



Tema Central

Enseñanza 3.0: Uso de las redes sociales en las prácticas académicas

Por: Jairo Antonio Pérez Rubio¹

No basta con que la educación proporcione un lugar para el compromiso. Si el propósito de la educación no es simplemente preparar a los estudiantes para una capacidad específica, sino darles una idea de las posibles trayectorias disponibles en diversas comunidades, entonces la educación debe incorporar la imaginación como elemento esencial. Se debe dejar que los estudiantes exploren quiénes son, quiénes no son, quiénes podrían ser. Deben poder comprender de dónde vienen y a dónde pueden ir.

Etienne Wenger (1999)

El desarrollo tecnológico permanente, el avance constante de las tecnologías digitales y las prácticas docentes contemporáneas basadas en el uso de los medios de las redes sociales² - *social media*³, están influyendo en la educación y transformando los modos de pensar, investigar, construir, gestionar e intercambiar datos, información y conocimiento, tanto en las personas como en las organizaciones. Esta transformación se encuentra orientada fundamentalmente hacia la formación de estudiantes autónomos e independientes, con pensamiento crítico y analítico, los

¹ Profesor-Investigador en cultura digital. Director del grupo Labcom (Instituto Pensar - Universidad Javeriana). Pregrados en Comunicación Social y Producción / Dirección de Televisión, Posgrados en Edumática y Docencia Universitaria, Candidato a Doctor en Educación. Correo electrónico: jairoantoniopez@gmail.com

² Interpretamos los *medios de las redes sociales* como plataformas que facilitan el intercambio de información, la interacción, participación y colaboración entre sus usuarios, y, con ello, pueden generar y estructurar procesos colaborativos de toda índole. Las personas que le dan vida a estos espacios interactivos son un conjunto de actores sociales, o nodos, o miembros que se conectan por uno o más tipos de relaciones (Jairo Antonio Pérez Rubio, 2011).

³ *Social media* es el nombre que recibe un conjunto de tecnologías basadas en desarrollos de Internet que son usadas como instrumentos de comunicación dentro de organizaciones, comunidades y entre individuos. Andreas Kaplan y Michael Haenlein (2010) definen "social media" como un grupo de aplicaciones basadas en Internet (en línea) que a partir de los fundamentos ideológicos y tecnológicos de la denominada "Web 2.0" permiten la creación e intercambio de contenidos generados por cada usuario.



cuales se apoyan constantemente para el desarrollo de sus proyectos y funciones en las herramientas y metodologías que proveen las mismas TIC, TAC y TEP⁴.

En el contexto actual de la educación superior, los procesos de formación exigen la integración de los escenarios de comunicación digital en sus distintas prácticas. La educación se encuentra permeada con mayor fuerza por la integración de redes sociales y plataformas transmediáticas de comunicación global, mediadas por el uso creciente de las tecnologías digitales que permiten considerar una evolución de la sociedad de la información y el conocimiento a una sociedad de la conversación (Orihuela, 2012), y sociedad red (Castells, 1999). En este panorama de cambios y avances tecnológicos, no solo se están afectando las relaciones entre pares, amigos y conocidos, sino también entre profesores y estudiantes.



Fuente: <http://sobrepolitica.com/uso-redes-sociales-colombia/>

En este artículo se plantea el potencial que tienen las redes sociales en la enseñanza 2.0 como herramientas didácticas en las prácticas docentes. El uso de estas redes significa un cambio de visión, de actitud y de la manera tradicional en que organizamos y desarrollamos actividades

⁴ La investigadora de la Universidad de Oberta de Cataluña (España), Dolors Reig en su blog "El caparazón", propone que la educación del siglo XXI, los profesores y alumnos deben desarrollar y compartir competencias en torno a tres conjuntos de siglas: **TIC** (Tecnologías de la Información y la Comunicación), **TAC** (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) y **TEP** (Tecnologías del Empoderamiento y la Participación) (2011).



dentro y fuera del salón de clase con nuestros estudiantes. Se plantea que los procesos de enseñanza y aprendizaje se pueden interpretar como interacciones culturales, como procesos sociales mediante los cuales una sociedad asimila a sus nuevos miembros para incorporarlos a los valores, reglas, pautas de comportamiento, saberes, prácticas, ritos y costumbres que la caracterizan.

Las TIC, TAC y TEP⁵ están cambiando los paradigmas sobre la manera como se desarrollan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Muchos estudios evidencian que los jóvenes recurren cada vez más al aprendizaje informal a través de las redes sociales que más frecuentan. Conceptos como *e-learning 2.0*⁶ acuñado por Stephen Downes (2005), conectivismo⁷ creado por George Siemens (2009) y *edupunk*⁸ por Jim Groom (2008), están generando cambios en la educación tradicional. En el *e-learning 2.0*, el estudiante es el protagonista y creador de los contenidos de su propio aprendizaje; el conectivismo se orienta a la relación y a las conexiones entre todos los actores académicos del proceso formativo, y el *edupunk* recalca su espíritu en: *do it yourself* (hágalo usted mismo). La Internet puede funcionar como una gran red inteligente donde las personas desempeñan un rol protagónico y los medios de las redes sociales facilitan la gestación de una comunidad cultural viva, diversa y emergente.

Observamos que a través de las redes sociales el conocimiento se construye en la mente del estudiante, en lugar de ser transmitido unidireccionalmente a partir de lo que los profesores dicen

⁵ **TIC** (Tecnologías de la Información y la Comunicación), **TAC** (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) y **TEP** (Tecnologías del Empoderamiento y la Participación).

⁶ Este investigador nos propone que en el *e-learning 2.0*, las herramientas digitales y la gestión de contenidos en el contexto social posibilitan la aparición de una inteligencia colectiva a partir de la agregación de aportaciones individuales no sistematizadas ni guiadas explícitamente. Aprendizaje colaborativo, autoaprendizaje, posconstructivismo, el estudiante es el protagonista y creador de los contenidos de su propio aprendizaje - autoaprendizaje, P2P (Stephen Downes, 2005).

⁷ Este autor nos dice que desde el enfoque del *conectivismo*, el conocimiento se construye en la mente del estudiante, en lugar de ser transmitido unidireccionalmente a partir de lo que los profesores dicen en sus salones de clase. Se incluyen los conceptos de teorías del caos, redes neuronales, complejidad y auto-organización. Y las características de este enfoque son que el aprendizaje y el conocimiento yacen en la diversidad de opiniones; el aprendizaje es el proceso de conectar nodos o fuentes de información; es necesario nutrir y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo; la información actualizada y precisa es la intención de todas las actividades del proceso conectivista; la toma de decisiones es en sí misma un proceso de aprendizaje y escoger qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante (George Siemens, 2009).

⁸ Este profesor estadounidense nos habla de un movimiento *Edupunk* que da respuesta a las nuevas maneras de aprender de muchos jóvenes hoy en día, como respuesta a su disconformidad con la educación tradicional que no da respuesta a sus intereses e inquietudes. Recalca su espíritu en: *do it yourself* (*hágalo usted mismo*), está centrado en el estudiante, cuenta con abundantes recursos, ha sido creado por los profesores o por la comunidad y no por una corporación, y está promovido desde posiciones políticas progresivas. Un aprendizaje que se inicia con los intereses del que aprende – y las hace relevantes en la edad digital en la que vivimos (Jim Groom, 2008).



en sus salones de clase. En la enseñanza 2.0, el profesor del siglo XXI ha de crear un ambiente centrado en el estudiante para que pueda construir su conocimiento de forma guiada en relación con el contexto y con el abanico de posibilidades que le brindan, por un lado, los medios de las redes sociales y, por otro, la participación de miles de personas que intercambian informaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La educación, en este sentido, cumple la función de adaptación social. Pero ejercer una educación a través de las redes sociales significa no solo socializar a los individuos, sino también generar espacios para sembrar inquietudes, hacer preguntas y conjeturas, favorecer el espíritu crítico y creativo, son medios sociales que les permiten rescatar lo más valioso de sí mismos, sus talentos y capacidades innovadoras, su potencialidad como personas, su compasión y su solidaridad.





La enseñanza 2.0 es una actividad educativa más específica, intencional y planeada, para facilitar que determinados individuos se apropien y elaboren con creatividad cierta porción del saber o alternativas de solución a algún problema en aras de su formación personal. La calidad de la enseñanza exige dominio del tema y competencia para propiciar que el aprendizaje en un área particular del saber repercuta en la estructura global del sujeto y produzca mayor nivel de formación humana. Podríamos pensar que la enseñanza 2.0 es un proceso que no se opone ni excluye el aprendizaje, al contrario, la verdadera enseñanza 2.0 es la que asegura el aprendizaje, pero no el aprendizaje fijo, de datos y de informaciones puntuales (lo que algunos profesores tradicionales llamaban instrucción), sino de conceptos para orientarse, hacer camino, diseñar procedimientos, solucionar problemas y determinar los pasos clave para alcanzar nuevos conocimientos explícitos, complejos, producto de la reflexión. En fin, la enseñanza 2.0 que forma no es la que acumula conocimientos en la memoria del estudiante, sino la que propicia nuevos esquemas de acción lógica, crítica o real; aquella que abre nuevas perspectivas sobre el mundo o facilita la construcción o coordinación de nuevas estrategias y habilidades de pensamiento en algún campo de la vida, la ciencia, la cultura o del trabajo profesional. Cuando hablamos del uso de las redes sociales como apoyo a las prácticas docentes presenciales, hablamos del compromiso con esta forma de pensar, ver y actuar en el mundo de la vida. En consecuencia, la enseñanza 2.0 como disciplina en construcción se refiere a un conjunto de proposiciones que se configuran alrededor del concepto de formación como teorías, conceptos, métodos, modelos, estrategias y cursos de acción pedagógica, que pretenden entender y cualificar la enseñanza, el aprendizaje, el currículo, las sesiones de clase y la gestión educativa.

Una primera propuesta de un enfoque pedagógico integrado y adaptado al proyecto de la enseñanza 2.0 apoyada en redes sociales, consiste en la desclasificación del conocimiento, en pensar más bien en un conocimiento distribuido, es decir, que se genera de manera ascendente, de abajo hacia arriba, gracias a la interacción permanente de sus usuarios, sin jerarquías explícitas, de manera que los diferentes espacios de las redes sociales posibilitan que los agentes implicados en el proceso educativo (usuarios-actores de creación colectiva vinculados a través de las redes



sociales configuren núcleos de comunidades de práctica⁹) investiguen colectivamente sobre los temas y problemas relevantes para resolverlos desde diferentes campos de conocimiento. En este sentido, los temas seleccionados se convierten en un punto de partida para problematizar una realidad y organizar el trabajo en ella; entonces el proceso de elaboración, investigación y generación de alternativas intrínsecas a los eventos pedagógicos hace de la interacción/participación un factor fundamental de la socialización del estudiante.

Por lo tanto, la enseñanza 2.0 apoyada en las redes sociales propone un enfoque educativo abierto, centrado en el libre intercambio de conocimientos, con estructuras abiertas, horizontales y transversales que promueven la interactividad, estimulan la experimentación-investigación, la convergencia transmediática¹⁰, la reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos. En los espacios de las diferentes redes sociales se desarrolla una propuesta de enseñanza y aprendizaje basada en la construcción del conocimiento social producido gracias a las comunidades de práctica-aprendizaje que se constituyen en las redes sociales, contribuyendo a consolidar la inteligencia colectiva¹¹ en la Web 2.0. Las redes sociales en las prácticas docentes se constituyen en repositorios digitales educativos que evidencian lo que consumimos/producimos (*prosumer*) en los diferentes espacios de interacción propuestos para reflexionar, debatir, co-construir. Estos espacios de encuentro se convierten en laboratorios¹²

⁹ Según Wenger, McDermott y Snyder (2002), una comunidad de práctica (CP) es "un grupo de personas que comparten una preocupación, un conjunto de problemas o un interés común acerca de un tema, y que profundizan su conocimiento y pericia en esta área a través de una interacción continuada".

¹⁰ *Convergencia transmediática* se refiere al flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas. El principio transmediático es el mismo, en donde se utilizan diferentes canales para generar diferentes experiencias y crear así un mayor interés sobre el tema que se esté tratando (Henry Jenkins, 2008, p. 14).

¹¹ Pierre Lévy acuñó este concepto de *inteligencia colectiva* y afirma que "es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias. El fundamento y objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas. Surge de la colaboración y participación de muchos individuos." Parte de que todo el mundo sabe algo, por lo tanto nadie tiene el conocimiento absoluto, por ello es fundamental la participación de todos (Levy, 2004,p.).

¹² *Colaboratorio*. Concepto introducido en el ambiente académico mundial por la UNESCO en el informe *Hacia las sociedades del conocimiento* (2005). El *colaboratorio* es un término que fusiona o es el resultado de los conceptos de colaboración y de laboratorio, para designar una especial forma de entorno abierto o especialmente calculado, para el trabajo intelectual bajo cooperación remota interactiva, inter-operativa y digital, que se hace posible gracias a las nuevas TIC y que permite el intercambio formal e informal de conocimiento y la consolidación de proyectos de investigación conjunta entre grupos de diversas latitudes y disciplinas, al igual que el teletrabajo en red más allá de las fronteras.



entre los usuarios de las redes sociales. Son comunidades de práctica fértiles para la creatividad individual y colectiva, y al mismo tiempo son espacios donde los participantes en calidad de *prosumidores*¹³ pueden mostrar sus mejores producciones, intercambiar experiencias y sentimientos, reflexionar juntos sobre las lógicas de producción/consumo que gobiernan nuestro hábitat creativo.

Cuando usamos las redes sociales en procesos de enseñanza y aprendizaje, una de las características fundamentales es que la creación y el conocimiento se producen de manera colectiva, a través del diálogo. Los aportes, ideas, sugerencias y argumentos individuales se validan y socializan a través de la participación en estas redes sociales, cuyos miembros producen conocimiento para beneficio de todos. De hecho, los debates, los desacuerdos, las controversias hacen que una comunidad sea vital, efectiva y productiva. Wenger plantea que tanto la enseñanza como el aprendizaje implican participación en comunidad y que el conocimiento tiene un carácter social. En otras palabras, manifiesta que la enseñanza y el aprendizaje se pueden dar como un hecho colectivo, frente a la idea clásica que lo limita a un proceso individual.

Lo interesante de usar las redes sociales en las prácticas docentes es observar cómo al interactuar en los diferentes espacios que se forman, se aprende a participar con otras personas, y a través del trato mutuo entre los usuarios (profesor-estudiantes) y del trabajo conjunto, construimos una cultura de la participación¹⁴. La gestión, la producción de conocimiento y la inteligencia colectiva se construyen a partir de la retroalimentación altamente interconectada de sus participantes.

¹³ En el libro de 1980, *The Third Wave* (La tercera ola), el futurólogo Alvin Toffler acuñó el término *prosumidor* cuando hizo predicciones sobre los roles de los productores y los consumidores, aunque ya se había referido al tema desde 1970 en su libro *Future Shock*. Actualmente el término se aplica a aquellos usuarios que fungen como canales de comunicación humanos, lo que significa que al mismo tiempo de ser consumidores, son a su vez productores de contenidos.

¹⁴ Enfoques como el *edupunk*, el *conectivismo* o el *e-learning 2.0*, concuerdan en que las redes sociales no son para utilizarlas para transmitir información, ni para controlar el aprendizaje, sino más bien para facilitar la interacción con el estudiante y fomentar el diálogo educativo, teniendo en cuenta conceptos como remix de la información, dinámicas prosumer, narrativas transmedia, mundos en la pantalla, construcción colectiva, inteligencia colectiva, co-laboratorio permanente, trabajo en redes sociales (Jairo Antonio Pérez, 2011).



Fuente: <http://sinergyart.com/blog/2012/12/10/redes-sociales/>

Hoy empezamos a ver que las principales fuentes de todas las riquezas son los conocimientos vivos, los saberes, la pericia y las competencias de los seres humanos, y que las nuevas herramientas de comunicación e información suministran instrumentos importantes para conformar colectivos inteligentes donde los seres humanos amplían y potencian mutuamente sus cualidades. Cuando nos apoyamos en las redes sociales como herramientas didácticas, las posibilidades de cooperación que ofrecen estas son infinitas, y el espacio y el tiempo dejan de ser protagónicos en los procesos de formación, podemos colaborar en proyectos que sean de nuestro interés sin necesidad de vernos las caras.

Destacamos algunas características de la dimensión pedagógica, de la enseñanza 2.0:



En primer lugar, se transforman las relaciones entre profesores y estudiantes; se flexibiliza el grado de control que los profesores de antes ejercían sobre las reglas de relación social y se aumenta el grado de control que los usuarios-actores-estudiantes tienen sobre las reglas que regulan sus aprendizajes (selección, tiempo, espacio, secuencia y ritmo). Así pues, un enfoque de enseñanza 2.0 integrado permite que la regulación de los aprendizajes de los usuarios (estudiantes) se correlacione con la problemática a investigar, con el interés por la problemática, con la red de relaciones sociales que una problemática genere y con el grado de creación, participación y desarrollo que los diversos agentes transmisores tengan en el proceso de socialización del usuario-actor-estudiante.

En segundo lugar, propone una pedagogía de creación participativa que privilegia un conjunto complejo de contextos y situaciones donde se generan nuevos significados, interpretaciones y alternativas. Presupone un aprendizaje auto-regulativo y auto-organizado (el cual estimula las oportunidades efectivas de autonomía de los estudiantes) que se opone a procesos de aprendizaje normativos. Esta propuesta de enseñanza 2.0 evoca diferentes contextos, ambientes, espacios y tiempos de aprendizaje que regulan la generación de nuevos significados, nuevas realidades, nuevos retos, diferentes problemas, los cuales se materializan en narrativas mediáticas específicas.

En tercer lugar, se produce una transformación en el paradigma tradicional de evaluación de la enseñanza. La evaluación, en este caso, podría asimilarse a aquella que se denomina no individualizada, auto-formativa, de creación participativa, y en la cual las redes sociales a través de sus comunidades de práctica participan en la evaluación de sus actividades y experiencias por medio de la retroalimentación permanente que se da en las interacciones entre sus usuarios.

En cuarto lugar, en la enseñanza 2.0 no puede haber una organización escolar clásica. Este paradigma se transforma, cambia la estructura de relaciones entre el que sabe y el que no, entre el supuesto profesor y el estudiante, entre el observador pasivo y el actor participante. La enseñanza 2.0 apoyada en redes sociales, es como un sistema emergente auto-organizado, donde se podría generar un proceso de resocialización de la experiencia pedagógica que genere un ambiente de



análisis y crítica permanente de las nuevas experiencias. Es aquí donde se da el fenómeno de la conducta colectiva, de la suma de todas las interacciones: agruparse, compartir, interactuar, publicar relatos, intercambiar, construir historias de manera colaborativa.

Y en quinto lugar, enseñar y aprender colaborativamente implica intercambio entre pares, retroalimentación constante y capacidad de intercambio de roles, de tal manera que diferentes miembros de un grupo o comunidad de práctica en una red social puedan desempeñar distintos roles (estudiante, profesor, documentalista, comentarista-crítico, gestor de recursos, facilitador, creador de contenidos transmediáticos) en diferentes momentos, dependiendo de las necesidades. La enseñanza y el aprendizaje colaborativo no implican necesariamente aprendizaje en grupo, sino la posibilidad de ser capaz de confiar en otras personas para apoyar el propio aprendizaje y proporcionar retroalimentación en el contexto de un entorno no competitivo.

Finalmente, las redes sociales pueden constituirse como sistemas emergentes¹⁵, son más que un punto de encuentro, son un espacio de coordinación y manifestación de las personas que las componen, que nace de la base de sus interacciones. Una nueva oportunidad para enseñar y aprender de otra manera es participar y apropiarse del conocimiento distribuido, descentralizado, compartido en una red social. El uso de las redes sociales en las prácticas docentes es un vehículo para empezar el debate acerca de lo que está pasando en nuestro mundo.



Fuente: <http://www.redsocialmedia.com/2012/01/redes-sociales-una-poderosa-herramienta-para-la-capacitacion-en-2012/>

¹⁵ Entendemos por sistemas emergentes lo que ocurre cuando un sistema de elementos relativamente simples se organizan espontáneamente y sin leyes explícitas complejas, hasta dar lugar a comportamientos inteligentes gracias a la interacción y retroalimentación de sus usuarios (Jairo Antonio Pérez, 2010).



Ahora que los jóvenes están jugando un rol protagónico en las redes sociales, la educación no podrá seguir su dinámica tradicional, y posiblemente se verá forzada a adaptarse a las nuevas circunstancias, a transformar sus fundamentos, su fisonomía y modos de operar (Brunner, 2000). En efecto, está en curso una transformación, de alcance global, en cuya base se encuentra un cambio de paradigma organizado en torno a las tecnologías de la información y la comunicación (Bruner, 2000 p. 78). En palabras de Alejandro Piscitelli (2009), lo distintivo es que las tecnologías digitales son “procesos para ser desarrollados” y no “herramientas para ser aplicadas”.

Bibliografía

Berners-Lee, T. (2009, febrero). “Tim Berners-Lee on the next Web” [videoconferencia], disponible en: http://www.ted.com/talks/tim_berniers_lee_on_the_next_web.html (consultado: septiembre 02 de 2012).

Cameron, M. (2009, 13 de mayo). “Is Twitter the start of Web 3.0?”, *Anthill* [en línea], disponible en: <http://anthillonline.com/is-twitter-the-start-of-web-30/> (consultado: septiembre 4 de 2012).

Casacuberta, David (2003). *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa

Castells, M. (2001). *La galaxia Internet: reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona: Plaza & Janés.

Cobo Romani, C. y Pardo Kuklinski, H. (2007). *Planeta Web 2.0: Inteligencia colectiva o medios fast food*. México, Barcelona/México D.F.: Flacso - Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic.



Comm, J. (2009). *Twitter Power: How to Dominate Your Market One Tweet at a Time*. New Jersey: Hoboken, John Wiley & Sons.

De Kerckhove, D. (1999). *Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa.

Gómez, Diego et ál. (2005). *Un mundo para aprender Squeak*. Madrid: Edit Lin.

Instituto de Tecnologías Educativas (2011, marzo). *Resumen del Informe Horizon 2011*, disponible en: http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Informe_Horizon_ITE_marzo_2011.pdf (consultado: 25 de Agosto de 2012).

Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Nueva York University: Paidós.

Johnson, Steven (2003). *Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*. Turner: Fondo de Cultura Económica.

Kerckhove, Derrick de (1999). *Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa.

Landow, George P. (1995). *Hipertexto, la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós.

Lesser, E. L. y J. Storck (2001). *Communities of practice and organizational performance*, disponible en: <http://researchweb.watson.ibm.com/journal/sj/404/lesser.html> (consultado: septiembre 10 de 2012).

Lévy, Pierre (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*, disponible en: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org> (consultado: septiembre 14 de 2012).

Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.



Orozco, Guillermo (1997). “Educación, medios de difusión y generación de conocimiento: hacia una pedagogía crítica de la representación”, en *Nómadas 5*.

O’Reilly, T. (2006). *¿Qué es Web 2.0? Patrones de diseño y modelos de negocio para la siguiente generación del software*, disponible en: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> (consultado: septiembre 02 de 2012).

Piscitelli, Alejandro (2005). *Internet la imprenta del siglo XXI*. Gedisa.

Piscitelli, Alejandro (2009) *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Santillana, Buenos Aires.

Scolari, Carlos (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.

Turkle, S. (1995) *La vida en pantalla: la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

Ugalde, David. (2008). *El poder de la redes*, disponible en:

http://www.deugarte.com/gomi/el_poder_de_las_redes.pdf (consultado: agosto 25 de 2012).

Villaveces, José Luis (2006). *Tecnología y sociedad: un contrapunto armónico*, disponible en: <http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs/debate.php?cat=272> (consultado: octubre 24 de 2010).

Wenger, Etienne (1999). *Comunidades de práctica. Aprendizaje significado e identidad*. Paidós.

Wenger, E.; R. McDermott y W. Snyder (2002). *Cultivating Communities of Practice*. Harvard Business Press.

Vídeos:

Filosofía del software libre:

Énfasis

Undécimo Boletín del Observatorio Javeriano de Juventud



<http://blip.tv/file/1609763>

Historia de Internet:

http://www.youtube.com/watch?v=9hIQjrMHTv4&feature=player_embedded#

Marketing 2.0:

<http://www.youtube.com/watch?v=R6LD9y-yuoQ>

Redes sociales:

http://www.youtube.com/watch?v=VL4M6F2Iw1g&feature=player_embedded#

Social Media:

<http://www.youtube.com/watch?v=MpIOCIX1jPE&feature=channel>

Wikipedia:

http://www.youtube.com/watch?v=WMSinyx_Ab0&feature=player_embedded