereses, información.
La información es de carácter centralizado.	La información es descentralizada, permite a los individuos crear y recibir.
La información se renueva lentamente.	La información se renueva de manera continua.
Contenidos extensos, sin clasificación.	La información se organiza en microcontenidos vinculados por diversas categorías (sindicación).

Algunas de las aplicaciones más significativas que integran la Web 2 se presentan en el siguiente esquema:



Aplicaciones para compartir multimedia; ofrecen un espacio virtual para escribir y transferir contenidos multimedia. Son ejemplos de ellas: www.facebook.com y <http://myspace.com>

Aplicaciones para generar contenidos; no requieren de que el usuario sea un experto en programación. Permiten publicar videos y audios sin que pasen por ninguna revisión y censura y solo se queda al criterio de los espectadores la decisión de usarlo o no.

Weblogs (blogware); Incluyen sistemas de gestión de contenidos especializados para crear y administrar blogs. Un **blog**, es un diario que se publica en un sitio web actualizado de manera continua y que recopila de manera cronológica texto o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

Blogging; herramientas para facilitar el uso de los blogs, incluyen lectores, organizadores, recursos para convertir el HTML en PDF, respaldar, etiquetar, buscar, difundir, optimizar, indexar dinámicamente, etc. Ejemplo de ellos son <http://www.bloggea2.com>, www.bloginfluence.net, www.blogalia.com

Sistemas gestión de información; permiten modificar la información desde cualquier computadora con acceso a Internet, simplificando las tareas de creación, distribución, presentación y mantenimiento de contenidos. Incluyen un editor de texto que permite ver el resultado final mientras se desarrolla el contenido. Otras

herramientas que contienen son correo electrónico, música, videos, etc. Ejemplos de ellos son; www.plainblack.com/webgui, <http://adobe.com/>, <http://phpnuke.org/>

Wikis; herramienta para escribir, publicar fotografías, videos, archivos, incorporar hipervínculos sin ninguna complejidad. Es una herramienta gratuita, abierta que da la oportunidad de modificar, ampliar o enriquecer los contenidos publicados por otra persona. Ejemplos son; Wikipedia, www.mediawiki.org, <http://atwiki.com>, www.elwiki.com, www.wikispaces.com

Procesador de textos en línea; Esta aplicación permite acceder, editar, reformatear y compartir documentos. Ofrece el desarrollo de contenidos de manera colectiva y colaborativa, ya que varios usuarios a la vez pueden editar un texto, guardando un registro histórico de sus modificaciones. Permite importar/exportar documentos desde y para Microsoft Word (doc), o con otros formatos como .pdf, .odt, .sxw, .rtf, .html, .txt. A estas herramientas se puede acceder de cualquier computadora con servicio de Internet.

Fotos: Herramientas de uso libre que permiten clasificar, a través de tags (marcas) u otras taxonomías, fotografías y facilitando su búsqueda. Incluye aplicaciones para presentar las imágenes y se encuentran diferentes formas de mostrar las imágenes (slideshow), según el gusto de la personas. Ejemplos de ellas son www.flickr.com, www.riya.com, <http://picasa.google.com/>

Video/tv; herramientas orientadas a facilitar el acceso, edición, organización, búsqueda de materiales multimedia (audio y video), publicación y distribución en otras aplicaciones de Internet. Ejemplos son www.blinkx.com, <http://jumpcut.com>, www.youtube.com

Organización social e inteligente de la información; herramientas que facilitan organizar y optimizar el proceso de búsqueda e identificación de contenidos útiles en Internet. Se han desarrollado herramientas que permiten clasificar, etiquetar, jerarquizar y ordenar los contenidos. Ejemplos son *Pagerank* que indexa la información por popularidad como lo hace Google; por opiniones de los lectores como lo hacen *Amazon* y *Folksonomy* o aplicaciones de clasificación social. Esta última ofrece al usuario el definir nuevas formas y criterios de categorizar la información.

Lector de RSS-Agregadores Feeds; aplicaciones que permiten agrupar o syndicar los contenidos de diferentes sitios Web en forma de *feeds* (RSS, Atom y otros formatos derivados de XML/RDF). Estas aplicaciones permiten al usuario recoger los *feeds* de blogs o sitios Web que cuenten con este sistema de sindicación y actualizar y mostrar de manera dinámica los cambios producidos. Ejemplos de ellos son <http://feedburner.com>, <http://mappedup.com>, <http://bloglines.com>, <http://rssfacil.net>

Aplicaciones y servicios (MASHUPS); son sitios web que accede a datos o servicios de terceros y los combina para crear una nueva

aplicación, ejemplo de ellos son Más AJAX/RIA, Google Maps, www.meebo.com, <http://earth.google.com>, <http://gmail.google.com>

La capacidad de comunicación, creación y publicación de información de estas herramientas que integran la Web 2.0 han apoyado que el ciudadano manifieste cada vez más sus gustos como consumidor, su opinión o su voto, forme redes, se integre en comunidades y trabaje por objetivos comunes, sin importar dónde esté ubicado o si pertenece a un país desarrollado o no. Sin duda alguna, estas nuevas prácticas cambiarán la forma de hacer las cosas en todas las actividades de la sociedad integrada por ciudadanos muy participativos y empoderados por estar informados.

Un ejemplo, doloroso, de este potencial de nuestros días es el caso de la niña Paulette Gebara Farah que ha logrado que miles de integrantes de redes sociales en todo el mundo inscritas en Youtube, facebook y twitter sean participantes activos en un gran juicio público, emitiendo opiniones, señalando culpables y dando muestras del uso extendido de las tecnologías de comunicación, pero demostrando a la vez la falta de competencias para el uso crítico, ético y humano del potencial de estos como herramienta para formar opinión pública y motivar a la participación ciudadana.

Estas redes sociales han dado y dan al sujeto anónimo, popularidad; al discriminado, integración; al diferente, igualdad; al malhumorado, educación. La intensidad de las interacciones

del grupo actúa sobre el individuo provocándole cambios y actitudes de vinculación afectiva y de interés a sujetos muchas veces desconocidos pero con objetivos y metas comunes.

Por lo tanto, la Web es y será el escenario de encuentro donde se formen relaciones, comunidades y otros sistemas sociales donde deberán regir normas que guíen la actuación. Este carácter social y de colaboración de la Web 2.0 podría promover una evolución más rápida de la educación hacia la generación del "aprendizaje colectivo" de la sociedad.

Cada uno de los ciudadanos aportará nuevos puntos de vista, que enriquecerán la relación y contribuirán a construir un conocimiento nuevo, cooperativo, adaptado a las necesidades y particularidades de cada grupo. Todo lo anterior hará que Internet sea un medio más social para consumir información y trabajar, pero también para comunicarse, entretenerse y compartir. Las tecnologías de información y comunicación están influyendo en la gestión de la información, educación, entretenimiento, consumo, comercio, relaciones sociales, hogar, trabajo, salud, gobierno, entre otros, por lo que es necesario conocer a fondo las herramientas Web 2.0 y todo su potencial para promover el desarrollo de escenarios en los que se incrementa el conocimiento colectivo.

Es de vital importancia la investigación social para determinar estándares y lineamientos que guíen a los individuos en su uso y aplicación óptima, así como a alcanzar un equilibrio

entre el uso de las nuevas tecnologías y las técnicas tradicionales, ya que estas últimas son importantes para fomentar algunas habilidades como la creatividad, valores, la concentración, el esfuerzo mental, etc.

Entre los aspectos negativos destacan el aislamiento de las personas al estar conectadas todo el día a la red (Internet), en detrimento de las relaciones interpersonales; la frialdad de la enseñanza a través de videoconferencias, al no existir contacto directo entre las personas; las desigualdades ("brecha digital") cuando las TIC se concentran en grupos con poder económico considerados como núcleo monopolizador cuyo objetivo es la manipulación al conformar estados de opinión favorecedores a ciertos grupos de poder.

Los efectos que las TIC están ocasionando sobre el campo de la ética y la moral, al situar primero en la escala de valores un interés económico por encima de la persona. Todo ello nos debe hacer conscientes de que uno de los peligros más graves de la llamada "brecha tecnológica o digital" se origina en carencias morales, y no tanto por la falta de infraestructura material y esto obliga a diseñar un plan de intervención con múltiples acciones diseñadas con una visión de futuro para solucionar los conflictos presentes pero estar preparados para los nuevos desafíos y retos. Todas estas acciones deben ser diseñadas e implementadas bajo un enfoque social educativo adecuado que contemple el desarrollo de

las competencias del uso crítico y racional de las TIC para tener acceso a la información y generar conocimiento.

Existen barreras que dificultan que todos los grupos sociales se beneficien con el uso de las tecnologías de información y comunicación, entre las que destacan las siguientes:

Problemas técnicos

Incompatibilidades entre diversos tipos de computadores y sistemas operativos, el ancho de banda disponible para Internet, la velocidad aún insuficiente de los procesadores para realizar algunas tareas (reconocimiento de voz perfeccionado, traductores automáticos).

Falta de formación

La necesidad de los conocimientos teóricos y prácticos que todas las personas deben aprender, la necesidad de aptitudes y actitudes favorables a la utilización de estas nuevas herramientas (alfabetización en TIC).

Problemas de seguridad

Circunstancias como el riesgo de que se produzcan accesos no autorizados a los computadores de las empresas que están conectados a Internet y el posible robo de los códigos de las tarjetas de crédito al comprar en las tiendas virtuales, frena la expansión del comercio electrónico y de un mayor aprovechamiento de las posibilidades de la Red.

Barreras económicas

A pesar del progresivo abaratamiento de los equipos y programas informáticos, su precio aún resulta prohibitivo para muchas familias. Además, su rápido proceso de obsolescencia aconseja la renovación de los equipos y programas cada cuatro o cinco años.

Barreras culturales

El idioma dominante, el inglés, en el que vienen muchas referencias e información; la tradición en el uso de instrumentos tecnológicos avanzados (inexistente en muchos países poco desarrollados), etc.

Las organizaciones e instituciones que tienen bajo su responsabilidad formar y educar a la sociedad, deben establecer como una de las principales metas del nuevo milenio el uso crítico, racional y reflexivo de la información distribuida por los diferentes medios para lograr una "sociedad del conocimiento" que fundamente su actuar en procesos reflexivos para la toma de decisiones con el fin único de mejorar la calidad de los aspectos de vida de la humanidad.

La aspiración es desarrollar cualificaciones y competencias para hacer un uso efectivo de la información, establecer estrategias políticas y económicas que garanticen la formación, la educación y el aprendizaje a lo largo de la vida y lograr que el proceso de aprendizaje no se limite a un período de escolarización.

Para este fin es importante crear una red de colaboración educativa; una plataforma

tecnológica conformada con recursos y herramientas informáticas y para el trabajo colaborativo y social de creación y uso común; protocolos para el aseguramiento de la calidad educativa; una ética común y valores que guíen el actuar educativo y abatan los problemas de seguridad personal y colectiva, así como de vulnerabilidad y que generen identidad, respeto a los derechos humanos, espacios de transferencia de métodos de aprendizaje. Hace falta de igual manera establecer incentivos financieros para la formación, promover la producción de material de aprendizaje de calidad y bajo costo; otorgar créditos para formación y actividades educativas en línea y definir estrategias para que la globalización sea una realidad.

Esta sociedad del conocimiento debe caracterizarse por vivir sin temor al futuro, ya que debe ser una sociedad del aprendizaje en continua formación, que le garantiza el contar con conocimientos y competencias actualizadas para usar tecnologías de información y comunicación que aún no se inventan y para resolver problemas que aún no surgen.

Las instituciones educativas como “ente socializador” deberán responder a las demandas formativas-culturales, que cada época presente. Tal como la extremada urgencia de atender el incremento del denominado “analfabetismo tecnológico”, pues éste podrá ser motivo de desigualdades sociales, dadas por las limitaciones que implica no tener un dominio o conocimiento adecuado de las TIC para “integrarse” en la “aldea planetaria” (Delors). ■

GLOSARIO

Feed. 'Alimentar'; en informática se refiere a un tipo de dato empleado para suministrar información que es actualizada con frecuencia.

Folksonomía. Método de crear y manejar etiquetas conjuntamente para ordenar y clasificar contenidos.

Mashup. Aplicación web que utiliza recursos de más de una fuente *on-line* para crear un nuevo servicio.

Podcast. Archivo de sonido o video que se distribuye mediante un archivo RSS, que permite realizar suscripciones a un programa que lo descarga para que el usuario lo escuche en el momento que quiera.

RSS. (*Really Simple Syndication*); formato de datos basado en XML utilizado para syndicar (redifundir) contenidos a suscriptores de un determinado sitio.

Redes sociales. Espacio de diálogo y coordinación, a través del cual se vinculan personas u organizaciones en función de un objetivo común y sobre la base de normas y valores compartidos.

Social Networking. Herramientas diseñadas para la creación de espacios que permiten la formación de comunidades de intercambio social.

Taxonomía. Ciencia de la clasificación.

Wikis. Páginas web de hipertexto que pueden ser visitadas y editadas por cualquier persona.





FUENTES DE CONSULTA

- Borja, J. y Castells, M. (1998). Local y global. La gestión de las ciudades en la era de la información. España: Taurus.
- Cobo, C. y Pardo, H. (2007). Nosotros el medio. Recuperado de <http://www.hypergene.net/wemedia/espanol.php>.
- FUNDACIÓN DE LA INNOVACIÓN BANKINTER. (2007). WEB 2.0 El negocio de las Redes Sociales.
- Las nuevas redes sociales (2008). [En línea] Revista USERS, 202 Recuperado de www.redusers.com
- Milla, H. (2006). Delos Flickr de los videos a los YouTube? de los films [En línea. Recuperado de <http://www.hectormilla.com/television20/1002/los-flickr-de-los-videos>.
- Pakman M. (Comp). (2005). Construcciones de la experiencia humana. Gedisa. España: Gedisa.
- Redes sociales. (2008). [En línea] Revista PC ACTUAL (201). Recuperado de www.pc-actual.com
- Rojas, O., Alonso, J., Antúnez, J., Orihuela, J. y Varela, J. (2007) Blogs. La conversación en Internet que está revolucionando medios, empresas y ciudadanos. Madrid: ESIC.
- Roselli, N. (2004). Resolución cooperativa de problemas en forma presencial y a distancia tipo chat en diadas y trétradas. Interdisciplinaria. Revista de Psicología y Ciencias Afines, 21, 1
- Scolari, C. (2006). Más allá de la Web 2.0: el caos semántico no afloja [En línea]. Blog Digitalismo. Recuperado de <http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutec-e/revelec20/anibal20.htm> y <http://digitalistas.blogspot.com/2006/07/ms-all-de-la-web-20-el-caos-semntico.html>
- Tuning Educational Structures in Europe. (2003). Programa Sócrates de la Comisión Europea/ Universidad de Deusto.