

SOFTWARE SOCIAL Y APLICACIONES ONLINE

VERÓNICA MARÍN DÍAZ
UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

1. INTRODUCCIÓN

En 2000 Walsh (269), indicaba que, quizás, la revolución tecnológica que hoy vivimos sea uno de los elementos “más importantes de los últimos mil años” y que junto con las situaciones de desigualdad (económica, cultural, social, educativa,...) van a demandar una educación acorde con la realidad social, afín, en definitiva, con todos aquellos aspectos que la sociedad de la información presupone.

El desarrollo de la sociedad de la información ha traído de la mano, el rápido crecimiento de algunos elementos comunicativos como es la red Internet. En el último siglo internet en general y las herramientas 2.0 en particular han ido cambiando la cara de la sociedad en general y de la educación (Van de Vord, 2010) y de las interacciones sociales en particular. Al amparo de esta las herramientas que los internautas han ido desarrollando han puesto de manifiesto el deseo inherente que los individuos tenemos por estar en continua relación con los demás, situación tal que ha contribuido al nacimiento o generación de herramientas, las cuales para ser utilizadas no es necesario tener conocimientos informáticos, es decir no hay que saber lenguaje de programación –html por ejemplo-, de ahí su gran auge y triunfo. Como afirma Castells (2003), hablar de sociedad de la información implica hacerlo de un nuevo paradigma tecnológico, en el cual la vertiente internet cobra dimensiones impensables hace escasamente un par de décadas desarrollando necesidades e intereses que han de ser mediados por los poderes públicos, pues la idea del *laissez-faire* del ser humano en materia tecnológica puede conllevar situaciones de riesgo y de exclusión en las diversas áreas –económica, política, social, ideológica, familiar, etc.-.

El desarrollo de Internet como elemento conductor de información y de formación tiene su epicentro en torno al año 2000, momento en que la Comisión

Europea pone el acento sobre la importancia social, además de pedagógica, de las TIC (Gavari, 2006), defendiendo a través de diferentes programas la integración de las mismas en el sistema educativo y formativo europeo, tratando de llevarlo a cabo a través de diferentes líneas de acción, -“fomento de la alfabetización digital; los campus virtuales europeos; el hermanamiento electrónico de centros de enseñanza europeos y el fomento de la formación del profesorado; y las acciones transversales para la promoción del e-learning en Europa” (Gavari, 2006:190)-, proporcionando una relación complementaria educación-e-learning dado que la primera aporta los modelos pedagógicos a la segunda y ésta a aquella la creatividad, el dinamismo y la renovación continua del saber.

Un reflejo de dicho crecimiento es el aumento que en nuestro país se ha producido de las conexiones a internet contratadas. Este aumento es significativo a la luz de los datos aportados por el Instituto Nacional de Estadística (2010; <http://www.ine.es/jaxi/tabla.do>) quienes indican cómo en 2010 el 59.1% de los hogares españoles poseía conexión a red, siendo su evolución lenta pero segura.

El interés por Internet de parte de los gobiernos, en concreto por la Unión Europea, ha ido creciendo en los últimos años, reflejándose en diversos planes y en la puesta en marcha del portal *ICT- Information and Communication Technologies*- (http://cordis.europa.eu/fp7/ict/home_en.html) que agrupa todas las iniciativas en materia de tecnología que afectan al desarrollo de la sociedad de la información a nivel europeo.

Gracias a estas circunstancias el desarrollo de la red Internet ha supuesto que hoy hablemos de web 2.0. Con respecto a ello encontramos un gran abanico de herramientas 2.0 de carácter social enfocadas al uso y disfrute de la comunicación personal; hablamos de las redes sociales, las cuales se han convertido en un entorno vital para las relaciones entre iguales. Todo ello se encuentra enmarcado en lo denominado software social.

Pero antes de adentrarnos más en el mundo de la red internet y en concreto del software social que ha crecido de su mano es interesante y conveniente determinar una conceptualización del mismo. Empleando la red para definirla la Enciclopedia más visitada en el mundo online WIKIPEDIA la entiende como

“una metáfora que hace referencia a métodos de organización que favorecen la integración de las personas, la información, el trabajo y la tecnología (PITT) en una dinámica constructiva, con el fin de prestar un servicio de máxima calidad, independientemente del ámbito de actuación”.

Por otra parte Martínez y Contreras (s.f) y lo entienden como una “gama de herramientas de software o programas que nos permiten conectarnos con otras personas a través de Internet y socializar o trabajar de manera colaborativa en proyectos comunes”.

Orihuela (2008) define la red social como aquellos “servicios basados en la web que permiten a sus usuarios relacionarse, compartir información, coordinar acciones y en general, mantenerse en contacto”. El informe realizado por la Universidad de Edinburgo en 2006, publicado en 2007, titulado *Information Services Guidelines for Using External Web 2.0 Services* ponía de manifiesto como los estudiantes universitarios consultados reconocían seis herramientas básicas en el desarrollo de sus procesos de aprendizaje. Estas eran los blog, wikis, marcadores sociales, mensajería instantánea, podcast y los RSS, si bien otorgaban a cada uno de ellos, salvo a la mensajería instantánea, una función concreta. Entendían que los blogs eran un mero tablón de anuncios, restándole así su carácter educativo, las wikis servían exclusivamente para añadir y corregir informes y trabajos, convirtiéndose en un mero tutor o supervisor de las tareas llevadas a cabo, los marcadores sociales y los podcast se perfilaban como meros almacenes de lecciones, por último los RSS eran entendidas como un tablón de avisos, diferenciándose de los blogs.

Por otra parte el estudio realizado por la Universidad de Alcalá de Henares durante el curso académico 2008-2009 sobre los estudiantes matriculados en el máster en Comunicación 2.0 (http://www.dosdoce.com/continguts/articulosOpinion/vistaSola_cas.php?ID=123) pone de manifiesto la realidad de las aulas universitarias españolas. De los datos facilitados llama la atención que el 48% de los sujetos consultados disponía en ese momento de un perfil en alguna red social profesional, señalando el 62% utilizar LinkedIn y el 38% restante a Xing, cuando les preguntaron sobre las redes sociales generalistas el 76% poseía cuenta, destacando que el 100% la tenía en Facebook, además un 13% tenía cuenta a la vez en MySpace. Estos resultados son significativos si atendemos al volumen de herramientas que podemos encontrar en el universo digital.

“El software social engloba a un conjunto de herramientas de comunicación que facilitan la interacción y colaboración por medio de convenciones sociales. No son propiamente aspectos de programación. Estas herramientas engloban correo electrónico, lista de correo electrónico, grupos de noticias de Usenet, IRC, mensajería instantánea, bitácoras de red, wikis, agregadores sociales, social bookmarks, folcsonomía, así como cualquier otro tipo de comunidad virtual en red” (Wikipedia, 2011).

Junto al software social se han ido desarrollado una serie de aplicaciones online, que van a permitir a los usuarios de la red disponer de una serie de programas los cuales, como ya comentamos anteriormente, no necesitan ser instalados en los discos duros de sus ordenadores, pues los datos y los programas están instalados en servidores externos a los cuales se accede mediante un servidor o cliente web y un navegador en red.

La principal ventaja que presentan es la facilidad de otorgar al usuario para dar a conocer su trabajo, opiniones, información etc., amén de la no dependencia de la compra de un programa. Por último destacar su fomento del trabajo colaborativo, por lo que en ámbitos educativos suelen tener una gran aceptación.

2. DE LA WEB 2.0 Y SUS HERRAMIENTAS: SOFTWARE SOCIAL Y APLICACIONES ONLINE

A lo largo de este tiempo y al amparo de esta digitalización de la sociedad, se han ido desarrollando nuevas herramientas tecnológicas, las denominadas web 2.0, las cuales a nuestro juicio sería tanto las aplicaciones online como el software social, que han hecho que disfrutemos, en estos momentos, de unos recursos abiertos y públicos, los cuales han potenciado que los usuarios sean o tengan un papel activo, donde, además, no se requiera un conocimiento técnico relevante y se potencie la vertiente social de las mismas. No olvidemos que para poder emplear las aplicaciones online debemos conocer la dirección web.

Las principales ventajas que tienen las herramientas web 2.0 podrían ser las siguientes:

- *“La mayoría son gratuitas.*
- *No necesitamos instalar nada.*
- *Los documentos se almacenan “online”.*
- *Los estudiantes pueden completar sus tareas en casa.*
- *Podemos apoyar esas tareas o corregirlas en cualquier momento.*
- *En muchos casos son cooperativas.*
- *En todo caso permiten compartir los resultados.*
- *Implican nuevas formas de pensar.*
- *Son cercanas a la “mentalidad digital” de los alumnos”* (<http://www.jgcalleja.es/dokuwiki/lib/exe/fetch.php/aplicacioneson-line.pdf>).

Todas estas herramientas pueden quedar agrupadas en tres grandes grupos, tal y como Castaño y colaboradores (2008) indican, a saber: herramientas de gestión de la información, -blogs, videoblogs, wikis, webquest, entre otros-, herramientas de publicación, sindicadores de contenidos, marcadores sociales, podcast, etc.-, y aplicación online –Corel Word perfect, Office, bases de datos, calendarios, etc.-. Ser conocedor de todas las utilidades que la red nos brinda es una tarea materialmente imposible, sin embargo, sí podemos conocer en cada uno de los apartados propuestos diversas herramientas que nos ayuden en tanto en el crecimiento de nuestra capacidad digital como social. De todos ellos hablaremos *a grosso modo*, poniendo como ejemplo varias herramientas de cada una de las categorías.

2.1. Herramientas de gestión de la información

En su mayoría estas herramientas permiten a los usuarios estar informados de lo que sucede en las áreas en las que muestra un interés bien por su labor profesional, para su formación o para su vida diaria. Atendiendo a las herramientas que el informe de la Universidad de Edinburgh (2007) tomaremos algunas de ellas para explicar las diversas posibilidades que tienen tanto a nivel formal como no formal.

Los Blogs o cuadernos de bitácora se entienden como diarios en los que el sujeto plasma sus ideas, bien de forma diaria o con cierta regularidad. A diferencia de los foros y los chats como apunta Bartolomé (2008) no son herramientas de comunicación como tales, dado que “son básicamente portales de conocimiento” (39). Como señalan Castaño y Palacio (2006), son cuatro los rasgos que caracterizan una Weblog, a saber: ser personal, estar en la red, automatización del proceso y ser parte de una comunidad de aprendizaje. El uso o temática de cada weblog es particular, los hay de tipo personal, periodístico, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo (edublogs), políticos, etc.

Por tanto podemos señalar la sencillez, su comodidad y la facilidad de uso que presenta (Palomo, Ruíz y Sánchez, 2008) como sus tres principales características, siendo sus ventajas la interactividad, la posibilidad que brinda al individuo de ser el protagonista de su propio aprendizaje, además de su facilidad de manejo, la posibilidad de acceder desde cualquier ubicación, su actualización de forma constante y de manera cronológica, que los contenidos se encuentren clasificados (categorización), el estar en continua retroalimentación, permitir recomendar los blog o edublog que más consulta el webmaster y la moderación de los comentarios que realizan los participantes, son los rasgos que lo puntualizan (Marín, 2010).

“Existen un gran número de generadores de blogs así como de edublogs colgados en la red, pero creemos que Blogger es la herramienta perfecta para los neófitos en el tema, disponible en www.blogger.com/start?hl=es (ver anexo 1). También, no obstante se pueden diseñar edublogs en portales gratuitos como Wordpress disponible en <http://es.wordpress.com> (ver anexo 2). Entre los sitios web más populares que, gratuitamente, permiten crear nuestro propio weblog, destacamos los siguientes: WordPress (<http://es.wordpress.com>), Blog (<http://es.blog.com>) o Blogger (<http://www.blogger.com>)” (Marín, 2010: 15).

De la mano del trabajo colaborativo encontramos las Wikis, las cuales se han convertido en una herramienta de trabajo colaborativo en red de naturaleza como señalan Cabero, López y Llorente (2009) social, circunstancia que hace que se convierta en un espacio de participación y colaboración sincrónica sin preceden-

tes. Al ser un espacio de trabajo interactivo se potencia el aspecto constructivista del proceso de aprendizaje e integración del individuo en una comunidad. Como píldora informática señalar que la primera wiki fue creada por W. Cunningham en 1995 denominándose WIKIWIKIWEB para el Portland PatternRepository de Portland (Oregón), Oregón. La principal utilidad que se les ha dado a las wikis es la creación de enciclopedias colaborativas, siendo la más famosa en estos momentos *Wikipedia*, si bien Cabero, López y Llorente (2009: 45) indican otras posibilidades como

“manuales, guías, informes, diarios e proyectos,..., bases de conocimiento, ..., evaluación participativa de proyectos”. Si en páginas anteriores señalamos las diferencias entre los blogs y las wikis, aquí queremos destacar los dos aspectos que los autores anteriores destacan que estas herramientas tienen, a saber: *“tienen zona de comentarios”* y *“tienen un uso educativo”* (49).

Ante estos aspectos podemos apreciar así su valor como herramienta para la inclusión de los sujetos.

Palomo, Ruíz y Sánchez (2008: 47) señalan las siguientes ventajas e inconvenientes que esta herramienta presenta:

VENTAJAS	INCONVENIENTES
<p><i>“Escribir y modificar la página de forma rápida.</i></p> <p><i>Interfaz fácil de navegar e intuitiva de manejar.</i></p> <p><i>Permite, por su carácter abierto de sus contenidos, un uso colectivo.</i></p> <p><i>No necesita conocimiento de ningún tipo, ya que presenta un editor en línea para su uso.</i></p> <p><i>El ‘código fuente’ es abierto y con licencia libre para su modificación o adaptación a sus intereses”.</i></p>	<p><i>“Sufrir actos de vandalismo por parte de usuarios que borran contenidos con los que no están de acuerdo, introducen errores de forma consciente, agregan contenido inapropiado u ofensivo.</i></p> <p><i>Hacer publicidad gratuita o proselitismo.</i></p> <p><i>Introducir material con su correspondiente copyright y de los que no son autores”.</i></p>

La creación de una wiki nos permite tener un repositorio de información editable en cualquier momento y disponible en el espacio por lo que puede ayudar a genera proyectos colaborativos de trabajo. Existen una multitud de generadores de wikis tanto de pago como gratuitos.

Pero debemos ser conscientes de que las wikis y los blogs son dos herramientas que pueden ser complementarias entre sí, pero que presentan una serie de diferencias que Marín (2010:15) recoge en la tabla siguiente:

EDUBLOGS	WIKIS
<p><i>Posee estructura temporal.</i></p> <p><i>Las entradas o cambian, siendo enriquecidas por los comentarios que se van añadiendo.</i></p> <p><i>Los textos son lineales.</i></p> <p><i>Existe un autor que autoriza a los visitantes a participar.</i></p>	<p><i>Posee estructura ligada a un tema.</i></p> <p><i>Las páginas cambian a lo largo del tiempo.</i></p> <p><i>El texto es construido en forma de paquete enlazado de información.</i></p> <p><i>Todos los participantes son autores.</i></p>

Tabla nº 1. Diferencias entre Blog y Wiki

Por último queremos hacer referencia en este apartado a las Redes Sociales. Este software social se caracteriza por servir de herramienta que permite estar en continuo contacto con tu grupo de iguales. Wikipedia (2011) la define como “sociales compuestas de grupos de personas, las cuales están conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes o que comparten conocimientos”.

Las herramientas que proporcionan en general las redes sociales en Internet son:

- *“Actualización automática de la libreta de direcciones*
- *Perfiles visibles*
- *Capacidad de crear nuevos enlaces mediante servicios de presentación y otras maneras de conexión social en línea*
- *Estos servicios de la red pueden contar con la posibilidad de publicar videos, canales de chat, mensajería asincrónica, etc.” (Zamora, 2006).*

Existen un gran número de redes sociales, pero sin lugar a dudas Tuenti y Facebook han desbancado a redes como MySpace. La principal característica de la primera es que para formar parte de dicha red a nivel general has de ser invitado, mientras que en la segunda basta con hacerse una cuenta y comenzar a invitar a conocidos.

2.2. Herramientas de publicación

Una de las principales herramientas de publicación de la información que por sus peculiares características está empezando a cobrar mucha fuerza fuera de los ámbitos de la educación formal es el Podcat, muy utilizado en radio y televisión.

“El podcast se definía como una grabación digital de un programa de radio o cualquier formato de audio que se ponía al libre acceso en Internet para que pudiera ser descargado por todos los usuarios que estuvieran interesados en la temática que tratara. Actualmente, podemos definir un podcast como *un archivo o una serie de archivos de audio o vídeo digital, previamente grabados, que pueden ser distribuidos por Internet, y descargados automáticamente en un dispositivo portátil (ordenador, ipod, reproductor de Mp3 o Mp4, teléfono móvil, e-book, ipad, PDA, etc.)*” (Román y Solano, 2010: 58).

Siguiendo a Solano (2011: 185-186) las características que hacen tan peculiar a la par que atractiva a esta aplicación online serían:

- *“Son archivos digitales de audio y/o vídeo. Se optará por uno u otro código dependiendo de la naturaleza del programa emitido o el recurso diseñado y de la finalidad del mismo. Por ejemplo, si se trata de un programa de radio, será un archivo sonoro; en Educación Secundaria, para las actividades relacionadas con contenidos de escucha, tan sólo sería necesario utilizar podcast de audio, con contenidos de creación se podrían utilizar ambos códigos, mientras que para los contenidos de interpretación, concretamente en actividades destinadas a mejorar la técnica instrumental, sería necesario diseñar podcast de vídeo.*
- *Los podcast son archivos digitales pregrabados. Los podcast son archivos pregrabados. Podemos encontrar así páginas que albergan podcast diseñados por agentes educativos, principalmente docentes y alumn@s, y podcast editados por agentes externos a la escuela y que pueden ser utilizados como recursos de enseñanza.*
- *Son archivos descargables. Al tratarse de archivos pregrabados, es posible su descarga automática en dispositivos móviles, desde un ordenador portátil hasta un reproductor de mp3, pudiendo ser así manipulados y reproducidos en cualquier momento y en cualquier lugar; convirtiéndose así en una tecnología ubicua y caracterizándose por la portabilidad. Una emisión de sonido y/o vídeo en tiempo real por Internet nunca podría ser considerado un podcast, de ahí que servicios de Streaming como Youtubeo servicios de vídeo en tiempo real y bidireccional como la videoconferencia no podrían ser considerados podcast, al no tratarse de un archivo pregrabado y no ser posible su descarga. La ventaja que tiene esta característica para la enseñanza, es que se fomenta y promueve el trabajo*

autónomo del alumn@, en tanto que el archivo puede ser escuchado o visionado por el alumn@ en cualquier momento.

- *Se puede realizar una actualización inmediata a través de los sistemas de sindicación. Los podcast se encuentran alojados en aplicaciones y servicios que permiten la suscripción, la actualización y la retroalimentación de los contenidos colgados, por lo que la descarga de archivos se realiza automáticamente, sin necesidad de tener que visitar de forma periódica la dirección de Internet en donde están ubicados los ficheros”.*

Para la generación de los archivos de audio o podcast podremos emplear herramientas como el programa Odeo (<http://odeo.com>), Evoca (<http://www.evoca.com/>), Podomatic (<http://www.podomatic.com/login>), Podcast (<http://www.podcast.es/>) o Audacity (<http://audacity.sourceforge.net>).

2.3. Aplicaciones online

Las aplicaciones online han ido aumentando considerablemente, a la luz de los avances que las TIC en general han ido generando. Sin ir más lejos el mundo de Google ha ido creciendo de forma generosa en los dos últimos años aportando gran cantidad de herramientas online. Estas pueden ser de corte gratuito, almacenadas en la nube, y bien de pago. Con respecto a las primeras si navegamos en la web podremos encontrar un gran número de páginas que las grupas de diversas formas.

Las herramientas online son “aquellas aplicaciones que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor web a través de Internet o de una intranet mediante un navegador” (Wikipedia, 2011).

Por ejemplo en la web WebRamientas (<http://www.webramientas.com/>) las agrupa en las siguientes secciones: Almacenaje, Intercambio Audio, Video, TV, Cálculos Matemáticos, Compresores, Convers. Comunicación, Mensajería, Deportes, Vida Sana, Desarrollo Web Diseño, Imagen Enciclopedias, Idiomas, Diccionarios Enseñanza, Cursos Escritorios Online Fuentes, Tipografía Geografía, Mapas Gestión de Información y Tiempo, Ingeniería, Internet, Ofimática, Presentaciones, Programación, Seguridad, Virus, Telefonía, Utilidades Varias. A su vez tiene dos subsecciones una de herramientas más recomendadas y otra de las más valoradas por los usuarios. Otro ejemplo centrado en la temática fotográfica lo encontramos en el blog denominado “Blog and Web” (<http://blogandweb.com/recursos-en-linea/10-aplicaciones-online-para-jugar-con-fotografias/>). En él el responsable del blog ofrece a los internautas una recopilación de 10 herramientas online para trabajar la fotografía, en algunas de ellas hay que registrarse para su utilización, pero todas ellas son de carácter gratuito.

Una aplicación online que está comenzando a tener una gran repercusión es SITES Google, obviamente dentro del entorno de Google. Sampedro y Crespín (2011: 221) la definen como “sitio web que contiene un conjunto de páginas o secciones, las cuales se enlazan a la red a través del entorno Google, por tanto esta herramienta se encuentra asociada a una cuenta de correo electrónico de este buscador”. La finalidad de esta herramienta, como no podía ser de otro modo es la divulgación de ideas, contenidos, pensamientos, etc. En consecuencia los rasgos que la van a caracterizar son, entre otras por su plasticidad, su dinamismo, sencillez, ser muy intuitivo, funcionalidad y su flexibilidad.

MODALIDADES	ASPECTOS DISTINTIVOS DE PARTICIPACIÓN
<i>Usuarios o lectores</i>	<i>No tienen acceso a la modificación o anexión de información o documentación, sólo al visionado y lectura del sitio.</i>
<i>Colaboradores</i>	<i>Intervienen en la creación y modificación el contenido existente. Pueden anexas información a través de la subida de archivos y escribir comentarios atendiendo a la flexibilidad del sitio.</i>
<i>Propietarios</i>	<i>Son los gestores y administrativos del sitio, entre sus capacidades se encuentran la creación y anexión de documentación, además, pueden gestionar los usuarios y colaboradores añadiéndolos o restringiendo sus aportaciones. También son los encargados de modificar el aspecto visual del Site.</i>

Tabla nº 2: Aspectos distintivos de la administración y gestión del Site Web.

Fuente: Sampedro y Crespín (2011: 222)

Por último queremos traer otra herramienta online que dentro del campo de la pedagogía social es muy útil, son los Pictogramas. El ser humano comienza a relacionarse con sus congéneres a través de imágenes que tienen una significación común o diversa según el contexto en el que se enmarquen. Un ejemplo de trabajo con herramientas que generan pictogramas es la llevada por el Gobierno de la Comunidad autónoma de Aragón denominada ARASAAC, -Portal Aragonés de la Comunicación Aumentativa y Alternativa-. Este portal ofrece “recursos gráficos y materiales para facilitar la comunicación de aquellas personas con algún tipo de dificultad en esta área” (<http://www.catedu.es/arasaac/>).

Permite, una vez seleccionado el pictograma, las siguientes acciones: añadirlos a nuestra cuenta, descargar la imagen, crear símbolos, escuchar la locución del significado del mismo, crearla o descargarla.

3. EJEMPLOS DE SOFTWARE SOCIAL Y APLICACIONES ONLINE

3.1. Blog

El blog Planta 29 <http://planta29.com/> nace dentro del seno del grupo Banco Bilbao-Vizaya (BBVA) en el área de Innovación Cooperativa. Su denominación viene, como indican en su página tomando las 28 plantas que la sede del banco tiene en Madrid, ya que quieren entender y transmitir a la sociedad que esa planta 29 representa “lo que está más allá, simboliza la innovación, el futuro que desde el tejado tocamos con los dedos creando el relato que lo hace realidad en un reto constante por ir un paso por delante, por ver esa imagen que nadie ha visto todavía” (<http://planta29.com/about/>). Este blog es concebido como un lugar de encuentro para todos los ciudadanos, llamado a la reflexión, principalmente, de lo que sucede alrededor de las herramientas TIC en general y de la red Internet en particular.

Dentro del ámbito de la tercera edad nos encontramos varias iniciativas, quisiéramos destacar el blog BLOGOMAYOR (<http://www.blogomayor.com/>) y Zona Senior (<http://zonasenior.blogspot.com/>). En el primero de ellos encontramos diversas secciones todas ellas con el objetivo de acercar las TIC al mundo de las personas mayores. Presenta varias secciones: Más de 50, salud, discapacidad, envejecimiento, ocio y más. Todas ellas presentan una gran recopilación de blogs relativas a temáticas relacionadas con la tercera edad, por ejemplo en su sección *Más de 50 años* nos encontramos un repositorio de blogs realizados por personas que tiene más de 50 años. Entre las temáticas que tratan encontramos: calidad de vida en adultos y personas mayores; la vejez, la muerte, el envejecimiento y los A.M.; Residencias tercera edad, etc. El segundo, Zona Senior, trata de ser un lugar de reflexión sobre lo que sucede en la actualidad y vida diaria del país, buscando la opinión de los internautas.

3.2. Podcast

El post *La Mosca de Bilbao* se caracteriza por tener un contenido de carácter social muy amplio, por lo que puede ser empleado en diversos ámbitos de la educación no formal y/o informal, nos referimos tanto a la animación sociocultural como la atención hospitalaria pasando por el asociacionismo. Destaca en su pá-

gina las presentaciones resumidas de los contenidos que presentan siendo todos ellos desarrollados a través de ficheros de audio.

Otro sitio web dedicado a los podcast es La Rosa de los vientos, programa de Radio de la emisora Onda Cero, el cual se emite en la madrugada de los sábados a los domingos, conducido por el periodista Bruno Cardeñoso, como en la web de la emisora se refleja este programa trata de acercar a los oyentes “a la Historia, la Ciencia o la Naturaleza” (http://www.ivoox.com/podcast-rosa-vientos_sq_f11254_1.html).

3.3. Sitio web

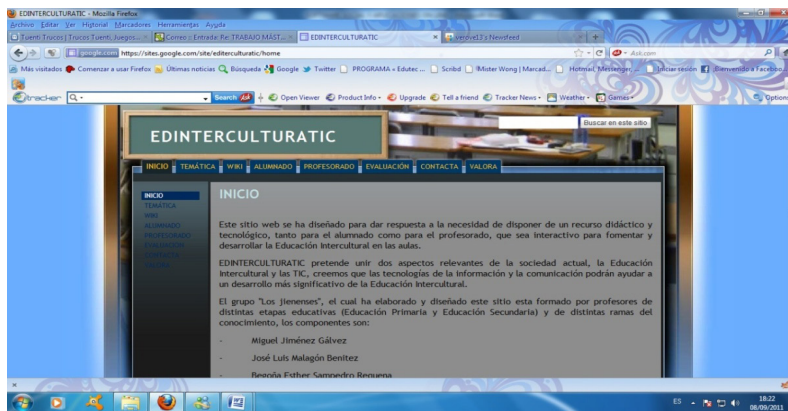


Imagen nº 1: Edinterculturatic

Fuente. <https://sites.google.com/site/edinterculturatic/home>

Este recurso ha sido creado con la intención de hacer llegar una nueva visión de la interculturalidad en diferentes ámbitos de la vida social de los sujetos, centrándose en la horquilla de edad correspondiente a la etapa de educación primaria, pero como vemos es útil para cualquier edad. El recurso se organiza en varios apartados:

- El apartado “WIKI” recogerá la definición de distintas palabras, planteadas desde la Educación Intercultural, para almacenar un repositorio de términos. En él podrán participar tanto el alumnado como el profesorado.
- La sección “ALUMNADO” dirigida a los alumnos y alumnas de Educación Primaria y Educación Secundaria, mostrando distintas actividades para cada etapa, las cuales podrán subir el alumnado al sitio web.
- En el apartado “PROFESORADO” se discrimina entre las dos etapas, en él se recogen diferentes propuestas didácticas para trabajar con el alumnado.

- La sección “EVALUACIÓN” recoge las rúbricas para evaluar las actividades recogidas en el apartado del alumnado.

3.4. Red Social: Facebook

De todas las redes sociales que existen nos hemos decantado por Facebook dado que es una herramienta fácil de utilizar, viva y muy dinámica. Un ejemplo muy significativo es el de la ONG Setem Andalucía.



Imagen nº 2. Setem Granada.

Setem es una ONG dedicada a la cooperación al desarrollo y a través de la red social informa a sus seguidores de lo que sucede en el mundo en torno al tema.

Por último queremos dar una pincelada con otra herramienta que también está teniendo mucho éxito en todos los ámbitos de la vida de los sujetos, nos referimos a Twitter.

A nivel educativo y relativo a las TIC encontramos la sesión creada por el Instituto de Tecnología Educativa perteneciente al Ministerio de Educación. A través de él a sus seguidores los mantiene informados de todas las novedades que se generan en esta aplicación. Su utilidad es de carácter educativo formal para cualquier nivel.

4. BIBLIOGRAFÍA

BARTOLOMÉ, A. (2008). “Entornos de aprendizaje mixto en educación superior”, en: *RIED*, *11*, 1, 15-51.

- CABERO, J. (2008). “La formación en la sociedad del conocimiento”, en: *Revista INDIVISA*, 10, 13-48.
- CABERO, J., LÓPEZ, E. y LLORENTE, M.C. (2009). *La docencia universitaria y las tecnologías web 2.0. Renovación e innovación en el espacio europeo*. Sevilla: Mergablum.
- CALLEJA, J.G. (2011). “Minitutoriales herramientas TIC. Aplicaciones online”. MEC. Disponible en: <http://www.jgcalleja.es/dokuwiki/lib/exe/fetch.php/aplicacioneson-line.pdf> (Consulta 3 Septiembre 2011)
- CASTAÑO, C. y PALACIO, G. (2006). “Edublogs para el autoaprendizaje continuo en la web semántica”, en: CABERO, J. y ROMÁN, P. (Coords.). *E-actividades*. Sevilla: Eduforma, 95-112.
- CASTAÑO, C., MAIZ, I., PALACIO, G. y VILLAROEL, J.D. (2008). *Prácticas educativas en entornos web 2.0*. Madrid: Síntesis.
- GAVARI, E. (2006). “Los principios rectores del espacio europeo de educación superior virtual”, en: *Revista Electrónica Teoría Educativa*, 7, 2, 185-197.
- MARÍN, V. (2010). *TIC para la educación inclusiva*. Sevilla: GID.
- MARTÍNEZ, J.R. y CONTRERAS, F. (sf.). “Software social”. Disponible en: <http://eae.ilce.edu.mx/software-social.htm> (Consulta 3 Septiembre 2011).
- ORIHUELA, J.L. (2008). “La hora de las redes sociales”, en: *Nueva Revista*, 119, 57-62.
- SÁNCHEZ, J. y RUIZ, J. (2008). *Enseñanza con TIC en el siglo XXI*. Sevilla: Eduforma.
- VAN DE VORD, R. (2010). “Distance students and online research: promoting information literacy through media literacy”, en: *Internet and Higher Education*, 13, 170-175.
- WALSH, D.A (2000). “The college of the evolving media environment”, en: *Journal of Adolescent Health*, 27, 69-72.
- WIKIPEDIA (2011). “Software Social”. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Software_social (Consulta 20 agosto 2011).
- WIKIPEDIA (2011). “Redes Sociales”. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Red_social (Consulta 20 agosto 2011).
- WIKIPEDIA (2011). “Aplicaciones online”. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Aplicaci%C3%B3n_web (Consulta 20 agosto 2011).
- ROMÁN, P. y SOLANO, I.M. (2010). “Sistemas de audio y video por Internet: Del Streaming al Webcast”, en: SOLANO, I.M. (Coord.). *Podcast Educativo. Aplicaciones y orientaciones del m-learning para la enseñanza*. Sevilla: Mad-Eduforma, 55-74.

- SAMPEDRO, B.E. y CRESPIAN, E. (2011). “Trabajando el Latín con los sites web”, en: MARÍN, V. (Coord.). *Cómo trabajar la competencia digital en Secundaria*. Sevilla:MadEduforma, 219-234.
- SOLANO, I.M. (2011). “Trabajando la música con podcast”, en: MARÍN, V. (Coord.). *Cómo trabajar la competencia digital en Secundaria*. Sevilla: MadEduforma, 183-201.
- ZAMORA, M. (2006). “Redes sociales en internet”. Disponible en: <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/redessociales/> (Consulta 20 agosto 2011).