

Ana Sacristán (Comp.)

**Sociedad del Conocimiento,
Tecnología y Educación**

Daniel Cassany
Gabriela Fretes
Michele Knobel
Colin Lankshear
Julio Meneses
Josep M. Mominó
Dolors Reig
Genís Roca
Ana Sacristán
Sonia Santoveña
Carlos Sigalés



Morata

Contenido

Presentación	11
Agradecimientos	17
CAPÍTULO PRIMERO. Sociedad del Conocimiento. Por Ana SACRISTÁN	19
Sociedad de la Información y Sociedad del Conocimiento, 21.—Las TIC en la conformación de las Sociedades del Conocimiento, 41.—Primeros pobladores de Internet. Los malos y los buenos, 59.—Mundo Internet: lo económico <i>versus</i> lo social, 65.—Internet, un arma cargada de futuro, 68.—Referencias bibliográficas, 71.	
CAPÍTULO II. Alfabetismos antiguos y nuevos. Por Ana SACRISTÁN.....	73
Oralidad, escritura y analfabetismo, 74.—Analfabetos funcionales, 79.—Alfabetismo, texto y personas letradas, 82.—El alfabetismo en la tierra de las TIC, 88.—¿Nativos/inmigrantes digitales?: Ciudadanos digitales, 90.—Textualidad en la Red. Hipertextos, 101.—Referencias bibliográficas, 110.	
CAPÍTULO III. Ciberespacio, producción común de cultura y redes.	
Por Ana SACRISTÁN.....	113
¿De quién son los textos? Creación y difusión de cultura en la red, 121.—Quién debe a quién. Propiedad intelectual, derechos de autor y de reproducción, 127.—La socialización en el mundo Internet. Redes en las sociedades humanas, 133.—Redes digitales y la relación virtual-real, 140.—Comunidades en la Red, llamadas virtuales (por algunos), 144.—Redes sociales digitales, 148.—Identidad y privacidad (1): Identidades propias y ajenas; (auto)construcción de la identidad, 163.—Identidad y privacidad (2): Identidades propias y ajenas; (hetero)construcción de la identidad, 166.—¿Es posible la privacidad en la Red?, 176.—Referencias bibliográficas, 177.	
CAPÍTULO IV. Identidades digitales: Límites poco claros. Por Dolors REIG HERNÁNDEZ y Gabriela FRETES TORRUELLA.....	179

Concepto de identidad digital, 180.—Diferencias entre entornos virtuales anónimos y no anónimos, 181.—El proceso de maduración de la identidad digital, 183.—Del oscurantismo a una identidad madura, transparente y aumentada, 184.—Referencias bibliográficas, 185.	
CAPÍTULO V. ¿Qué dice la Red de ti? Redes sociales e identidad digital.	
Por Genís ROCA	187
Tu identidad digital se construye sobre la base de lo que la Red dice de ti, 188.—El fenómeno de las redes sociales, 188.—Sobre la identificación y las múltiples identidades, 189.—Sobre cómo gestionarlo, 190.	
CAPÍTULO VI. <i>Remix</i>: La nueva escritura popular. Por Michele KNOBEL y Colin LANKSHEAR.....	193
1. <i>Remix</i> : Concepto y término, 193.—2. El <i>remix</i> como condición necesaria para la cultura, 196.—3. El <i>remix</i> digital como la nueva escritura popular, 198.—4. Ejemplos típicos de la práctica del <i>remix</i> , 202.—5. Aspectos del “arte” del <i>remix</i> , 215.—6. Aspectos del “oficio” del <i>remix</i> , 218.—Comentarios finales, 220.—Referencias bibliográficas, 221.	
CAPÍTULO VII. Aprender a leer en la Red: Recursos para leer.	
Por Daniel CASSANY	225
La búsqueda, 225.—Wikipedia, 229.—Diccionarios, 234.—Traductores, 237.—Programas, 238.—Más recursos, 241.—Referencias bibliográficas, 242.	
CAPÍTULO VIII. Aprender a escribir en la Red: Recursos para escribir.	
Por Daniel CASSANY	243
Procesadores, 243.—Verificadores, 246.—Traductores para escribir, 247.—Corpus, 251.—Otras herramientas gramaticales, 255.—Centros de redacción y otros, 257.—Corrección, 260.—Recomendaciones, 262.—Referencias bibliográficas, 264.	
CAPÍTULO IX. Sociedad conectada en la blogosfera. Por Sonia M ^a SANTOVEÑA CASAL	265
1. Del uso de jeroglíficos al ciberespacio, 265.—2. De las páginas web a la blogosfera, 267.—3. ¿Perro mestizo o sabiduría de masas?, 269.—4. Características de los blogs, 271.—5. Desarrollo de la identidad en la blogosfera, 276.—6. Revolución de las relaciones: Participación social, 278.—6. Blogosfera y aprendizaje, 286.—Conclusiones, 300.—Referencias bibliográficas, 301.—Blogs incluidos en el capítulo, 304.	
CAPÍTULO X. TIC e innovación en la educación escolar española. Estado y perspectivas. Por Carles SIGALES, Josep M. MOMINÖ y Julio MENESES.....	305
Con los mismos esquemas, 305.—¿Para qué usar las TIC?, 306.—Características y metodología de la investigación, 308.—Uso de las TIC fuera del centro escolar, 309.—Usos en el centro docente, 310.—Aplicación a los procesos de enseñanza y aprendizaje, 311.—Discusión de los resultados, 313.—Un papel más activo para los alumnos, 314.—Interiorizar los cambios, 315.—Conclusión, 316.—Faltan incentivos para la innovación, 316.—Referencias bibliográficas, 317.	

Sobre los autores

Daniel CASSANY es profesor e investigador de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona en Análisis del Discurso. Colaborador habitual de distintos ministerios de educación españoles e iberoamericanos en programas de promoción de la lecto/escritura y especialista en alfabetización digital, ha publicado 12 libros y más de 100 artículos especializados sobre escritura, comunicación y enseñanza de la lengua.

Gabriela Fretes (@psicologos), licenciada en Psicología y Psicopedagogía, es especialista en educación y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), profesora, redactora en el blog *El caparazón* que gestiona Dolors Reig, y responsable de formación *online* en la *Academia El caparazón*.

Colin LANKSHEAR es profesor en la James Cook University de Australia. También desarrolla su docencia en la McGill University de Canadá y en la Universidad Nacional Autónoma de México. Por su parte, **Michele KNOBEL** es profesora en la Montclair State University, New Jersey, y en la Central Queensland University de Australia. Especialistas de renombre mundial en temas de nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) y su aplicación al ámbito de la educación, destaca su colaboración en numerosos libros y artículos conjuntos sobre las nuevas alfabetizaciones digitales desarrolladas en Internet, publicados en varios idiomas.

Dolors REIG es psicóloga social. Reconocida consultora e investigadora en diferentes empresas, instituciones, administraciones públicas, universidades y escuelas de negocio, está especializada en contenidos online, sociología de las redes sociales, tendencias en Internet y e-learning. Escribe y gestiona el espacio y Academia “El caparazón”.

Genís Roca tiene una amplia experiencia como especialista en creación de proyectos en Internet, estrategia digital, análisis del entorno, dirección de empresas y exploración del potencial de las redes. Fue elegido en 2013 por el periódico El Mundo como uno de los 25 españoles más influyentes en Internet por su capacidad de interpretación de los cambios tecnológicos y socioeconómicos.

Carles SIGALÉS, Josep MOMINÓ y Julio MENESES, profesores e investigadores de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), con una trayectoria individual plasmada en obras de referencia, centran actualmente sus estudios conjuntos, muy difundidos en revistas y publicaciones de prestigio, en los procesos de incorporación de las TIC, y especialmente de Internet, en la educación escolar.

Ana SACRISTÁN, compiladora de este libro y autora de varios capítulos, es profesora en la UNED. Está especializada en el análisis de los implícitos discursivos de los textos escolares y en el funcionamiento de los currícula ocultos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Actualmente estudia los cambios que provoca Internet en los alfabetismos y producción cultural digitales de las sociedades contemporáneas

Sonia SANTOVEÑA es profesora e investigadora de la UNED. Su trayectoria investigadora se ha centrado en el análisis de la metodología didáctica desarrollada en entornos virtuales de aprendizaje, con especial incidencia en las buenas prácticas digitales, ampliándola actualmente al campo de las redes sociales y los modelos de relación generados en la Sociedad del Conocimiento.

Presentación

Quienes escribimos sobre temas como los que muestra el título de este libro compartimos, en general, la preocupación por la obsolescencia de nuestros textos. Los acontecimientos en las revoluciones tecnológico/digitales que tienen Internet como centro transcurren con enorme celeridad. Para comprender la velocidad de los cambios y los riesgos de caducidad precipitada, Facebook representa un excelente ejemplo. Escribimos estas líneas a principios de 2013. Facebook surgió en 2004 para estudiantes universitarios norteamericanos, y se abrió al público en 2005; en este momento alcanza mil millones de usuarios. Está en la cresta de la ola. Por eso, en lugar de hablar en abstracto en el Capítulo III que trata las redes sociales, hemos tomado Facebook como paradigma y nos referimos explícitamente a él. Con algún resquemor pues no sería en absoluto improbable que dentro de tres años Facebook estuviera anticuado, mientras otra red social, que seguramente sería otro tipo de red social, con rasgos diferenciales relevantes respecto a Facebook, fuera ‘la red social por antonomasia’. Con objeto de paliar este destino efímero hemos tratado de emplear un enfoque sociocultural amplio, que vaya más allá de la volatilidad que conlleva la constante innovación técnica, y recoja tanto los elementos de novedad como aquellos que imprimen continuidad a través de los cambios.

Es indudable que la fugacidad de los acontecimientos de nuestro tiempo —de ‘rabiosa’, pero muy breve, actualidad— dificulta la adquisición de perspectivas de análisis que no se vean arrasadas por la velocidad de las transformaciones y de sus consecuencias para sociedades humanas cada vez más interconectadas a escala global. El conjunto de todas las informaciones que la humanidad ha acumulado a lo largo de su existencia sobre el planeta, actualmente se duplica... ¡cada dos días! No hay vuelta atrás. Pierre Lévy, en una metáfora feliz, llamó “diluvio” de información a lo que sucede con los datos en nuestras

sociedades hiperconectadas. Y, sin embargo, algunos de nosotros, nacidos a mediados del siglo xx, alfabetizados sin ordenadores, ni Internet, entre libros que no contenían hiperenlaces, intentamos que los hábitos intelectuales y la asimilación de la experiencias vitales que surgían de una reflexión sosegada propia de un tiempo sin ‘diluvios’ de información, continúen siéndonos útiles para la comprensión de lo que han cambiado nuestras vidas debido al uso de la Red, y serles de utilidad también a quienes llegaron a un mundo en el que Internet existía, sin haber conocido otro. “Nihil novum sub sole”, afirma la Vulgata. Tan cierto como que nunca nos bañamos en el mismo río. Sabiendo que en lo nuevo también está lo viejo, hagamos un esfuerzo para salvar lo que merece ser salvado del pasado e integrarlo en lo que merece ser abrazado del presente.

El cine y la televisión ya fueron tecnologías ‘aceleradas’ que transformaron la subjetividad humana produciendo efectos sociales que revolucionaron vidas, costumbres, mentalidades: desde el mobiliario de los hogares, nuevos procesos de identificación subjetiva y social con imágenes y personajes, cambios en la estructura de deseos y emociones, del sentir la propia identidad, hasta la importancia del instante presente, de la distracción perceptiva y de la gratificación inmediata como procesos psicosociales dominantes.

La llegada de Internet ha creado un mundo interconectado donde las fuentes de información y de conocimiento están desjerarquizadas en buena medida, ya que cualquier persona conectada puede incluir sus propias informaciones en el ciberespacio cuando y como quiera, dando lugar a procesos multiplicadores de enorme potencial comunicativo. Y cada ordenador tiene la capacidad técnica de copiar y modificar datos, con repercusiones hasta ahora desconocidas para las industrias culturales. Etc.

En estas páginas intentamos explicar algunos cambios socioculturales acaecidos, desde posiciones, enfoques, experiencias y estilos personales diferentes, imprescindibles para afrontar la diversidad que nos circunda y la multidisciplinariedad del propio objeto de estudio: las Sociedades de la Información y el Conocimiento contemporáneas. Nuestro objetivo se sitúa en los procesos de alfabetización digital.

Las características que presentan las actuales Sociedades de la Información y del Conocimiento se examinan en el Capítulo primero: *Sociedad del Conocimiento*, escrito por Ana SACRISTÁN. Las tecnologías propias de cada una, coetáneas en la realidad, han tenido repercusiones socioculturales y económicas diferentes. Sobre todo, la aparición de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), ocasionó profundos cambios en los antiguos roles de emisores y receptores, sustituidos ahora por las posibilidades abiertas de expresión pública, así como por la multidireccionalidad de las relaciones informativas y comunicativas creadoras de conocimiento y relación sociales. Procesos de gran impacto que han dado lugar a lo que se ha denominado “sociedad red” e “inteligencia colectiva”.

El Capítulo II: *Alfabetismos antiguos y nuevos*, cuya autora es Ana SACRISTÁN, adopta el ‘texto’ como elemento central de análisis de las Sociedades de la Información y el Conocimiento. Se emplea una noción muy amplia de texto, que incluye, por ejemplo, la comunicación audiovisual.

Entendiendo la actividad cultural de Internet como la producción, distribución y consumo de una inmensa cantidad y variedad de objetos textuales, cabe comprender el aprendizaje de uso de la Red como una alfabetización, que, en esencia, no difiere de las prácticas alfabetizadoras habituales en la educación formal. Con esta premisa, el capítulo estudia las particularidades del alfabetismo ‘digital’, propio de una cultura mediada por las TIC, en tanto que buenas prácticas adquiridas para la elaboración y recepción, para la ‘lectoescritura’, de los textos digitales utilizados en Internet.

La producción cultural en las sociedades conectadas se realiza en el espacio propio de Internet, el ciberespacio, cuyas características se explicitan en el Capítulo III: *Ciberespacio, producción de cultura y redes*, escrito por Ana SACRISTÁN. Los internautas tienen acceso a muchos bienes culturales digitalizados (lectura) y, también, la libertad de elaborar sus propios textos, convirtiéndose en autores (escritura). Una nueva cultura de lo “común” va sedimentándose en Internet, con enormes repercusiones sobre el ‘copyright’ y los procesos de autoría. La vertiente comunicativa y la socialización en el mundo Internet, por su parte, claves para entender cómo es la vida en la ‘sociedad red’, son tratadas a través de las redes sociales, tema al que se concede bastante espacio y donde destaca el tratamiento transversal de lo considerado ‘real’ y ‘virtual’.

De modo general, en estos tres primeros capítulos del libro se introduce una pluralidad de voces remarcadas en cuadros, que remiten a las huellas, impresiones, recuerdos, ecos, resonancias que han dejado otras lecturas en la autora. La escritura es deliberadamente polifónica; esto es, un diálogo abierto que incorpora a pensadores pasados y presentes que conversan entre sí ante los lectores a través de sus textos. Introducir polifonías permite también que esos tres primeros capítulos tengan rupturas, cambios de ritmo, resquicios imprevistos en relación con las líneas argumentales principales.

En el Capítulo IV: *Identidades digitales: límites poco claros*, Dolors REIG y Gabriela FRETES exponen cómo se representa la identidad digital en Internet; lo que compartimos públicamente sobre nosotros mismos en las redes sociales, dando lugar a una realidad “extendida”. Las autoras defienden que cada vez se comunican imágenes más verdaderas del sí mismo en los perfiles propios creados en Internet, y que las identidades ‘idealizadas’, o falsas, van reduciéndose según avanza el proceso de maduración de los internautas. No olvidan la necesidad de proteger las identidades digitales.

Genís ROCA, en el Capítulo V: *¿Qué dice la Red de ti?*, aborda también el tema de la identidad en Internet, de lo que hacemos y declaramos y las consecuencias que de ello se derivan, ya que los datos sobre nosotros mismos que

facilitamos de modo libre, en particular en las redes sociales, son de gran interés para quienes desean conocer mejor quiénes somos y qué nos interesa. Como Genís Roca afirma, “ya hay quien valora a las empresas de acuerdo con los datos” que manejan. La identidad digital pública ha adquirido tal relevancia que se hace imprescindible aprender a gestionarla desde la consciencia y la eficacia.

El Capítulo VI: *Remix: la nueva escritura popular*, se centra en el estudio de las nuevas formas de alfabetización populares utilizadas en Internet, basadas en el “remix”, la remezcla digital. Los autores del capítulo, LANKSHEAR y KNOBEL, han dicho lo siguiente en su propio resúmen de este texto: *“Para muchos jóvenes, escribir con textos es sólo una forma de expresar ideas. Poco a poco están descubriendo que escribir con una mezcla de imágenes digitales, sonido y vídeo es mucho más interesante y atractivo. Este tipo de remezcla digital es un proceso que implica tomar artefactos culturales y manipularlos y combinarlos en nuevos tipos de mezclas creativas. Este capítulo describe cómo la remezcla en sí es un elemento clave en cualquier cultura sólida y democrática. También explora el estatus de la remezcla digital como norma nueva para la escritura popular mediante el análisis de una serie de prácticas de remezcla, como el photoshopping, el remix musical, la machinima, la fanfiction, los vídeos de música de anime, y las aplicaciones web híbridas o mashups. Nos centramos sobre todo en el arte y en el oficio de remezclar para poner de relieve la complejidad y la sofisticación de muchas de estas nuevas formas de escritura popular”*.

Daniel CASSANY en los Capítulos VII y VIII: *Recursos para leer* y *Recursos para escribir*, revisa de manera crítica y práctica las principales aplicaciones, bases de datos y fuentes que usamos los internautas para procesar comprensivamente textos escritos en la red. Ambos capítulos incluyen numerosos ejemplos, propuestas prácticas de tareas y recomendaciones para utilizar estos recursos de manera más eficaz, además de las palabras clave para encontrarlos en la Red.

En *Recursos para leer*, Capítulo VII, CASSANY explora las posibilidades que ofrecen los motores de búsqueda para buscar y encontrar datos, analiza las características de la enciclopedia digital más popular (Wikipedia), o de los diccionarios y bases de datos léxicas que usamos para encontrar el significado de las palabras desconocidas de un texto. También revisa el uso de los traductores automáticos para comprender escritos en segundas lenguas y ofrece una selección de vínculos útiles para facilitar la enseñanza de la comprensión lectora de manera digital.

En *Recursos para escribir*, Capítulo VIII, Daniel CASSANY analiza las tecnologías de la lengua más corrientes para producir textos con ordenador y “en línea”, como el procesador de textos, el verificador ortográfico, los traductores automáticos, los enormes corpus de textos para buscar concordancias u otras herramientas gramaticales sofisticadas, ejemplos de los cuales son los conjugadores o los analizadores morfosintácticos. También selecciona y comenta las webs más adecuadas en español para mejorar la redacción, o algunos recursos para

practicar la corrección “en línea”, además de hacer algunas recomendaciones para escribir textos más idóneos para la Red.

El Capítulo IX versa sobre la *Sociedad conectada en la blogosfera*, escrito por Sonia SANTOVEÑA. La blogosfera es considerada una de las manifestaciones fundamentales de la cibercultura, dentro de la Web 2.0 (llamada también “web social”). La autora concibe el universo social, cognitivo y cultural de los blogs como un nuevo alfabetismo donde se mezclan e integran diferentes elementos digitales. En el estudio de la blogosfera aborda conceptos esenciales como los de construcción de la identidad, creación de cultura y participación social en el ámbito del ciberespacio, así como algunos nuevos modos de aprendizaje que están desarrollándose en nuestros días.

En el X y último Capítulo, *TIC e innovación en la educación escolar española. Estado y perspectivas*, Carles SIGALÉS, Josep MOMINÓ y Julio MENESES revisan las principales características del proceso de introducción de las TIC en la educación primaria y secundaria española, que generó grandes expectativas en el medio escolar. Los responsables políticos pusieron en marcha diversos planes y programas con el objetivo de digitalizar los centros educativos, así como acciones específicas destinadas a la formación del profesorado. ¿Han dado los frutos previstos? ¿Se cumplieron las expectativas? Las respuestas a estas preguntas están fundamentadas en una investigación a gran escala que los autores realizaron a partir de una muestra representativa de escuelas e institutos de España y que llevan a cabo desde 2007.

Ana SACRISTÁN
Facultad de Educación.
UNED.

Referencias bibliográficas

Referencias bibliográficas Capítulo primero

- ALT1040 (2011), *Dos ingenieros dedican 9 años a la restauración del mainframe Flossie*.
Extraído desde <http://alt1040.com/2012/10/restauracion-flossie>.
- EL DEBATE (2012). Extraído desde <http://www.debate.com.mx/eldebate/noticias/default.asp?IdArt=12354117&IdCat=17585>
- EMBER, C. R., y EMBER, M. (1997). *Antropología cultural*, Madrid: Prentice Hall.
- ENO, B. (2011). *Una teoría general de la cultura*. En J. BROKMAN (ed.), *Cultura*. Barcelona: Crítica.
- FERNÁNDEZ, A., y ALONSO, A. (2013) "Big Data, la no revolución costará sangre, sudor y lágrimas", periódico *El Confidencial*. Obtenido el 24 de Enero de 2013, desde <http://www.elconfidencial.com/opinion/analisis-sintetia/2013/01/24/big-data-la-no-revolucion-requerira-sangre-sudor-y-lagrimas-10610/>
- GARCÍA CANCLINI, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*, Barcelona: Gedisa Editorial.
- GARCÍA VÁZQUEZ, C. (2004). *Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- JOHNSON, Bobbie (2009). "How Tetris conquered the world, block by block", periódico *The Guardian*. Obtenido el 2 de Junio de 2009, desde: <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2009/jun/02/tetris-25anniversary-alexey-pajitnov>
- KURZ, Robert (2002), "La ignorancia de la sociedad del conocimiento", *Folha de São Paulo*, *Caderno Mais*, 13 de Janeiro.
- LANIER, J. (2011). *Contra el rebaño digital*, Barcelona: Debate.
- LAS LEYES DEL ÉXITO (2009). *La historia del éxito de Henry Ford*. Extraído desde http://www.lasleyesdelexito.com/historia_exito_henry_ford.htm
- LÉVY, P. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*, Barcelona: Anthropos Editorial.

- MALDONADO, T. (2007). *Memoria y conocimiento*, Barcelona: Gedisa Editorial.
- MARTÍN, J. (2012) “El MoMA compra Tetris”, periódico *El País*, extraído desde http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2012/11/30/actualidad/1354276516_786955.html
- MICROSIERVOS (2005), *El verdadero origen de Internet*. Última actualización Marzo de 2005. Extraído el 8 de enero de 2013 desde <http://www.microsiervos.com/archivo/internet/el-verdadero-origen-de-internet.html>
- — (2010). *Garajes de leyenda*. Extraído en enero de 2013 desde <http://www.lacatedraonline.es/innova/caleidoscopio/5361-garajes-de-leyenda>
- MARTÍN, J. (2012) “El MoMA compra Tetris”, periódico *El País*, obtenido el 30 de Noviembre de 2012, desde http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2012/11/30/actualidad/1354276516_786955.html
- NEGROPONTE, N. (1995) *El mundo digital*, Barcelona: Ediciones B.
- OLSON, D. (1998) *El mundo sobre el papel. El impacto de la lectura y la escritura en la estructura del conocimiento*, Barcelona: Gedisa Editorial.
- RENDUELES, César (2011) “Debate#3: The Net Delusion-Contra el rebaño digital”. Extraído desde <http://www.circulobellasartes.com/ciberrealismo/>.
- REUNIÓN DE OVEJAS ELECTRÓNICAS (REC) (2006). *Ciberactivismo (sobre usos políticos y sociales de la red)*, Bilbao: Virus Editorial.
- RHEINGOLD, H. (2004). *Multitudes inteligentes*, Barcelona: Gedisa Editorial.
- RICHEL, Mark (2012) “La brecha digital hoy se mide en horas”, periódico *El País*. Obtenido el 14 de Junio de 2012 desde http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2012/06/14/actualidad/1339658238_881288.html
- RODRÍGUEZ IBÁÑEZ, M. (2012). *Cómo la Red ha cambiado el arte*, Gijón: Ediciones Trea.
- STERLING, B. (1994). *La caza de hackers*. Edición electrónica inglesa. Versión electrónica española realizada por Libros en Red, traducción de Kriptópolis. Extraído desde http://www.partidopirata.es/resources/books/La_caza_de_hackers.pdf.
- TECNOLOGÍA DIARIA (2012). *Top 10, hackers más famosos*. Extraído desde <http://www.tecnologiadiaria.com/2007/05/top-10-hackers-famosos.html>
- TREJO DELARBRE, R. (2001) “Vivir en la Sociedad de la Información. Orden global y dimensiones locales en el universo digital”, *OEI*, nº 1 Septiembre-Diciembre. Extraído desde www.oei.es/revistactsi/numero1/trejo.htm
- UNESCO, V.V.AA (2005) *Hacia las Sociedades del Conocimiento*. París, UNESCO.

Referencias bibliográficas Capítulo II

- AGUIRRE ROMERO, J. M^a. (2012). *Artes de la memoria y realidad virtual*. Obtenido desde <http://www.ucm.es/info/especulo/numero2/memoria.htm>
- BAYONA ESTRADERA, M. (2012). *Supermán en España*. Obtenido desde <http://spanishsuperman.marianobayona.com/espana.htm>
- CABRERA, J. (2009). *Escucha a tu hijo: la propuesta de Don Tapscott para la Nueva Era*. Blog: *El liderazgo en la era de la colaboración*. Obtenido desde <http://blog.cabrera-mc.com/2009/06/17/escucha-a-tu-hijo-la-propuesta-de-don-tapscott-para-la-nueva-era/>

- CABRERA PÉREZ, L. A. (2005). *Mujer, trabajo y sociedad (1839-1983)*. Madrid: Fundación BBVA y Fundación Largo Caballero.
- CASSANY, D. y AYALA, G. (2008). *Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. CEE Participación Educativa*, nº 9. Obtenido desde: <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n9-ayala-gilmar.pdf>
- CZERSKI, P. (2012). *Nosotros, los niños web*. Publicado originalmente en polaco, Creative Commons BY-NC-SA 3.0. Traducción al inglés: Marta Szreder, Creative Commons BY-NC-SA 3.0. Traducción del inglés al español: Geraldine Juárez, Creative Commons BY-NC-SA 3.0. Traducción al español revisada por A. Sacristán. Obtenido desde <http://manuelgross.bligoo.com/20120303-un-manifiesto-de-los-nativos-digitales-nosotros-los-ninos-web>
- CORTÉS CONDE, F. (2010). *El lenguaje en Internet. La búsqueda de la lengua perfecta y el miedo a los nuevos medios*. Obtenido desde <http://diegolevis.com.ar>.
- ECO, U. (2003). *Discurso Alexandrino*. Obtenido desde <http://relatos.leergratis.com/conferencia-de-umberto-eco-sobre-los-libros-y-las-tecnologias-digitales.html>, traducción de Sergio di Nucci.
- — (2012). De Internet a Gutenberg. En M. de Moragas (ed.), *La comunicación: de los orígenes a Internet*, (págs. 49-64). Barcelona: Gedisa.
- FERNÁNDEZ DE MORATÍN, N. (1830). Epigrama 51, Saber sin estudiar. *Poesías escogidas de D. Nicolás Fernández de Moratín*. Oficina de J. Ferrer de Orga, Valencia. Digitalizado por Google.
- FREIRE, P. (1984). *La importancia de leer y el proceso de liberación*. México: Siglo XXI.
- GOULEMOT, J. M. (1989). Las prácticas literarias o la publicidad de lo privado. En: A. Philippe y G. Duby, *Historia de la vida privada. Del Renacimiento a la Ilustración*. Vol 3, (págs. 371-405). Madrid: Taurus.
- JENKINS, H. (2007). *The Power of Collegial Pedagogy: An Interview with Youth Radio (Part One)*. Blog: Confessions of an ACA-FAN. Obtenido desde http://henryjenkins.org/2007/08/youth_radio.html.
- JOYCE, M. (1987). *Afternoon, a story*. Obtenido desde http://es.wikipedia.org/wiki/Afternoon,_a_story
- MALDONADO, T. (2007). *Memoria y conocimiento*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- NELSON, T. H. (1981) *Literary Machines*. Swarthmore, Pa: Self-published.
- NIELSEN, J. (2008). *¿How Little Do Users Read?* NN/g Nielsen Norman Group. Obtenido desde <http://www.nngroup.com/articles/how-little-do-users-read/>
- OLSON, D. (1998). *El mundo sobre el papel. El impacto de la escritura y la lectura en la estructura del conocimiento*. Barcelona: Gedisa.
- ORIHUELA, J. L. (2012). *Aprender y enseñar a escribir hipertextos*. Blog: eCuaderno. Obtenido desde <http://www.ecuaderno.com/hipertextos/>.
- PRENSKY, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, nº 9 (págs. 1108-1129).
- — (2009). *FayerWayer*, entrevista realizada por C. Sturm. Obtenido desde <http://www.fayerwayer.com/2009/11/fw-interviu-marc-prensky-creador-del-termino-nativos-digitales/>
- UIS-UNESCO (2010) *Global Education Digest Glossary*. Obtenido desde http://www.uis.unesco.org/Library/Documents/SPA_GED2010_WEB_140311.pdf.
- UNESCO (1963). *Materiales de lectura sencillos para adultos, preparación y empleo. Guías prácticas para la educación extraescolar*, nº 3. París: UNESCO.

Referencias bibliográficas Capítulo III

- ALCÁNTARA, J. F. (2008). *La sociedad de control*. Barcelona, Ediciones El Cobre.
- BARLOW, J. P. (1996). *Declaración de independencia del ciberespacio*. Obtenido desde es.wikisource.org.
- BIOGRAFÍAS Y VIDAS (2004-2013). Hermanos *Lumière*. El cine. Obtenido desde www.biografiasyvidas.com/monografia/lumiere/cine.htm
- BOYD, D. M. y ELLISON, N. B. (2008). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13 (210-230) International Communication Association.
- EUSKO JAURLARITZA/GOBIERNO VASCO (2009). *Comarca Bilbao, un ejemplo de comunidad de práctica profesional a través de la web 2.0*. Obtenido desde www.euskadinova.net/es/innovacion-social/noticias/comarca-bilbao-ejemplo-comunidad-practica-profesional-traves-20/5342.aspx
- FACEBOOK POLICIES (2013). Obtenido desde <http://www.facebook.com/policies/>
- KIRKPATRICK, D. (2010) *The Facebook effect*. UK, Simon & Schuster.
- MAYANS i PLANELLS, J. (2002). *Género chat. O como la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona, Gedisa.
- MOLINA, J.L. (2011). *Los cambios culturales provocados por el software social*. *Lychnos*, nº 7, obtenido desde http://www.fgcsic.es/lychnos/es_ES/articulos/los_cambios_culturales_provocados_por_el_software_social
- MOROZOV, E. (2013). *Mi préstamo para ti, tus datos para mí*. Periódico *El País*. Obtenido desde http://elpais.com/elpais/2013/01/31/opinion/1359627701_470850.html
- MOTERUS (2013). *¿Qué es Moterus?* Obtenido desde www.moterus.es/acerca-de
- PÉREZ COLOMÉ, J. (2013). *La historia de tres campañas*. Autoedición, impreso en Impulso.
- PONCE, I. (2012). *Redes Sociales*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Observatorio Tecnológico. Obtenido desde recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/component/content/article/1043-redes-sociales?showall=1
- ROCA, G. (2011). *Errores estratégicos en el Social Media de las empresas*. Obtenido desde <http://www.genisroca.com/2011/04/>
- STALLMAN, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid, Traficantes de sueños.
- SMIERS, J. y VAN SCHIJNDEL, M. (2008). *Imagine... No copyright*. Barcelona, Gedisa.

Referencias bibliográficas Capítulo IV

- BACK, Mitja D.; STOPFER, Juliane M.; VAZIRE, Simine; GADDIS, Sam; SCHMUKLE, Stefan C.; EGLOFF, Boris y GOSLING, Samuel D. (2010): "Facebook profiles reflect actual personality, not self-idealization". *Psychological Science*, 21 (3), págs. 372-374.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly (1996): *Fluir (flow). Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Kairós.
- ELLISON, Nicole; HEINO, Rebecca y GIBBS, Jennifer (2006): "Managing impressions online: self-presentation processes in the online dating environment". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11 (2).
- GOFFMAN, Erving (1959): *The presentation of self in everyday life*". Nueva York: Doubleday.

- REIG HERNÁNDEZ, Dolors (2003): "La matriz / Cyborgs en la Rambla: Internet, bases de un mundo nuevo". Disponible en: <http://www.bubok.es/libros/236/La-matriz--Cyborgs-en-la-Rambla-Internet-bases-de-un-mundo-nuevo>
- (2009): "Real time web y sociedad de la transparencia: *The Guardian* y la protesta sobre Trafigura", *El Caparazón*, 14 de octubre de 2009. Disponible en: <http://www.dreig.eu/caparazon/2009/10/14/real-time-web-socialnomics-trafigura-transparenci/>
- (2010): "Educar la privacidad en la sociedad de la transparencia", *El Caparazón*, 1 de enero de 2010. Disponible en: <http://www.dreig.eu/caparazon/2010/01/01/jardines-abiertos-educar-la-privacidad-en-la-sociedad-de-la-transparencia/>
- (2011): "Identidad aumentada y madurez como internautas: somos auténticos en las redes sociales", *El Caparazón*, 22 de julio de 2011. Disponible en: <http://www.dreig.eu/caparazon/2011/07/22/identidad-aumentada-autenticidad/>
- TURKLE, Sherry (1997): *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- WENGER, Etienne (1998): *Communities of practice. Learning, meaning, and identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- YURCHISIN, Jennifer; WATCHRAVESRINGKAN, Kittichai y McCABE, Deborah (2005): "An exploration of identity re-creation in the context of Internet dating". *Social Behavior and Personality*, 33 (8), págs. 735-750.
- ZHAO, Shanyang; GRASMUCK, Sherri y MARTIN, Jason (2008): "Identity construction on Facebook: digital empowerment in anchored relationships". *ScienceDirect Computers in Human Behavior*, 24, págs. 1816-1836. Disponible en: <http://ross.mayfirst.org/files/zhao-Identity-construction-facebook.pdf>

Referencias bibliográficas Capítulo VI

- AMV.org (2007): How-To Guides, *AnimeMusicVideos.org*. En <http://animemusicvideos.org/guides> (27-9-2007).
- BLACK, R. W. (2006): "Not just the OMG standard: reader feedback and language, literacy, and culture in online fanfiction", trabajo presentado en Annual Meeting of The American Educational Research Association, San Francisco, 10 Abril.
- BLACK, R. (2007): "Digital design: English language learners and reader reviews in online fiction". En M. KNOBEL y C. LANKSHEAR (eds.), *A New Literacies Sampler*, Nueva York, Peter Lang, págs. 115-136.
- — (2008): *Adolescents and Online Fan Fiction*. Nueva York, Peter Lang.
- BURGESS, J. y J. GREEN (2009): *YouTube: Online Video and Participatory Culture*, Cambridge, RU, Polity.
- CASSANY, D. (2010): "Leer y escribir literatura al margen de la ley". En CILELIJ [I Congreso Iberoamericano de Lengua y Literatura Infantil y Juvenil]. *Actas y Memoria del Congreso*, Madrid, Fundación SM / Ministerio de Cultura de España, págs. 497-514.
- COREL (2007): *Paint Shop Pro® Photo XI Tutorials*. En <http://corel.com/servlet/Satellite/us/en/Content/1192639386269> (5-5-2007).
- GEVERS, N. (2001): *Future remix: An interview with Ian McDonald*. En <http://www.lysator.liu.se/~unicorn/mcdonald/interviews/Gevers-Interzone172.html> (12-12-2010).

- HAGEL, J., J. S. BROWN y L. DAVISON (2010): *The Power of Pull: How Small Moves, Smartly Made, Can Set Big Things in Motion*, Nueva York, Basic Books.
- HANCOCK, H. y J. INGRAM (2007): *Machinima for Dummies*, Nueva York: Wiley.
- HAWKINS, B. (2005): *Real-Time Cinematography for Games*, Hingham, MA, Charles River Media.
- HAWKINS, E. (2004): *The Complete Guide to Remixing: Produce Professional Dance-Floor Hits on Your Home Computer*, Boston, Berklee Press.
- JACOBSON, E. (2010): "Music remix in the classroom". En M. KNOBEL y C. LANKSHEAR (eds.), *DIY Media: Creating, Sharing and Learning with New Technologies*, Nueva York, Peter Lang, págs. 27-49.
- JENKINS, H. (1988): "Star Trek Rerun, Reread, Rewritten", *Critical Studies in Mass Communication*, 52 (2), págs. 85-107.
- (1992): *Textual Poachers: Television, Fans, and Participatory Culture*, Nueva York, Routledge. (Versión española: *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*, Madrid, Paidós. 2010.)
- (2006): *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture*, Nueva York, New York University Press.
- , R. PURUSHOTMA, K. CLINTON, M. WEIGEL y A. ROBISON (2006): *Confronting the Challenge of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. Occasional Paper*, Boston, MA, MIT/MacArthur Foundation.
- JOXCORR (2010): "Montajes de Don Ramon". *Taringa.net*. En <http://new.taringa.net/posts/imagenes/6649546/montajes-de-Don-Ramon.html> (14-12-2010).
- KALIUM (2004): *Kalium's AMV Theory Primer*. En <http://animemusicvideos.org/guides/kalium/index.html> (18-7-2008).
- KELLAND, M., D. MORRIS y D. LLOYD (2005): *Machinima: Making movies in 3D virtual environments*, Boston, Thomson Course Technology.
- KENWORTHY, C. (2005): *Digital Video Production Cookbook: 100 Professional Techniques for Independent and Amateur Filmmakers*, Palo Alto, CA, O'Reilly Media.
- KNOBEL, M. y C. LANKSHEAR (2007): "Online memes, affinities and cultural production". En M. KNOBEL y C. LANKSHEAR (eds.), *A New Literacies Sampler*, Nueva York, Peter Lang, págs. 199-227.
- KNOW YOUR MEME (2010): "Don Ramon". *Know Your Meme*. En <http://knowyourmeme.com/memes/don-ramon> (14-12-2010).
- KOMAN, R. (2005): *Remixing culture: An interview with Lawrence Lessig*. En oreillynet.com/pub/a/policy/2005/02/24/lessig.html (22-4-2006)
- LANKSHEAR, C. y M. KNOBEL (2006): *New Literacies: Everyday Practices and Classroom Learning*, 2ª edición: 2008. Maidenhead, UK y Nueva York, Open University Press. (Versión española de la 2ª edición: *Nuevos alfabetismos. Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula*. Madrid, Morata y Ministerio de Educación, Política Social y Deporte.)
- (2011): *New Literacies: Everyday Practices and Social Learning*, Maidenhead, UK y Nueva York, Open University Press, 3ª edición.
- LESSIG, L. (2005): *Re:MixMe*. Plenary address to the annual Network for IT-Research and Competence in Education (ITU) conference, Oslo, Noruega. octubre.
- LESSIG, L. (2008): *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Nueva York: The Penguin Press.

- LUCKMAN, S. y R. POTANIN (2010): "Machinima: Why think 'games' when thinking film". En KNOBEL, M. y C. LANKSHEAR (eds.), *DIY Media: Creating, Sharing and Learning with New Technologies*, Nueva York, Peter Lang, págs. 135-160.
- Machinima.es (2009): Historia Primera Parte. *Machinima.es*. En <http://machinima.es/historia-primera-parte-5> (14-12-2010).
- Machinima Mexicana (2010): Machima Mexicana Channel. *YouTube*. En [http://www.youtube.com/Machinima Mexicana](http://www.youtube.com/Machinima%20Mexicana) (14-12-2010).
- MARINO, P. (2004): *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*, Scottsdale, AZ, Paraglyph Press.
- MARTOS GARCÍA, A. (2009) "Sagas y fan fiction, escritura literaria y cultura juvenil", *Lenguaje y textos*, 29, págs. 167-178.
- — (2008) *Las Sagas fantásticas modernas y la ficción-manía: lenguajes literarios, plásticos, multimediales y sus repercusiones didácticas*, tesis doctoral. Badajoz, Universidad de Extremadura.
- MCCLAY, J., M. MACKAY, M. CARBONARO, D. SZAFRON y J. SCHAEFFER (2007): "Adolescents composing fiction in digital game and written formats: Tacit, explicit and metacognitive strategies", *E-learning*, 4 (3), págs. 273-284.
- NARU (sin fecha): "Los Sims 2 Tutorial". En *Machinima.es*. En <http://machinima.es/los-sims-2-tutorial> (14-12-2010).
- NAVAS, E. (2007): *The three basic forms of remix: A point of entry*. En <http://www.remixtheory.net/?p=174> (512-2010).
- — (2010): "Remix defined". En *Remix Theory*. En http://remixtheory.net/?page_id=3 (14-12-2010).
- PERKINS, M. (2006): *Beginner's Guide to Adobe Photoshop*, Amherst, MA, Amherst Media.
- PHADE (2002): *Phade's Guide to Good Anime Music Videos*. En animemusicvideos.org/guides/PhadeGuide (187-2008)
- PUGH, S. (2004): "The democratic genre: fan fiction in a literary context". En *Refractory: A Journal of Entertainment Media*. 5. En <http://blogs.arts.unimelb.edu.au/refractory/2004/02/03/the-democratic-genre-fanfiction-in-a-literary-context-sheenagh-pugh> (27-12-2005).
- SIMON, B. (1971): *Studies in the History of Education 1780-1870*, Londres, Lawrence and Wishart.
- SOMOGYI, V. (2002): "Complexity of desire: Janeway/Chakotay fan fiction", *Journal of American & Comparative Cultures*, Otoño-invierno, págs. 399-405.
- THOMAS, A. (2007): *Youth Online: Identity and Literacy in the Digital Age*, Nueva York, Peter Lang.
- Videomaker (2004): *Videomaker Guide to Digital Video and DVD Production*, Focal Press, 3ª edición.
- WATERS, D. (2008): "Best Photoshop Hoaxes—A History of Doctoring History". En *Weird News Files*. 6 sep. En <http://weirdnewsfiles.com/weird-photos/weird-photoshop/best-photoshop-hoaxes-doctoring-history/> (14-12-2010).
- Wikipedia (2010a): "Don Ramón". En *Wikipedia*. En http://es.wikipedia.org/wiki/Don_Ramon (14-12-2010).
- — (2010b): "Narcocorrido". En *Wikipedia*. En <http://es.wikipedia.org/wiki/Narcocorrido> (14-12-2010).

- Wikipedia (2010c): "Remix". En *Wikipedia*. En <http://en.wikipedia.org/wiki/Remix> (14-12-2010).
- (2010d): "The Harry Potter Lexicon". En *Wikipedia*. En http://en.wikipedia.org/wiki/The_Harry_Potter_Lexicon (14-12-2010).
- Worth1000 (2007): *Photoshop Tutorials*. En <http://www.worth1000.com/tutorials> (14-12-2010).

Referencias bibliográficas Capítulo VII

- FOGG, B. J. (2003). *Persuasive Technology. Using Computers to Change What We Think and Do*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- GELPI, Cristina (2004). "Diccionaris digitals especialitzats per la temàtica: estat actual i perspectives", *Scripta Nova*, vol. 3, 170 (69), en_l.
- GILES, J. (2005). "Internet encyclopaedias go head to head", *Nature*, 438: 900-3001, diciembre, en_l.
- JIMÉNEZ PIANO, M. y V. ORTIZ-REPISO. (2007). *Evaluación y calidad de sedes web*. Gijón: Trea.
- MARTÍN, M. V. (2011). "Estructuración narrativa, contextualización y aprendizaje en textos electrónicos", tesis doctoral, Universitat de Barcelona, en_l.
- WARLICK, D. F. (2008). *Redefinint Lit-er-a-cy 2.0*. Columbus (Ohio): Linworth. 2ª ed.

Referencias bibliográficas Capítulo VIII

- AIJMER, K. ed. (2009). *Corpora and language teaching*. Amsterdam: John Benjamins.
- CRUZ PIÑOL, M. (2009). *Enseñar español en la era de Internet*. Barcelona: Octaedro.
- DAVIES, G. ed. (2011). *Information and Communications Technology for Language Teachers (ICT4LT)*. Slough: Thames Valley University, en_l.
- FERRERO GARCÍA DE JALÓN, P. (2011). "Definición y análisis de parámetros lingüísticos cuantitativos para herramientas automáticas de evaluación aplicables al español como lengua extranjera", tesis doctoral. Madrid: UAM, en_l.
- OLIVER, A. Y J. MORÉ. (2008). *Traducción y tecnologías*. Barcelona: UOC.
- PARODI, G. (2010). *Lingüística del Corpus: de la teoría a la empíria*. Madrid: Iberoamericana.
- SINCLAIR, John McH. ed. (2004). *How to use corpora in language teaching*. Amsterdam: John Benjamins.

Referencias bibliográficas Capítulo IX

- AUSUBEL, D. (1981): *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Bitacoras.com (2011). *Informe sobre el estado de la blogosfera hispana*. Recuperado de: <http://bitacoras.com/informe>
- BRUNER, J. (1965): *Hacia una teoría de la instrucción*. México: Uteha.

- CASTELLS, M. (2006). Informacionalismo, redes y Sociedad Red: Una propuesta teórica. En CASTELLS, M. (Ed.) (2006), *La Sociedad Red: Una visión global*. Madrid: Alianza Editorial.
- CLARK, A. (2003). *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Nueva York: Oxford University Press. Recuperado de: <http://goo.gl/nqBbY>
- — y CHALMERS, D. J. (1998). The Extended Mind. *Analysis*, 58, págs. 10-23. Recuperado de: <http://consc.net/papers/extended.html>
- CURTICHS, J., FUENTES, M. A., GARCÍA, Y. y TOCA, A. (2011). *Sentido Social: La comunicación y el sentido común en la era de la Internet Social*. Barcelona: Profit Editorial.
- DENG, L. y YUEN, A. (2011). Towards a framework for educational affordances of blogs. *Informática y Educación*, 56 (2), págs. 441-451. Recuperado de: <http://www.science-direct.com/science/article/pii/S0360131510002575>
- DEWEY, J. (1922). *Human nature and conduct. An introduction to social Psychology*. Londres: Allen and Unwin.
- DOWNES, S. (2012). Post publicado: Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Blog *Stephen Downes*. Recuperado de: <http://www.downes.ca/cgi-bin/page.cgi?post=59661>.
- DUFFY, P. y BRUNS, A. (2006). The Use of Blogs, Wikis and RSS in Education: A Conversation of Possibilities. *Proceedings Online. Learning and Teaching Conference*, págs. 31-38. Recuperado de: <http://eprints.qut.edu.au/5398/1/5398.pdf>
- DUNBAR, R. (2010). *How Many Friends Does One Person Need? Dunbar's Number and Other Evolutionary Quirks*. London. Faber.
- ESCOLAR, H. (2000): *El orto de la Galaxia Gutenberg*. Ponencia en el Ciclo de Conferencias del Museo Arqueológico Nacional. La Escritura y el Libro en la Historia, febrero, Madrid.
- FERDIG, R. E. y TRAMMELL, K. D. (2004). Content delivery in the 'Blogosphere'. *The Journal Online: Technological Horizons in Education Journal*. Recuperado de: <http://defiant.corban.edu/jjohnson/pages/Teaching/BloggingBlogosphere.pdf>
- FUNDACIÓN ORANGE (2011). *España: Informe anual sobre el desarrollo de la sociedad de la información en España*. Madrid: Fundación Orange. Recuperado de: <http://www.informeeespana.es/docs/eE2011.pdf>
- GIMENO, J. (2011). *Educación y convivir en la cultura global*. Madrid: Ediciones Morata.
- HEATH, C. y HEATH, D. (2008). *Pegar y Pegar*. Madrid: Lid.
- JENKINS, H. (2002). Blog This. Online diarists rule an Internet strewn with failed dot coms. Artículo publicado en el blog *MIT Technology Review*. Recuperado de: <http://www.technologyreview.com/article/401372/blog-this/>
- JOBS, S. (2005). Discurso de ceremonia de graduación de la Universidad de Stanford. Disponible en *YouTube*. Recuperado de: <http://www.youtube.com/watch?v=6zIHAiddNUY>
- KATZ, J. E. y RICE, R. E. (2005). *Consecuencias sociales del uso de Internet*. Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad. Barcelona: Editorial UOC.
- LANE, M. (2010). *Tell a Story, Become a lifelong learner*. Microsoft Corporation.
- LANKSHEAR, C. y KNOBEL, M. (2006). *Blogging as Participation: The active sociality of a new literacy*. Ponencia presentada en American Educational Research Association Annual Meeting, abril, San Francisco. Recuperado de: <http://everydayliteracies.net/files/bloggingparticipation.pdf>

- LANKSHEAR, C. y KNOBEL, M. (2008a). *Nuevos alfabetismos. Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula*. Madrid: Ediciones Morata.
- — (2008b). *The «twoness» of learn 2.0: Challenges and prospects of a would-be new learning paradigm*. Ponencia de clausura presentada en Learning 2.0: From Preschool to Beyond, mayo, Montclair. Recuperado de: http://everydayliteracies.net/files/Montclair_Talk.pdf
- LÉVY, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos Editorial. Rubí.
- LUNSFORD, A. (2009). The New Literacy: Stanford study finds richness and complexity in students' writing. *Stanford News*. Recuperado de: <http://news.stanford.edu/news/2009/october12/lunsford-writing-research-101209.html>
- MARTÍN-MORENO, Q. (1996): *La Organización de Centros Educativos en una Perspectiva de Cambio*. Madrid: Sanz y Torres, SL.
- MITCHELL, R. E. y TRICKET, E. J. (1980). Task force report: Social networks as a mediators of social support. An analysis of the effects and determinants of social networks. *Community Mental Health Journal*, 16, págs. 27-44.
- MONEREO, C. y POZO, J. I. (2008). El alumno en entornos virtuales: Condiciones, perfiles y competencias. En C. COLL y C. MONEREO (Eds.), *Psicología de la educación virtual* (págs. 109-131). Madrid: Ediciones Morata.
- MORTENSEN, T. E. (2008). Of a divided mind: Weblog literacy. En J. COIRO, M. KNOBEL, C. LANKSHEAR, & D. J. LEU (Eds.) *Handbook of research in new literacies* (págs. 449-466). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- NIELSEN, J. (2005). Weblog Usability: The Top Ten Design Mistakes. Nielsen Norman Group web. Recuperado de: <http://www.nngroup.com/articles/weblog-usability-top-ten-mistakes/>
- O'REILLY, T (2006). Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software. Boletín de la Sociedad de la Información. Fundación telefónica. Recuperado de: http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/Articulos_Tribuna_-_Que_es_Web_20/
- ORAVEC, J. (2002). Bookmarking the world: Weblog applications in education. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 45(7), págs. 616-621.
- PIAGET, J. (1977): *Psicología de la inteligencia*. Madrid: Siglo XXI.
- POTTER, J. y BANAJI, S. (2012). Medios sociales y autogestión del perfil digital: identidad y pedagogía con blogs en un máster. *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*, 38, 83-91. Recuperado de: <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=38&articulo=38-2012-11>
- PRENSKY, M. (2009). H. sapiens digital: From immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate* 5 (3). Recuperado de: http://www.innovateonline.info/pdf/vol5_issue3/H_Sapiens_Digital-_From_Digital_Immigrants_and_Digital_Natives_to_Digital_Wisdom.pdf
- RAY, B. B. y COULTER, G. A. (2008). Reflective practices among language arts teachers: the use of weblogs. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 8 (1), págs. 6-26. Recuperado de: <http://www.editlib.org/p/24186/>
- RHEINGOLD, H. (2004). *Multitudes inteligentes: La próxima revolución social*. Barcelona: Editorial Gedisa.

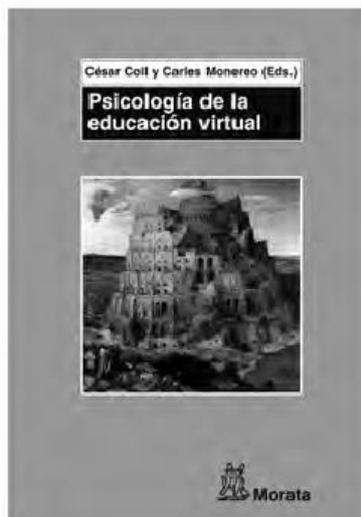
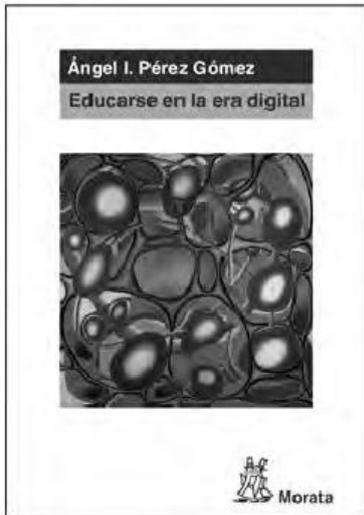
- SANTOVEÑA, S. M. (2011). Análisis socioeducativo del blogueo como actividad alfabetizadora y colaborativa. *Educatéc. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 35. Recuperado de: <http://edutec.rediris.es/revelec2/revelec35/>
- SCHMIDT, J. (2007). Blogging Practices: An Analytical Framework. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12 (4), págs. 1409-1427. Recuperado de: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00379.x/full>
- SCHÖN, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Nueva York: Basic Books.
- SHIRKY, C. (2010a). *Cognitive Surplus: Creativity and generosity in a connected age*. Nueva York: The Penguin Press.
- (2010b). *Cómo el excedente cognitivo cambiará el mundo*. Ponencia presentada en la conferencia en TED. Ideas worth spreading. Recuperado de: http://www.ted.com/talks/lang/es/clay_shirky_how_cognitive_surplus_will_change_the_world.html
- SIEMENS G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Web E-Learning Space. EveryThing earling. Licencia Creative Commons 2.5. Recuperado de: <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>
- SOLÉ, I. y COLL, C. (1999). Los profesores y la concepción constructivista. En C. COLL, E. MARTÍN, T. MAURI, M. MIRAS, J. ONRUBIA, I. SOLÉ, y A. ZABALA, (1999), *El constructivismo en el aula* (págs. 7-23). Madrid: Editorial Graó.
- STILER, G. M. y PHILLEO, T. (2003). Blogging and blogspots: an alternative format for encouraging reflective practice among preservice teachers. *Education*, 123 (4), págs. 789-798.
- SUROWIECKI, J. (2004). *The wisdom of crowds*. New York: Anchor Books. Recuperado de: <http://www.randomhouse.com/features/wisdomofcrowds/>
- TechnoratiMedia (2013). *2013 Digital Influence Report*. Recuperado de: <http://technorati-media.com/wp-content/uploads/2013/02/tm2013DIR.pdf>
- TURKLE, S. (1995). *La vida en pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- VYGOTSKY, L. S. (2012). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Planeta.
- WENGER, E. (2001). *Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad*. Colección: Cognición y desarrollo humano. Barcelona: Paidós.
- YANG, S. H. (2009). Using blogs to enhance critical reflection and community of practice. *Educational Technology & Society*, 12 (2), págs. 11-21. Recuperado de: http://www.ifets.info/journals/12_2/2.pdf

Referencias bibliográficas Capítulo X

- CASTELLS, M. (2004). "Informationalism, networks and the Network Society: A theoretical blueprint". En M. CASTELLS (Ed.), *The Network Society: A cross-cultural perspective* (págs. 3-45). Northampton (MA): Edward Elgar.
- CUBAN, L. (2001). *Oversold & Underused. Computers in the Classroom*. Cambridge (MA): Harvard University Press.
- (1993). *Computers Meet Classroom: Classroom Wins* [en línea]. TCRRecord. The Voice of Scholarship in Education. Disponible en: <http://www.tcrecord.org/PrintContent.asp?ContentID=82>

- COLL, C. (2001). "Constructivismo y educación: la concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje". En C. COLL, J. PALACIOS y A. MARCHESI (Eds.), *Desarrollo psicológico y educación, 2. Psicología de la educación escolar* (págs. 157-186). Madrid: Alianza.
- COLL, C., MAURI, T. y ONRUBIA, J. (2008). "Análisis de los usos reales de las TIC en contextos educativos formales: una aproximación sociocultural". *Revista Electrónica de Investigación educativa* [en línea], 10 (1). Disponible en: <http://redie.uabc.mx/vol-10no1/contenido~coll2.html> [Consulta: 2008, 29 de julio].
- JONASSEN, D. H., HOWLAND, J., MOORE, J. y MARRA, R. M. (2003). *Learning to Solve Problems with Technology: A Constructivist Perspective*. Upper Saddle River (NJ): Merrill Prentice Hall.
- MOMINÓ, J. M., SIGALÉS, C. y MENESES, J. (2008). *La Escuela en la Sociedad Red. Internet en la educación Primaria y Secundaria*. Barcelona: UOC ; Ariel.
- NIEDERHAUSER, D. S. y STODDART, T. (2001). "Teachers' instructional perspectives and use of educational software". *Teaching and Teacher Education*, 17(1), págs. 15-31.
- PEA, R. (1996). "Seeing what we build together: Distributed multimedia learning environments for transformative communications". En T. KOSCHMANN (Ed.), *CSCL Theory and practice of an emerging paradigm* (págs. 171-186). Mahwah (NJ): Lawrence Erlbaum.
- RIEL, M. y BECKER, H. (2000). "The beliefs, practices, and computer use of teachers leaders". *Comunicación presentada en la American Educational Research Association*, New Orleans, 26 de abril de 2000.
- SALOMON, G. y ALMOG, T. (1998). "Educational Psychology and Technology: A Matter of Reciprocal Relations". *Teachers College Record*, 100 (1), págs. 222-241.
- SCARDAMALIA, M., BEREITNER, C. y LAMON, M. (1994). "The CSILE project: trying to bring the classroom into world 3". En K. MCGILLY (Ed.), *Classroom lessons: integrating cognitive theory and classroom practice* (págs. 201-228). Cambridge (MA): The MIT Press.
- SIGALÉS, C., MOMINÓ, J. M., MENESES, J. y BADIA, A. (2008). *La integración de Internet en la educación escolar española: situación actual y perspectivas de futuro. Informe de Investigación*. [en línea]. Universitat Oberta de Catalunya ; Fundación Telefónica. Disponible en: <http://www.fundacion.telefonica.com/>
- WILLIS, J. (2003). "Instructional technologies in schools". En D. L. JOHNSON y C. D. MAD-DUX (Eds.), *Technology in Education: A twenty-year retrospective* (págs. 11-33). Nueva York: Haworth Press.
- ZHAO, Y. y FRANK, K. A. (2003). "Factors affecting technology uses in schools: An ecological perspective". *American Educational Research Journal*, 40(4), págs. 807-841.

Otras obras de Ediciones Morata



La irrupción y desarrollo meteóricos de Internet ha transformado las sociedades contemporáneas, en apenas treinta años, con una radicalidad, efectiva y potencial, que no tiene precedentes en la historia de las relaciones entre las innovaciones tecnológicas y la evolución social. Todos los ámbitos han sido profundamente afectados; la economía productiva y financiera, la política (a un ritmo más lento, pero con unas posibilidades de innovación inmensas) y, el tema que ocupa a este libro, la cultura, en sus tres facetas: la producción, el consumo y la distribución, dentro de las cuales la educación ha jugado un papel fundamental; y es probable que siga jugándolo en el futuro pero tras un inevitable proceso de autorreflexión y, también, en gran medida, de reinención.

Los textos que componen este libro, unos escritos *ad hoc* y otros seleccionados por su interés de entre la enorme producción teórica sobre la materia, pretenden ofrecer al lector una visión de conjunto de la revolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el marco de Internet. Revolución no tanto en el sentido histórico habitual de sustitución de unos poderes socioeconómicos o políticos por otros (aunque algo hay, y podrá haber, también de esto), como en el literal de “revolver” todo lo establecido, centrada en la producción, reproducción y enseñanza de la cultura y en cómo se ven afectadas las relaciones sociales, que son, conjuntamente, su causa y efecto. Se ha intentado ofrecer una visión general de los cambios técnicos y culturales que, quizá de modo un tanto auto-complaciente y publicitario, dan lugar a una nueva sociedad, la “Sociedad del Conocimiento”, acompañada de una descripción, sin pretensión de exhaustividad, de la muy variada y novedosa temática técnica y relacional que incorpora.

Tema: Nuevas tecnologías aplicadas a la educación



EDICIONES MORATA, S. L.
Mejía Lequerica, 12. 28004 - Madrid
morata@edmorata.es - www.edmorata.es
www.facebook.com/EdicionesMorata 
<http://twitter.com/edicionemorata> 

ISBN 978-84-7112-728-0 00000



9 788471 127280