

ISSN: 0719 – 0832



**UTEM**

**Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 81, Abril 2013**

**Términos de uso frecuente en la Web Social  
Glosario**

**Mariela Ferrada Cubillos**



**D · G · I**

Departamento  
de Gestión de  
Información  
Escuela de

Serie Bibliotecología y Gestión de Información es publicada desde Octubre de 2005 por el Departamento de Gestión de Información de la Universidad Tecnológica Metropolitana. Dr. Hernán Alessandri, 722, 6° piso, Providencia, Santiago, Chile, [www.utem.cl](http://www.utem.cl)

Sus artículos están disponibles en versión electrónica en E-prints in Library and Information Science: <http://eprints.rclis.org> y están indizados e integrados en la base de datos "Fuente Académica" de EBSCO Information Services.

Está registrada en el Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, El Caribe, España y Portugal (LATINDEX), en Dialnet, portal de difusión de la producción científica hispana y en DOAJ – Directory of Open Access Journals.

Sitio Web: <http://www.bibliotecarios.cl/servicios/serie-bibliotecologia-y-gestion-de-informacion/>

### **Dirección Editorial**

- Héctor Gómez Fuentes, Director Departamento de Gestión de la Información
- Carmen Pérez Ormeño, Directora Escuela de Bibliotecología

### **Editor Jefe**

Héctor Gómez Fuentes

### **Consejo Editorial**

Académicos del Departamento de Gestión de Información

- Mariela Ferrada Cubillos
- Guillermo Toro Araneda

### **Presidenta del Colegio de Bibliotecarios de Chile A. G.**

Gabriela Pradenas Bobadilla

### **Representante Legal**

Luis Pinto Faverio

### **Decano Facultad de Administración y Economía**

Enrique Maturana Lizardi

### **Secretaria del Departamento de Gestión de Información**

Rossana Flores Cuevas

### **Autorizada su reproducción con mención de la fuente.**

LAS IDEAS Y OPINIONES CONTENIDAS EN LOS TRABAJOS Y ARTÍCULOS SON DE RESPONSABILIDAD EXCLUSIVA DE LOS AUTORES Y NO EXPRESAN NECESARIAMENTE EL PUNTO DE VISTA DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA METROPOLITANA

## ÍNDICE DE TÉRMINOS

	Pág.		Pág.
Acceso libre a la información	8	HTML	30
Acceso abierto	8	Humorware	31
Adicción a Internet	9	IM	31
Agentes virtuales	9	Interacción	31
Alfabetización informacional	9	Internauta	32
All in one	10	Internet	32
Anillo	10	IP	32
Antivirus	11	IRC	32
Arquitectura de la información	11	Lenguaje nerd	33
Audioblogs	11	Link	33
Avatar	12	Listas de distribución	33
Bibliobloguer	12	Log	33
Biblioteca digital, electrónica, virtual	13	Meme	33
Biblioteca 2.0	13	Merodeador	33
Biblogsfera	14	Moblog	34
Bitácoras web	14	MOOs	34
Bookmark	14	MUDs	34
Blogonomía	14	Multitudes inteligentes	34
Blogómetro	14	Nanoaudiencias	34
Blogósfera	15	Navegador	35
Blogs	15	Nativos digitales	35
Bloggers	15	Newbie	35
Blogroll	15	Netiquetta	35
Blogtracking	15	Newsgroups	36
Browser	16	Nickname	36
Bug	16	Offtopics	36
Buscador	16	Open acces	36
Caballos de troya	16	Open Government	36

Carding	17	Página web	37
Chat	17	Pasarela	37
Ciberacoso	17	Patrimonio digital	37
Ciberadictos	18	Periodismo ciudadano	38
Ciberciudadano	18	Permalink	38
Cibercultura	18	Piratas de Internet	38
Cibertecario	19	Portal	38
Ciberespacio	19	Prosumidor	39
Cibernética	19	Protocolo	39
Cibernauta	20	Phreaking	39
Ciberpunk	20	Podcast	40
Cibersocialidades	20	Posts	40
Ciberbullying	20	Realidad virtual	40
Ciencia 2.0	21	Redes de conocimiento	40
Comunicación asincrónica	21	Redes sociales	40
Comunicación sincrónica	21	Repositorio de Información	41
Comunicación mediada por ordenador	21	RSS	41
Comunidad Virtual	21	Second Life	42
Creative Commons	22	Servicios de noticias	42
Código de estado http	22	Servidor	43
Copyright	22	Shareware	43
Correo electrónico	22	Sindicación	43
Cracker	22	Sitio web	43
Cultura Digital	23	Smart mobs	43
Crackear	23	Sociedad de la información	43
Dejanews	23	Sociedad del conocimiento	44
Derecho de autor	23	Software libre	44
Digitalizar	24	Software social	45
Documentos nacidos digitales	24	Spyware	45
Dominios multi-usuario	24	Tags	46
Ebooks	25	Tecnofilia	46

E-mail	25	Tecnofóbicos	46
Emoticon	25	Trackback	46
Encriptación	25	Trail blazers	46
Ética Hacker	26	Troll	47
Entorno virtual	26	Twitter	47
Etnografía virtual	26	Ubicuidad	47
FEED	26	Vlog	47
Flame	27	WAREZ	48
Flujos, espacio de	27	Web	48
Folksonomía	27	Web 2.0	48
Fotologs	27	Weblog	49
Freeware	28	Weblogger	49
Glosario de internet	28	Web Semántica	50
Habitantes mundo virtual	28	WELL, The	50
Hackers	29	WPA2	50
Hacking	29	Wikileaks	50
Hipertexto	30	Wiki Wiki Web	51
Hipervínculo	30	World wide web	51

## Términos de uso frecuente en la Web Social

### Glosario

Mariela Ferrada Cubillos  
Bibliotecaria Documentalista  
Universidad Tecnológica Metropolitana  
DEA Universidad de Barcelona  
Académica Departamento Gestión de Información  
[mariela.ferrada@utem.cl](mailto:mariela.ferrada@utem.cl)

#### Resumen

Glosario que comprende definiciones de términos y acrónimos de uso frecuente en la web social, relacionados con la información y su acceso, actividades y funciones realizadas en los centros de documentación y bibliotecas, así como el quehacer profesional de bibliotecarios y otros profesionales de la información. Se incluye bibliografía y recursos web disponibles en la red social.

**Palabras claves:** Web 2.0, Internet, Glosario, Biblioteca 2.0

**Abstract:** Glossary includes definitions of terms and acronyms often used in the social web related information and access, activities and functions performed in libraries and documentation centers, and the professional work of librarians and other information professionals. It includes a bibliography and web resources available on the network.

**Keywords:** Web 2.0, Internet, Glossary, Library 2.0

## INTRODUCCION

El Glosario presenta una selección de definiciones, recursos de información y bibliográficos, relativos a términos de uso frecuente en la web social y en internet en general. Se incluyen términos en castellano como inglés, asociados a definiciones o breves descripciones ilustrativas acerca del uso de estos conceptos, acompañadas en algunos casos, con citas de documentos que se ofrecen como guía introductoria al tema en cuestión y que se encuentran incluidos en la bibliografía que acompaña a este glosario.

Los términos de uso frecuente seleccionados, están dirigidos al usuario no experto, el cual quiera precisar, conocer autores o textos que describan el contexto de uso de los mismos.

La autora, no pretende entregar un tratado exhaustivo en la materia, pero considera que el ejercicio de lectura y consulta de los recursos propuestos, será útil y por qué no, desafiante en lo que respecta a su actualización, que puede ser destinado a la lectura de jóvenes profesionales y estudiantes en general.

## GLOSARIO

**Acceso libre a la información** Las acciones tendientes a proporcionar acceso libre de barreras relacionadas al copyright o del tipo “barreras económicas”, a la información o investigación científica de calidad, y con el objeto del intercambio global de información que tenga incidencia en la libertad, la igualdad, el entendimiento mundial y la paz. Véase además Acceso abierto.

Bibliografía IFLA/FAIFE. Manifiesto sobre Internet de la IFLA. 2002.  
Disponible en: <http://archive.ifla.org/III/misc/im-s.htm> [Consulta: 2,12, 2010]

**Acceso abierto** Open access en inglés. Posibilidad de proporcionar mediante repositorios institucionales, acceso abierto, gratuito y universal, a través de internet, a ficheros con documentación científica de calidad y alto valor profesional. Véase además Acceso libre a la información.

*Bibliografía:* Hernández Pérez, Tony, Rodríguez Mateos, David, Bueno De la Fuente, Gema. Open Access: el papel de las bibliotecas en los repositorios institucionales de acceso abierto. En: *Anales de Documentación*, 10, 2007.  
Disponible: <http://digitum.um.es/xmlui/handle/10201/4017>  
[Consultado: 28,12, 2010]

### *Recursos web*

- Acceso abierto <http://www.accesoabierto.net/>
- OAIster Worldcat <http://oaister.worldcat.org>
- Recolecta <http://www.recolecta.net>
- Scientific Commons <http://www.scientificcommons.org>



**Adicción a Internet** Internet Addiction Disorder –IAD- en inglés. Exceso de horas de navegación. Se ha visto que la gente se hace adicta a multitud de cosas (juego, sexo, compras) algunas de ellas pueden aumentar su capacidad adictiva usando Internet como medio, sin embargo otras son posibles sólo en Internet (chat, búsqueda de información, WWW, etc.).

*Bibliografía:* Madrid López, R .I. La Adicción a Internet. Psicología Online. 2000. Disponible:

<http://www.psicologiaonline.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm>

[Consultado: 27,11, 2007]

**Agentes virtuales** Software programado en internet para realizar una función específica para un usuario, el tipo más frecuente son los llamados arañas (Spiders) y gusanos (Works), que transitan en internet recolectando información y catalogando su contenido.

Por otra parte en las MOOs, MUDs, son una especie de programas, que toman la apariencia de “humanoides” visibles en el interfaz como actores animados que representan seres humanos. Algunas veces, consisten simplemente en caras animadas que hablan, mostrando expresiones faciales, otras veces tienen una representación gráfica en 3D, con movimientos corporales y faciales complejos.

*Bibliografía:* Cerezo, Eva. Agentes virtuales 3D para el control de entornos inteligentes domóticos. En: *VII Congreso de Interacción Persona Ordenador*. 2007.

[http://dmi.uib.es/~ugiv/papers/07/domotica\\_Interaccion07.pdf](http://dmi.uib.es/~ugiv/papers/07/domotica_Interaccion07.pdf)

[Consultado:1,12,2007]

**Alfabetización informacional** (ALFIN) “Incluye las competencias para reconocer las necesidades de información y para localizar, evaluar, aplicar y crear información dentro de contextos sociales y culturales”. IFLA 2005.

“Alfabetización informacional es la adopción de un comportamiento informativo apropiado para la identificación, a través de cualquier canal o medio, la información adecuada a las necesidades que nos permita alcanzar un uso inteligente y ético de la información en la sociedad”. (Johnston Bill, Webber, Sheila, 2007, P. 495).

*Bibliografía:* IFLA. Faros para la sociedad de la información. Declaración de Alejandría sobre la alfabetización informacional y el aprendizaje a lo largo de la vida. IFLA, UNESCO.2005. (Última revisión, 14, febr.2008). Disponible en: <http://archive.ifla.org/III/wsis/BeaconInfSoc-es.html>

[Consultado: 06,01, 2011]

Johnston Bill, Webber, Sheila, Cómo podríamos pensar: Alfabetización informacional como una disciplina de la era de la información. En: *Anales de Documentación*. 10, 2007, Pp. 491,504.

**All in one** Describe a equipos con tecnología multifuncional que integrando opciones de computadora, radio, televisión, teléfono, fax, reproductor de audio y video, y video juegos, basada en que todas la unidades del PC se encuentran integradas al monitor de la computadora.

**Anillo** El anillo, ring en inglés, es una agrupación o enlace de páginas web que tienen un vínculo en común como la temática o la procedencia, para conseguir que el acceso sea más simple, rápido y eficaz.

*Recursos web*

- WebRing <http://www.webring.org>
- Anillo Hispano <http://www.anillohispano.com>

**Antivirus** Programas web avanzados, cuyo objetivo es detectar y eliminar programas maliciosos (malware, spyware, rootkits), etc. o virus informáticos.

- Microsoft Security Essentials

<http://windows.microsoft.com/es-cl/windows/understanding-alert-levels>

- Avira Free Antivirus 2013 <http://www.avira.com/es/avira-free-antivirus>

**Arquitectura de la información (AI)** “La arquitectura de la información (AI) se ocupa del diseño estructural de los sistemas de información, su problema central es la organización, recuperación y presentación de la información mediante el diseño de ambientes intuitivos.” (Baeza-Yates, R. 2004, p. 169.)

*Bibliografía:* Baeza-Yates, R.; Rivera Loaiza, C., Velasco Martín, J.

Arquitectura de la información y usabilidad en la web. En: *El Profesional de la Información*. 13,3, 2004, pp.168-178.

Disponible en: <http://www.mantruc.com/files/art-epi-2004.pdf>.

[Consultado, 7,1, 2011]

Hagedorn, Kat. Information Architecture Glossary. ARGUS, March, 2000.

Disponible en: [http://argus-acia.com/white\\_papers/iaglossary.html](http://argus-acia.com/white_papers/iaglossary.html)

[Consultado: 7,1, 2011]

*Recursos web* - Cadius <http://www.cadius.org>

**Audioblogs** Galería de ficheros de audio en diferentes formatos, publicados regularmente por uno o más autores. El autor puede autorizar a otros usuarios a añadir comentarios u otros ficheros de audio dentro de la misma galería.

*Recursos web* Audioblogs.info <http://www.audioblogs.info/>

**Avatar** Término tomado del sánscrito y se refiere a la encarnación de una deidad, es un término que se hizo popular en la novela "Show Crash" de Neal Stephenson. En internet un avatar es una especie de caricatura de un ser de carne y hueso, que no sirve para ridiculizarle, sino para localizar el lugar exacto en que ese ser humano se encuentra representado en el ciberespacio. Son representaciones gráficas de los personajes escogidos para representar a los usuarios en un entorno virtual. Véase además Habitantes del mundo virtual.

*Bibliografía:* Oyarzun Laura, David. Representación de habitantes de mundos virtuales: un marco de trabajo para la definición conceptual de avatares. Tesis. Universidad del País Vasco. 2010. España. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=21647> [Consultado: 4,12, 2010]

*Recursos web*

- Ananova. [00:00 - 00:6 segundos]. YouTube. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=rPrKQM8ZuLs&NR=1>
- Ananova makes her debut. 19 abril 2000. En: *News.BBC*. Disponible: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/718327.stm>  
[Consultado: 27,11,2007]
- Newscaster Proposal for Cable TV Station . [00:00 – 1:46 minutos] En: YouTube  
Disponible: <http://www.youtube.com/watch?v=YeAt9C6iScM&NR=1>

**Beta** Nombre de una letra griega que los desarrolladores de software utilizan para denominar a aquellas aplicaciones de un programa computacional que no se encuentra depurado y que se encuentra disponible en versión de prueba.

**Bibliobloguer** Término que grupa a la gente que escribe en blogs que tratan de temas afines a la bibliotecología y a la documentación. Véase además Biblogsfera.

*Recursos web* Biblogsfera. [Grupos de Google].

<http://groups.google.es/group/biblogsfera>

## **Biblioteca, digital, electrónica, virtual**

- a) Digital: Acervos y contenidos digitalizados a partir del papel y almacenados en diferentes formatos electrónicos.
- b) Electrónica: Proporciona principalmente catálogos, bases de datos, materiales resguardados desde el formato papel al digital, proporcionando una eficaz administración de los recursos accesibles de manera remota o local.
- c) Virtual: Hace uso de la realidad virtual, emulando un ambiente que sitúa al usuario en una biblioteca tradicional. "Pensar en una biblioteca "realmente virtual" es decir, accesible a todos los sentidos parece una idea atractiva de emprender, aún cuando los problemas tecnológicos, como calidad gráfica y equipos costosos, de personal altamente calificado para ello, no estén resueltos, ya sabemos que para ser "realmente virtual", necesitaríamos de interacción simultánea, en tiempo real y una gran calidad gráfica.

*Bibliografía:* Ferrada, Mariela. La satisfacción del usuario remoto de la biblioteca: o como trabajar para las rosas. En: *Observatorio para la CiberSociedad* 2005. Disponible en:

<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=195>

[Consultado: 13,1, 2005]

**Biblioteca 2.0** Se emplea este término para denominar una generación de servicios o recursos de la biblioteca, basados en la mayor colaboración y participación de los usuarios de internet.

*Bibliografía:* Arroyo Vázquez, Natalia, Merlo Vega, José Antonio. La biblioteca como usuaria de la web 2.0. En: *Proceedings 10as Jornadas Españolas de Documentación*, Santiago de Compostela. 2007. Disponible:

<http://eprints.rclis.org/archive/00009787/>

**Biblogsfera** Las bitácoras de Biblioteconomía y Documentación, españolas preferentemente, han buscado un consenso terminológico para denominar a la blogosfera, siendo algunas de las variantes; Biblioblogosfera, Blogosfera Bibliodocumental, Biblogsfera, Biblogsfera, Biblosfera. La definición propuesta es la siguiente: “La biblogsfera es la comunidad de blogs interconectados cuya temática versa total o parcialmente sobre Biblioteconomía y Documentación”. (Catuxa, 2005).

*Bibliografía:* Ferrada, Mariela. Biblogsfera, comunidad de bitácoras cuya temática versa total o parcialmente sobre Biblioteconomía y Documentación.

En: *Biblios*, 24.200

[http://eprints.rclis.org/archive/00007179/01/ferrada\\_biblogsfera.pdf](http://eprints.rclis.org/archive/00007179/01/ferrada_biblogsfera.pdf)

**Bitácoras web** Corresponden a un formato de publicación online centrado en el usuario y en los contenidos. Son sitios web estructurados originalmente como diarios personales, basados en enlaces, noticias y opiniones que se actualizan de modo regular, escritos con un estilo informal y subjetivo. En una bitácora se encuentra, normalmente, acceso a un archivo cronológico o temático de las historias publicadas, una lista de enlaces a otras bitácoras que el autor lee con frecuencia, un buscador interno, algún sistema de estadísticas, breve información acerca del autor y una dirección de correo electrónico de contacto.

**Bookmark** Marcar un espacio web, señalar un lugar en la web.

**Blogonomía** El estudio del impacto de los blogs, sobre la actividad económica y sobre la producción y difusión del conocimiento.

**Blogómetro** Es un programa fuente abierta que mide el espacio del acoplamiento en los blogs de la blogósfera habla hispana, extrayendo los enlaces aportados en todas las historias nuevas, y elaborando y publicando de

forma automática una lista ('ranking') de los más referenciados, con la esperanza de obtener información interesante.

*Recurso web* Blogómetro. <http://blogometro.blogalia.com/>

**Blogosfera** Espacios dinámicos de la red estructurados como diarios personales o bitácoras. Todos los weblogs constituyen la blogosfera, que diseña el sistema del de de websites así como sus autores; así, la blogosfera es la comunidad de bloggers, de la gente o de los colectivos que comparten la información y opiniones cronológicamente emitidas.

*Bibliografía:* Cerezo, J. M. ed. Blogosfera hispana: Pioneros de la cultura digital. En: *FranceTelecom*. 2006. Disponible:  
[http://profesores.ie.edu/enrique\\_dans/download/libroFFT.pdf](http://profesores.ie.edu/enrique_dans/download/libroFFT.pdf)

**Blogs** También conocidas como bitácoras, weblogs. Véase Bitácoras.

*Recursos web*

- Blogger <http://www.blogger.com>
- Blogia <http://blogia.com/>
- Blogalia <http://www.blogalia.com/>

**Bloggers** Redactores de blogs o bitácoras.

Bibliografía Soro, Jordi. Decálogo. Como ser un buen blogger. (29,09, 2009).  
En: *Atenea popular*. Disponible en:  
<http://www.ateneupopular.com/blogs/decalogo-como-ser-un-buen-blogger-y-no-morir-en-el-intento/>

**Blogroll** Listado o colección de enlaces de bitácoras recomendadas por los bloggers y que habitualmente leen con asiduidad.

**Blogtracking** Seguimiento de actualizaciones y enlaces cruzados, y la atención a las estadísticas de visitas

**Browser** Navegadores web en español. Programa que es usado para acceder a internet.

*Recursos web*

Avant Browser En: Sofotonic. Disponible <http://avant-browser.softonic.com/>

**Bug** Error no detectado en la codificación o fórmula matemática de un programa, lo que causa inconvenientes a los usuarios de los programas de computador. Para minimizar la **ocurrencia** de estos errores se realizan pruebas de uso mediante los llamados beta-testers.

**Buscador** Motores de búsqueda o buscadores de internet.

*Recursos web*

- Free search (isearch) <http://dblp.kbs.uni-hannover.de/dblp/>
- Buscadores de internet <http://www.buscadoresdeinternet.net/>
- Concepto de buscador. Muñoz, de la Peña castrillo, F.. Aula tecnológica siglo XXI. 2009. En: <http://aula21.net/tallerwq/buscadores/buscador1.htm>

**Caballos de troya** Consiste en introducir dentro de un programa una rutina o conjunto de instrucciones, por supuesto no autorizadas y que la persona que lo ejecuta no conoce, para que dicho programa actúe de una forma diferente a como estaba previsto (ejemplo, formatear el disco duro, modificar un fichero, sacar un mensaje, etc.).

**Carding** Uso de tarjetas de crédito de otras personas, generación de nuevas tarjetas de crédito para realizar pagos a sistemas de compra a distancia (principalmente). En general, cualquier actividad fraudulenta que tenga que ver con tarjetas.

**Chat** Término inglés que significa conversación, tertulia, charla, plática. Es un servicio de internet, que permite a los usuarios comunicarse sincrónicamente, donde se produce un tipo de comunicación “sui generis”, participativa, en un contexto espacial determinado por sus participantes.



*Bibliografía* Mayans i Planells, Joan. Género 2000 Confuso: género chat. En: *Revista Textos de la CiberSociedad*, 1. Temática Variada. Disponible: <http://www.cibersociedad.net>

**Ciberacoso** Cyberbullying en inglés. Uso indebido de tecnologías de la información y la comunicación, por parte de un individuo con el objeto de abusar o causar daño psicológico entre iguales o a un tercero. Esta acción es de carácter prolongado e implica el acoso, hostigamiento, asedio, intimidación con fines extorsión financiera o sexual, o el acceso no autorizado a contenidos personales, ejerciendo violencia contra una víctima y su difusión mediante internet.

Existen dos modalidades: En la primera, el cyberbullying es una forma de acoso más sofisticada desarrollada, generalmente, cuando las formas de acoso tradicionales dejan de resultar atractivas o satisfactorias.

En lo que respecta a la segunda, son formas de acoso entre iguales que no presentan antecedentes. En ocasiones, después de un tiempo de recibir este tipo de acoso, el cyberagresor decide completar su obra con una experiencia presencial. (Hernández Prados, María A., Solano Hernández, Isabel M.2007) Véase además Cyberbullying.

*Bibliografía* Hernández Prados, María A., Solano Hernández, Isabel M. Cyberbullying, un problema de acoso escolar. En: *Ried: Revista iberoamericana de educación a distancia*. 10, 1 2007. Pp. 17-36 Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2526260>

*Recursos web* CuidaTuImagenOnline.com.  
<http://www.cuidatuimagenonline.com/>

**Ciberadictos** Personas que padecen una relación compulsiva frente al computador e internet, pues les causa sensaciones placenteras, los que va generando una adicción conductual en la que pasan la mayoría del tiempo tecleando el mouse, apretando un enlace o hipervínculo, escribiendo textos en los chats, creándose una ciberpersonalidad, sufriendo una pérdida de control del uso racional del internet transformándose en un problema para la persona y su entorno en la vida “real”. Véase además *Adicción a Internet*

*Bibliografía:* Basile, Héctor, S. Adicción a Internet: Ciberadicción. (Internet Adiction Disorder. IAD). En: *Alcmeon, Revista Argentina de Clínica Neuropsiquiátrica*, 13, 2, sept. 2006. Pp. 74 - 90. Disponible en: [http://www.alcmeon.com.ar/13/50/7\\_Basile.htm](http://www.alcmeon.com.ar/13/50/7_Basile.htm)

**Ciberciudadanos** Grupo de personas o comunidades de ciudadanos, participan de algunas de las formas de apropiación social de las tecnologías de la información y comunicación, con fines políticos.

*Bibliografía:* Martínez, Gildardo. Internet y ciudadanía global: procesos de producción de representaciones sociales de ciudadanía en tiempos de globalización.

En: *Aposta. Revista de ciencias sociales*, 9. 2004. Disponible:

<http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/martinez.pdf>

[Consultado: 1,12,2007]

**Cibercultura** “Conjunto de tradiciones comportamentales, conceptuales, literarias y artísticas que han surgido en torno al uso de internet, desde, por y para sus usuarios, los internautas. [...] se trata de un mundo diversificado, fragmentado y (en) permanente interacción en el que conviven y desarrollan productos y pautas sociales grupos muy diversos y que mantienen una interacción intensa [...] con la cultura de la globalización, de la que internet no es sino un medio privilegiado de enculturación y expresión.” (López Yepes, J. ed., 2004.)

*Bibliografía:* UOC. Manuel Castells. Producción científica. En: *Biblioteca de la UOC y Fundación Telefónica*. 2006. Disponible:

<http://www.manuelcastells.info/es/>

Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Documentación, López Yepes, José, ed. Madrid: Síntesis. 2 vols.2004.

**Cibertecario** Neologismo que procede inglés “Cybrarian”. Denomina al profesional de la información y la documentación, que mantiene colecciones de recursos electrónicos disponibles públicamente a través de Internet y que realiza labores de referencia y búsqueda en Internet. (López Yepes, J. ed., 2004.)

*Bibliografía:* Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Documentación, López Yepes, José, ed. Madrid: Síntesis. 2 vols.2004.

**Ciberespacio** Cyberspace en inglés. Es el espacio de interacción posibilitado por las redes de ordenadores en internet. La presencia de este espacio implica profundas transformaciones y repercusiones en las acciones e interacciones que tienen las personas en sus entornos de vida cotidianos y los entornos llamados virtuales. Véase Cibernauta.

*Bibliografía:* López, D María, S Gómez, M Cruz. Entornos virtuales: nuevos espacios para la investigación cualitativa. Ediciones Universidad de Salamanca, España 2007.

[http://gredos2.usal.es/jspui/bitstream/10366/56549/1/TE2007\\_V8N1\\_P6.pdf](http://gredos2.usal.es/jspui/bitstream/10366/56549/1/TE2007_V8N1_P6.pdf)

**Cibernética** Ciencia interdisciplinar que trata de los sistemas de comunicación y control en los organismos vivos, las máquinas y las organizaciones.

**Cibernauta** Personas que participan del llamado ciberespacio mediante entornos que inducen a la acción o que pueden dar lugar a acciones simultáneas. Véase además *Ciberespacio*

**Ciberpunk** Movimiento, *cyberpunk*, que nace de la reflexión generada por un grupo de escritores y lectores contestatarios de los ochenta, que están por la contracultura y que se suscriben al sistema de “pluriraquía” de la red.

*Bibliografía:* Gibson, Willian. [PDF] Neuromante. 1984. Disponible: <http://members.lycos.co.uk/coyote85/William%20Gibson/William%20Gibson%20-%20Neuromante.pdf>

- Neal, Stephenson. Snow Crash, Novela ciberpunk. Disponible: <http://www.gigamesh.com/coleccion.html?/libro006snowcrash.html>

**Cibersocialidades** Interacciones ‘en tiempo real’, esto es, de forma simultánea. Véase MUDs y MOOs.

**Ciberbullying** Bill Belsey, profesor canadiense lo define como el uso difamatorio de sitios web personales por parte de uno o más individuos y que tiene por objetivo dañar a otros. “Cyber-bullying involves the use of information and communication technologies such as e-mail, cell phone and pager text messages, instant messaging (IM), defamatory personal Web sites, and defamatory online personal polling Web sites, to support deliberate, repeated, and hostile behavior by an individual or group, that is intended to harm others”. (Belsey, 2004). Véase además *Ciberacoso*.

*Recursos web*

- Bullying. Disponible: [www.bullying.com](http://www.bullying.com)
- Ciberbullying <http://www.ciberbullying.com>

**Ciencia 2.0** Utilización de aplicaciones 2.0 y de acceso abierto, con fines de participación en redes sociales científicas. Las aplicaciones suelen ser bases de datos de científicas, plataformas para la investigación, repositorios, uso compartido de archivos, marcadores sociales, blogs y wikis.

*Bibliografía:* REBIUN. Ciencia 2.0: Aplicaciones de la web social a la investigación. Rebiun, España, 2010. Disponible:

[http://eprints.rclis.org/19304/1/Ciencia20\\_rebiun.pdf](http://eprints.rclis.org/19304/1/Ciencia20_rebiun.pdf)

**Comunicación asincrónica** Forma de comunicación en que las partes no tienen que estar presentes simultáneamente.

**Comunicación sincrónica** Comunicación en que las partes en interacción tienen que estar presentes simultáneamente.

**Comunicación mediada por ordenador** Conocida por la sigla CMO, es un modelo de comunicación en red que complementa los modelos de comunicación existentes hasta ahora.

**Comunidad Virtual** Grupo de personas que comparten un objetivo o tema de mutuo interés y que se comunican acerca de ello a través de internet, por medio de las aplicaciones de la TICs como las listas de distribución o de noticias, chats de texto o de sonido o incluso imagen. Normalmente el concepto de comunidad supone que los participantes poseen o llegan a desarrollar sentimientos de pertenencia e implicación grupal fuertes.

*Bibliografía:* Adolfo Estalella. Fitrado colabotativo: la dimensión sociotécnica de una comunidad virtual. En: *UOC Papers: Revista sobre la sociedad del conocimiento*, 1, 2005. Disponible en:

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1256206>

**Creative commons** Sistema flexible de derechos de autor para el trabajo creativo. Abarca desde el sistema tradicional de derechos de autor hasta el dominio público.

*Recursos web* - Creative Commons España <http://es.creativecommons.org/>

**Código de estado http** Frases estándar de respuesta asociadas al estado de un usuario en la web. El primer dígito del código especifica el tipo de respuesta específica, que suelen ser de cinco tipos. Ejemplo: 401 Unauthorized (401 No autorizado), 404 Not found (404 No encontrado).

*Recursos web* Anexos. Código de estado HTTP

[http://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:C%C3%B3digos\\_de\\_estado\\_HTTP](http://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:C%C3%B3digos_de_estado_HTTP)

**Copyright** Derecho de copia en español. Se utiliza el símbolo © para establecer las condiciones de uso o copia establecidas por el autor. Véase además Derecho de Autor

**Correo electrónico** Aplicación mediante la cual un ordenador puede intercambiar mensajes con otros usuarios de ordenadores (o grupos de usuarios) a través de la red.

Véase además – Nettiquetta

**Cracker** Intruso en internet que intenta entrar a un sistema por la vía de crackear/adivinar claves de acceso de usuarios, generalmente buscan divertirse destruyendo o alterando la información de un sistema. Véase además Hacker.

**Crackear** Modificar un programa para obtener beneficios. Normalmente se basa en quitar pantallas introductorias, protecciones o, como en unas modificaciones de cierto programa de comunicaciones, conseguir nuevos passwords de acceso a sistemas, registrar un shareware o programa, etc.

**Cultura digital** Hábitos, actitudes y los conocimientos que son motor de impulso de la sociedad del conocimiento.

*Bibliografía:* Casacubierta, David. [s.f]. “Decálogo para aquellos que quieran escribir sobre cultura digital”. En: *Portal iberoamericano sobre gestión cultural*. Disponible:

<http://www.gestioncultural.org/gc/boletin/pdf/culturadigital/DCasacubierta-decalogo.pdf>

- Negroponte, Nicholas Ser digital: being digital. Atlántida. Trad. de la Síntesis. Dorotea Pläking. 1995. Disponible:

[http://www.igluppiweb.com.ar/teoria/ser\\_digital.pdf](http://www.igluppiweb.com.ar/teoria/ser_digital.pdf)

- Castells, M. “La dimensión cultural de internet”. (julio 2002) Disponible en: <http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/castells0502/castells0502.html>

**Dejanews** Servicios de indexación de mensajes publicados en grupos de noticias, con el objeto de localizar mensajes en base al contenido o cabecera de la información, buscar foros de interés, entrar en ellos o leer mensajes ya publicados.

**Derecho de autor** La ley reconoce al autor de una obra, ejecutante o intérprete, para participar en los beneficios que produce su publicación, ejecución o reproducción. El autor goza de dos clases de derechos: Morales, es decir, el reconocimiento de la paternidad de su obra, reivindicación de ella, modificación, o mantención de obra anónima o seudónima. Patrimoniales; relativos a la publicación, reproducción, adaptación o transformación, traducción, ejecución pública.

El derecho de autor propiamente tal, se aplica al mundo virtual de la internet, protegiendo las obras desde el mismo momento de su creación y prohíbe su

reproducción, cualquiera sea el medio sin la autorización de su autor. Véase además Copyright.

*Recursos web* ¿Qué es el derecho de autor?. [s.f] Departamento de derechos intelectuales. DIBAM. Disponible en:

[http://www.dibam.cl/derechos\\_intelectuales/faq.asp](http://www.dibam.cl/derechos_intelectuales/faq.asp)

- WIPO. <http://www.wipo.int/portal/index.html.en>

**Digitalizar** Trabajo con información textual o imágenes, de valor patrimonial, cultural, científica, que consiste en descomponerla en dígitos desde el sistema analógico al sistema binario para ser tratado o procesado electrónicamente.

*Bibliografía* :Hughes, Lorna M. “Digitizing collections: strategic issues for the information manager. London: Facet Publishing”. Fuentes Romero, Juan José, Reseña. En: *Rev. Esp. Doc. Cient.*, 27, 2. 2004. Disponible:

<http://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/article/download/258/314>

**Documentos nacidos digitales** Información u objetos digitales codificados en bits, “de origen digital”, no existen en otro formato que el electrónico. Pueden ser textos, bases de datos, imágenes fijas o en movimiento, grabaciones sonoras, material gráfico, programas informáticos o páginas Web, entre otros formatos posibles. Véase además Patrimonio digital

*Bibliografía*: Aguirre Bello, Roberto. “Patrimonio nacido digital: desafíos e implicancias para su preservación”. *Boletín Abinia*. 7, 1 y 2, enero – junio. 2008. Disponible: Disponible en: <http://www.abinia.org/boletin/7-1/temas.htm>

**Dominios multi-usuario** MUDs, Mazmorras Multiusuario. Forma sincrónica de comunicación basada en textos, que permite a los jugadores adoptar personajes autodefinidos, originalmente empleados para juegos de rol. Estos dominios incluyen la descripción de un espacio físico en el cual los usuarios pueden interactuar y adherir rasgos personalizados.



**EBook** Versión electrónica o digital de un libro Véase Libro

*Recursos web*

- Ebooks.com [www.ebooks.com](http://www.ebooks.com)
- Todoebook <http://www.todoebook.com>
- Ebooklink. <http://ebooklink.net/g/search/lfla/>
- Google eBookstore. <http://books.google.com/ebooks>

**E-mail** Correo electrónico. Sistema de mensajería informática en el cual podemos elegir nuestra propia dirección de correo, lo que consiste en seleccionar nuestro nombre seguido de @ y el dominio (nombre) de quien nos provee la casilla de correo. Los servicios que permiten obtener una cuenta gratuita de email son; hotmail.com, correo.yahoo.com, latinmail.com, devil.com, mixmail.com,

**Emoticon** Se denomina Emoticonos a un conjunto de símbolos que se componen de caracteres y que representan un rostro humano en sus diversas expresiones, mediante el cual una persona puede mostrar su estado de ánimo en un medio “frío” como es el ordenador, por ejemplo al comunicarse por correo electrónico. Los emoticonos se visualizan girando la cabeza, de forma que la oreja izquierda quede muy cerca del hombro. El emoticono más conocido es este :-)

**Encriptación** Tecnología que configura una ruta de comunicación segura entre dos computadores para proteger la información de terceros.

*Recursos web*

- Qué es la encriptación informática. En: *La revista informática.com*. Disponible en: <http://www.larevistainformatica.com/que-es-encriptacion-informatica.htm>

**Ética Hacker** La ética hacker es una ética basada en una determinada serie de valores, a saber: pasión, libertad, valor social y creatividad.

*Bibliografía:* Pekka, Himmamen. La ética del hacker y el espíritu de la era de la información. (2001?). <http://www.geocities.com/pekkahacker/> [Consultado: 8,3, 2005]

- Raymond, Eric S. Cómo convertirse en hacker. Trad. Miguel Vidal. 2001. Disponible: <http://hsrshr.byethost14.com/documentos/Como%20convertirse%20en%20hacker.pdf>. [Consultado: 4,3 ,2020]

**Entorno virtual** Cualquier foro de interacción posible a través de una red de ordenadores. Puede emplearse para describir foros en los que los usuarios controlen los avatares, que se mueven alrededor de un entorno presentado gráficamente en sus monitores.

**Etnografía virtual** Perspectiva etnográfica adaptada a la comprensión sobre cómo se constituye la blogósfera a través de su uso. Es decir, examina los usos cotidianos de los weblogs o bitácoras, con especial atención a la comprensión que los usuarios tienen sobre sus verdaderas utilidades.

*Bibliografía:* Hine, Christine. *Etnografía virtual*. Barcelona: UOC. Cáp.1. 2004. Disponible: <http://www.uoc.edu/dt/esp/hine0604/hine0604.pdf>

**FEDD** Anglicismo cuyo significado es alimentar y que en jerga informática se aplica al suministro y actualización de datos electrónicos. Se emplea para denominar a los documentos con formato RSS que permiten a los agregadores recoger información actualizada de páginas web.

**Flame** Un flame en inglés, llamear en castellano, es un insulto, comúnmente escrito en mayúsculas, que se caracteriza por el tono hostil o agresivo, en el contexto de la discusión o debate de un foro. *Veáse además* Trolls, Offtopics.

**Flujos, espacio de** Término popularizado por Manuel Castells. Se trata de una forma de espacio en tanto lugar, que se organiza en torno a la conexión de flujos de personas, de información o de dinero, que circulan entre nodos que, a su vez conforman una red de asociaciones cada vez más independientes de la ubicación local.

*Recursos web* Entrevista a Manuel Castells en citilab [Youtube: 9:17 mn.]. Disponible en: <http://e-learning-teleformacion.blogspot.com/2009/09/entrevista-manuel-castells-en-el.html>

**Folksonomía** Trabajo colaborativo en red, que surge de la espontánea a categorización de link. Aplicada a un portal web, sería la clasificación personalizada de los contenidos, basada en la descripción que hacen de ellos los usuarios. *Véase además* Tags

*Bibliografía:* Serrano Cobos, J. Tags, folksonomies y bibliotecas. En: *Thinkepi*, 27 junio. 2005.  
Disponible:<http://www.thinkepi.net/repositorio/tags-folksonomies-y-bibliotecas/>  
[Consulta: 20,12,2007].

**Fotologs** Es un término derivado del inglés photoblog. Es básicamente una bitácora fotográfica, donde se publican fotos digitales regularmente.

*Recursos web* - Phothoblog.org. <http://www.photoblogs.org/>  
- fotoBID: la información en imaginas. <http://www.fotolog.com/fotobid/>

**Freeware** Software que se distribuye sin costo y por tiempo ilimitado. En ocasiones se incluye el código del programa de computador. El término fue creado por Andrew Fluegelman en 1982. Véase además Shareware

**Glosario de internet** Lista de términos técnicos habituales en la web.

*Recursos web*

- Glosario Disponible <http://www.google.cl/intl/es/goodtoknow/web/jargon>

- The tech terms computer dictionary. <http://www.techterms.com/>

- Fernández Calvo, Rafael. Glosario básico inglés – español para usuarios de internet. 2003. Disponible en:

<http://faculty.ksu.edu.sa/belaichi/glosario/Glosario%20basico%20de%20internet.pdf>

- Glosario ITH de términos Internet y Web 2.0. ITH. 2009. Disponible en: <http://www.visi.es/jornadamultilingue/losarioweb20.pdf>

**Habitantes del mundo virtual** Residentes de un mundo virtual, como por ejemplo Second Life (<http://secondlife.com/>). Personas que tienen un estilo de vida orientado o inmerso en la informática y la tecnología y que sienten una fascinación por ella y por todo lo relacionado a ella, ciencia ficción, cine, video juegos. A continuación se describen algunos actores del mundo virtual que frecuenta la web:

**Geek** Amantes de la tecnología y la informática.

**Friki** Del término en inglés Freak, extravagante en español, chiflado por un tema en este caso por la tecnología o la programación, actualmente se asocia a personas que tiene cualidades que los hacen sobresalir por sus características excepcionales en el uso de la tecnología.

*Recursos web* Barba Calvo, A. Quiero ser tan friki como Mark Zuckerberg. (18, oct., 2010) Disponible en: <http://suite101.net/article/quiero-ser-tan-friki-como-mark-zuckerberg-a27919>

**Gamers** Jugador de Video juegos. *Recursos web* GeeksGamers.es

<http://www.geekgamers.es/>

**Lurker** en inglés, conocido como mirón o fisgón. Persona que lee mensajes publicados en foros o grupos de noticias, pero no responde ni participa en ningún grupo.

Véase además Avatar, Ciberadictos, Tecnófilos, Crakers, Hackers, Bloggers, Lenguaje nerd

*Bibliografía:* Kludget. 20 síntomas de que podría ser un Geek. En: *Picando código* Disponible: <http://picandocodigo.net/index.php/2007/09/24/20-senales-de-que-podrias-ser-un-geek/>

Traducido de: KludgeSpot. 2007. <http://kludgespot.blogspot.com/2007/05/20-signs-you-might-be-geek.html> [Consultado: 16-1-2008]

*Recursos web*

Linux. <http://es.wikipedia.org/wiki/Linux>

GNU. <http://es.wikipedia.org/wiki/GNU>

**Hackers** Son expertos en programas, ordenadores y sistemas de redes, siendo personajes benignos en la red, a diferencia del Craker. En ocasiones son personas autodidactas a las que les apasiona la informática y hacen todo lo posible para aprender, pero aprender ellos mismos. Gozan intentando acceder a otros ordenadores. Cuanto más difícil sea, más complejo los sistemas de seguridad, más disfrutan, su única meta es divertirse y aprender. A menudo, cuando consiguen acceder, avisan a la empresa responsable y les explica como lo hizo. Así, mejoran el sistema, y el hacker tiene un nuevo reto y mayor. Véase además Hacking.

*Bibliografía:* Contreras, Pau. Me llamo kohfam. Gedisa: Barcelona, 2003.

*Recursos web*

- Imperio hacker. <http://imperio-hacker.superforo.net>
- Wikipedia. Hacker. <http://es.wikipedia.org/wiki/Hacker>
- Anonymous (Group) [http://en.wikipedia.org/wiki/Anonymous\\_\(group\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Anonymous_(group))

**Hacking** Acto de hackear es realizado por un individuo el “hackers”, con elevado conocimiento informático, que usa su ingenio para emplear el error de los sistemas informáticos, o utilizar contramedidas empleando la creatividad con el objeto de sorprender con el uso que hace de las tecnologías de información y comunicación. Cuando este acto consiste en atacar los sistemas informáticos de instituciones o personas a con objeto malicioso se incurre en una conducta ilícita en la red. Véase además Hackers

*Bibliografía:* Aceros Gualdrón. J. C. Sobre el error como acontecimiento y el hacking como aprovechamiento creativo del mismo. En: *Scripta Nova. Revista electrónica de geografía y ciencias sociales*. Barcelona: Universidad de Barcelona, 1 de agosto de VIII, 170, 8, 2004. Disponible: <http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-170-8.htm> [Consulta 29, 12,2010]

- Cómo luchar contra el robo de identidad. Google. Disponible en: <http://www.google.cl/intl/es/goodtoknow/protection/identity/>

**Hipertexto** Documentos que contienen vínculos que, al ser seleccionados, automáticamente despliegan un segundo documento. Hypertext. Véase además Documentos nacidos digitales.

**Hipervínculo** Hyperlink. Forma de conectar documentos entre sí en la Word Wide Web.

**HTML** Hipertex Markup Lenguaje en inglés, Lenguaje de marcado de hipertexto, es el lenguaje con que se escriben los documentos en Word Wide Web, o “lenguajes de etiquetas” en el que se asigna formato a las páginas de web y se distribuye la información.

**Humorware** Transmisores de chistes y bromas electrónicas, que invierten su tiempo en compartir las últimas historietas que circulan por la Red, poniendo una nota de humor en la mensajería electrónica y convirtiendo los fríos archivos adjuntos en objetos de humoradas.

**Identidad red** La identidad red debe ser entendida como un proceso, donde el individuo se reinventa de manera continua una o varias identidades, a través de una acción colectiva con otras identidades red, en la que el contexto determina cual de ellas tiene importancia en cada momento. Estas identidades red pasan a formar parte de la experiencia global del individuo offline.

**IM** Instant Messaging en inglés. Servicios de mensajería instantáneas, se caracteriza por su inmediatez, comodidad y atractivo de las aplicaciones diseñadas.

*Recursos web*

- Messenger de Microsoft. <http://messenger.yahoo.com/>
- Messenger de Yahoo. <http://messenger.yahoo.com/>
- AOL Instant Messaging. <http://www.aim.com/>

**Interacción** “Término general que designa fenómenos de sinergia de acciones que pueden situarse en diversos niveles de funcionamiento. Afecta por una parte a las acciones conjuntas realizadas por los miembros de un grupo que persigue una misma meta. Por otra afecta a los mecanismos de reciprocidad que se establecen en el desarrollo de ciertos procesos psíquicos”. (Doron, R. 2004, p.319).

*Bibliografía:* Doron, Roland, Parot, F. Diccionario Akal de psicología. Akal, 1998.

**Internauta** Palabra compuesta por el término internet y la voz grecolatina nauta, con el fin de denominar *al de navegante por Internet*. Se refiere a los usuarios que desde sus computadores operan y navegan por las redes del ciberespacio.

**Internet** Es una red de cómputo a nivel mundial que agrupa a distintos tipos de redes usando un mismo protocolo de comunicación. Los usuarios en Internet pueden compartir datos, recursos y servicios. Internet se apoya en el conjunto de protocolos TCP/IP. De forma más específica, Internet es la WAN más grande que hay en el planeta, e incluye decenas de MAN'S y miles de LAN'S. El organismo que se encarga de regular, establecer estándares, administrar y hacer operacional a Internet es la ISOC (Internet Society).

*Bibliografía* Cela Rodríguez, Julia. Internet para periodistas (con especial incidencia en el ámbito español) En: *Cuadernos de documentación multimedia*. Facultad de Ciencias de la Información de la UCM, nº 5.1996.

<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuadern5/julia.htm>

[Consultado:17,12,2007]

**IP** Internet Protocol en inglés traducida. Un conjunto de reglas o protocolos que regulan la transmisión de datos en internet. Dirección de un ordenador que está conectado a Internet o a una Intranet.

**IRC** Internet Relay Chat en inglés. Es un sistema de comunicación que sirve para 'traducir' a la red lo que serían las conversaciones entre varias personas que se reúnen en una habitación. Permite establecer la comunicación entre un número indeterminado de personas con la única de limitación de la necesidad de un computador conectado a una red, y una ventana de texto.

*Recursos web* -iRC-Hispano. <http://www.irc-hispano.org/>



**Lenguaje nerd.** Término proveniente de la lengua inglesa nerd, dice relación al uso de palabras de uso frecuente que utilizan los internautas con devoción, pasión o adicción a internet, el uso de este lenguaje particularmente identifica a las personas estudiosas de la tecnología calificadas de “nerds 2.0”. Véase además *Habitantes del mundo digital*

**Link** Incorporación de información externa a un sitio web mediante enlaces asociados a una palabra, imagen. Para crear o vincular un enlace es necesario agregar una etiqueta de ancla <link >.

**Listas de distribución** Herramienta que permite al usuario enviar mensajes a un conjunto de direcciones de correo electrónico suscritas a la lista de distribución, escribiendo a la dirección de la lista.

*Recursos web* RedIris Servicio de listas de distribución *Recursos we*  
<http://www.rediris.es/list/>

**Log** Archivo que registra los movimientos de un determinado programa en un servidor web.

**Meme** Comentario en red que se propaga de persona a persona, popularizado en la blogosfera, como conversaciones distribuidas de blogs a blogs.

Bibliografía: *Eva. (6,2,2006). Mujeres en la blogosfera. En: El blog de Manfatta.*  
[http://www.manfatta.com/blog/blog\\_comment.asp?bi=113](http://www.manfatta.com/blog/blog_comment.asp?bi=113) (Consultado: 28  
,11,2007)

**Merodeador** véase *Habitantes del mundo virtual*

**Moblog** Término que proviene de la unión de “mobile y blog”. Es similar al weblog, consiste en escribir y actualizar el blog por medio de equipos móviles (PDA, Handhelds o teléfonos móviles). Esto permite que desde prácticamente cualquier lado se puede actualizar el contenido incluyendo fotografías.

**MOOs** Multi Object Oriented en inglés. Son un entorno virtual accesible por Internet, que permiten a los usuarios interactuar mas profundamente en su entorno espacial virtual, ya que es posible programar/construir el mundo en que pueblan. Véase además Cibersocialidades.

*Recursos web*

- LambdaMOO. <http://lambdamoo.info/>
- Lonnie Chu. *MundoHispano*. <http://www.umsl.edu/~moosproj/mundosp.html>  
(Consultado: 22,02,05)

**MUDs** Multi-User Dungeon en inglés. Conocidos como juegos de rol multiusuarios en español, son un mundo de fantasía, con variadas ambientaciones, desarrollado en modo texto, en el que se puede encarnar en un personaje, desarrollándolo, eligiendo sus habilidades, su profesión, entre otras cosas, interactuando con otras personas dentro de él. Véase además Cibersocialidades.

*Bibliografía:* Serendid. Mud basado en la Rueda del Tiempo de Robert Jordan

En: <http://callandor.genesismuds.com/> [Consultado: 27,11,2007]

MUD. En: Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/MUD> [Consultado: 27,11,2007]

**Multitudes inteligentes** Véase *Smart mobs*

**Nanoaudiencias** Audiencias de reducido tamaño, pero con intereses comunes que pueden llevarlos a conformar una comunidad, potenciando redes sociales.

**Navegador** Programa que solicita a los servidores la información sobre páginas web, despliega sus contenidos y permite al usuario navegar por ellas.

**Nativos digitales** Término que demarca un grupo de personas, no necesariamente generacional, que entienden y viven un mundo conectado permanentemente a la red y donde las tecnologías son un artefacto que les permite negociar la cultura existente mas allá de las coordenadas geográficas.

*Bibliografía:* Freire, Juan. (30-10-2007). ¿Quiénes son los nativos digitales? y ¿por qué? En: Juan Freire [blog]. Disponible en:

<http://nomada.blogs.com/jfreire/2007/10/quiens-son-los-.html> [Consultado: 17,12,2007]

- García García, Manuel. El mere nostrum digital: Mito, ideología y realidad de un imaginario sociotécnico. En: *Icono* 14, 112, 2009. Disponible en:

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3101483>

**Newbie** Miembro novato de una comunidad.

**Netiquetta** Serie de convenciones sobre los buenos hábitos en grupos de noticias o foros de internet, uso y envío del correo electrónico. Cada comunidad genera sus reglas de correcto uso algunas de ellas lo explicitan antes de participar en ellas.

*Bibliografía:* RedIRIS *Normas de estilo en el correo electrónico*. 2003. Disponible en: <http://www.rediris.es/mail/estilo.html> [Consultado: 17-12-2007]

**Newsgroups** Grupo de discusión, grupo de interés, grupo de noticias, foro de discusión.

*Recursos web* [Grupos de Google].

- Biblogsfera. <http://groups.google.cl/group/biblogsfera?hl=es&lnk=srg>
- Biblio. Perú <http://groups.google.cl/group/biblios?hl=es&lnk=gschg>
- Bibliotecólogos Latinoamericanos.

<http://groups.google.cl/group/bibliotecologos-cr?hl=es&lnk=gschg>

**Nickname** Alias en español. Apodo adoptado por algún cibernauta al incorporarse a un Chat, foro, o comentarios de un Blogs.

**Offtopics** Comentario que no viene al caso.

**Open acces** Anglicismo, en español es el acceso abierto a la literatura científica, una iniciativa suscrita en el “Budapest Open Access Iniciative”, (2001), que pretende que los usuarios de literatura científica, investigadores, académicos, entre otros, puedan leer, descargar, copiar, distribuir, imprimir, buscar, o enlazar los textos completos de los artículos científicos, y, usarlos con un propósito legítimo, sin barreras financieras, legales o técnicas más que las que suponga Internet en sí misma.

*Bibliografía:* CINDOC-CSIC. Iniciativa open access. En: *Revistas científicas y electrónicas*. Disponible en:

<http://www.tecnociencia.es/e-revistas/especiales/revistas/revistas81.htm>

**Open Government** Conocido también por Open Governace, en español equivale a “Gobierno abierto” o libertad de información para la transparencia de la acción de los gobiernos. “Open Government (oGov) es la forma de relacionarse entre la Administración Pública y los ciudadanos, que se caracteriza por el

establecimiento de canales de comunicación y contacto directo entre ellos”. (Javier Llinares. 29/12/07). Véase además Wikilears.

#### *Recursos web*

- Javier Llinares. Open Governance, Administración Pública y otros temas. Blog. Disponible en: <http://www.javierllinares.es/>
- Open Government: online journal that focuses on freedom of information issues. Disponible en: <http://www.opengovjournal.org/>

**Página web** Archivo de información, en formato HTML generalmente, accesible mediante la navegación por internet.

**Pasarela** Servicio que provee un punto inicial de acceso a internet. Los proveedores de servicios suelen otorgar un “puente” o “pasarela” o “Gateway en inglés”, a sus usuarios, ofreciéndoles una serie de foros y actividades.

**Patrimonio digital** Según la UNESCO, “el patrimonio digital consiste en recursos únicos que son fruto del saber o la expresión de los seres humanos. Comprende recursos de carácter cultural, educativo, científico o administrativo e información técnica, jurídica, médica y de otras clases, que se generan directamente en formato digital o se convierten a éste a partir de material analógico ya existente”. Véase además Documento nacido digital.

Estos documentos nacidos digitales son de carácter efímero y su conservación requiere un trabajo específico en relación a su producción, mantenimiento y gestión.

*Bibliografía* UNESCO. Carta para la preservación del patrimonio digital. Paris, 19 de agosto de 2003. Disponible en:  
[http://portal.unesco.org/ci/en/files/13367/10676067825Charter\\_es.pdf/Charter\\_es.pdf](http://portal.unesco.org/ci/en/files/13367/10676067825Charter_es.pdf/Charter_es.pdf).

**Periodismo ciudadano** Informadores no profesionales que participan o escriben en medios de la web social con intención informativa.

*Bibliografía* Martínez Solana, Yolanda. Luces y sombras sobre el mensaje periodístico: actitud frente a un fenómeno imparable. En: *Estudios sobre el mensaje periodístico*, n113, 2007, 'pp. 145-155. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2558449>

**Permalink** Enlace permanente. El URL único que se le asigna a cada entrada de la bitácora, el cual se debe usar para enlazarla.

**Piratas de Internet** Se agrupan en dos categorías:

- a) Los piratas llamados "hackers", son informáticos que adoran los retos técnicos y que se dedican a investigar la seguridad de los sistemas, para demostrar que no son tan seguros como sus propietarios pretenden. La "ética pirata" señala que la información debe ser gratuita y que los ordenadores nos pueden facilitar la vida. El término inglés "hack" se suele referir a algún trabajo especializado. Un "buen hack" es un trabajo bien hecho y un "mal hack"
- b) Los piratas llamados "crackers" pretenden ser "revienta sistemas" que se dedican a destruir o a aprovecharse de lo que otros han construido. "Cracker", en inglés, significa intruso. Su delito es equivalente al allanamiento de morada.

**Portal** Sitio web que ofrecen la entrada a todo tipo de servicios como directorios de sitios web, buscadores, noticias, correo electrónico, juegos, bolsa, chats, y hasta foros de discusión: Un portal puede proveer de cuentas de correo electrónico, información del tiempo, buscador por palabras, relación de enlaces hacia contenidos de interés, etc.

*Bibliografía* Escobar Arriagada, Claudio [PDF] “Creación de un Portal Web utilizando PHPNuke”. *Serie Bibliotecología y Gestión de Información* , 25, 2007. pp. 1-40. Disponible en:

[http://eprints.rclis.org/archive/00010662/01/Serie\\_N%C2%BA\\_25\\_PDF.pdf2](http://eprints.rclis.org/archive/00010662/01/Serie_N%C2%BA_25_PDF.pdf2).  
([http://epts.rclis.org/archive/00012213/01/Serie\\_33\\_Toro.pdf](http://epts.rclis.org/archive/00012213/01/Serie_33_Toro.pdf))

**Prosumidor** Prosumer término inglés. “Prosumidor es una palabra compuesta de productor (a veces también profesional) y consumidor. El término hace referencia al consumidor bien informado que, cada vez más, se hace activo en la distribución de un determinado producto, ya sea a través de recomendaciones sobre éste en su entorno personal o profesional, así como participando del desarrollo y mejora del producto a través de los canales de comunicación establecidos por el productor del mismo.” (Wikipedia).

*Recursos web*

-Cassaleggio Associati. *Prometeus. The Media Revolution*

<http://es.youtube.com/watch?v=xj8ZadKgdC0&mode=related&search=>

- Cassaleggio Associati. Prometeus - *La Revolución de los Medios*

<http://es.youtube.com/watch?v=aD4XtZqJu-U>

-Prosumidor. Wikipedia <http://es.wikipedia.org/wiki/Prosumidor>

**Protocolo** Método estandarizado y formalmente acordado. Para comunicar las redes, se han desarrollado varios protocolos: el protocolo de Internet y los protocolos de control de transmisión, estos protocolos se englobaron en el conjunto de protocolos TCP/IP.

**Phreaking** Es el acto de llamar por teléfono gratuitamente y la realización de modificaciones a los aparatos telefónicos con el fin de obtener algún tipo de beneficio.

**Podcast** Conocido por Portable On Demand Broadcast en inglés, o emisión portátil a solicitud, es una especie de audio-magazine, consiste en la creación de archivos de audio y video.

*Recursos web*

- Atina Chile podcast para ciegos. <http://atinachile.podomatic.com/>
- Podcast La Biblioteca de Alejandría, episodio 33. En: Noticias21.com. <http://www.noticias21.com/node/3011>

**Posts** Entradas o anotaciones publicadas más recientes. Cada post suele incluir: título, fecha de publicación, nombre del autor, enlace permanente.

**Realidad virtual** La Realidad Virtual (RV) posee tres características clave, la primera es la Interactividad en Tiempo Real; la segunda es el Sentimiento de Inmersión del usuario que participa de la acción del sistema, y la tercera es el uso de un sistema de Simulación como un medio o interfaz con el usuario. Se sabe que los ambientes virtuales tienen la gran ventaja para estimular la imaginación y transportarse psicológicamente a otro lugar que podría no existir en la realidad.

**Redes de conocimiento** “mecanismos de intercambio social que relacionan a diferentes organizaciones o individuos. Sus objetivos básicos son: Crear y difundir conocimientos, Identificar señales para promover la adaptación frente a la demanda de nuevos productos y nuevas formas., promover el intercambio de información.,Compartir metodologías y prácticas de trabajo, Colaborar en iniciativas tales como la capacitación, investigación y desarrollo. Acumular conocimiento basado en la reciprocidad y el intercambio. Generar mecanismos para descentralizar la cooperación internacional” (Londoño, 2005)

**Redes sociales** Redes de lazos interpersonales que proporcionan sociabilidad, apoyo, información, acentuando el sentido de pertenencia e identidad social.

*Bibliografía:* Fernanda Peset, Antonia Ferrer Sapena, Tomàs Baiget. Evolución y creación de redes sociales en la Comunidad biblio-documental. En: *El*



*profesional de la información*. 17, 6 , Noviembre-Diciembre 2008. Disponible en: <http://www.scribd.com/doc/23876692/Evolucion-Social-y-Networking> [Consultado: 4, 12, 2010]

- Fincher, David. La red social: The social network. 2010. Sinopsis por Arantxa Acosta. En: *elespectadorimaginario.com*.

<http://www.elespectadorimaginario.com/pages/noviembre-2010/criticas/la-red-social.php>. [Consultado:4, 12, 2010]

#### *Recursos web*

- Facebook <http://www.facebook.com/>
- LinkedIn <http://www.linkedin.com/>

**Repositorio de información** Son plataformas web especialmente diseñadas para contener publicaciones, revistas electrónicas, documentos nacidos digitales.

*Bibliografía:* Cristòfol Rovira, Mari-Carmen Marcos y Lluís Codina Repositorios de publicaciones digitales de libre acceso en Europa: análisis y valoración de la accesibilidad, posicionamiento web y calidad del código. En: *El profesional de la información*, 16, 1, 2007 Disponible en: [http://www.mcmarcos.com/pdf/2007-repositorios\\_EPI.pdf](http://www.mcmarcos.com/pdf/2007-repositorios_EPI.pdf).

**RSS** Really Simple Syndication en inglés. Formatos de descripción de contenidos mediante metadatos. Es un acrónimo que tiene diferentes significados, dice relación con la “publicación verdaderamente sencilla”. Es un formato XML indicado especialmente para sitios de noticias que cambien con relativa frecuencia, cuyos documentos están estructurados en canales que a su vez se componen de artículos.

**Second Life** Segunda vida en español. Second Life (SL) es un programa que fue creado en la empresa Linden Lab y fundado por Philip Rosedale para desarrollar un mundo virtual. Este mundo virtual 3D es creado y modificado en el mundo digital por sus habitantes llamados “residentes”, está distribuido en una amplia red de servidores y se puede acceder a través de Internet. Para residir en Second Life es necesario “existir”, es decir, crear una figura virtual tridimensional o avatar. Actualmente la compañía Linden Lab pasa por una crisis, por las críticas de desorganización, dificultad para encontrar lo que se busca y por la “basura” virtual que se ha creado en ella.

#### *Bibliografía*

- Steinkuehler, Constance ed. Games, learning, and society. Cambridge. 2012. En:[http://www.cambridge.org/gb/knowledge/isbn/item6684129/?site\\_locale=en\\_GB](http://www.cambridge.org/gb/knowledge/isbn/item6684129/?site_locale=en_GB)
- López Hernández, F. ¿ Cómo pueden aprovechar las bibliotecas los mundos virtuales de secondLife?. Em *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 94-95, enero-junio 2009, Pp 47-57. Disponible en: <http://www.aab.es/pdfs/baab9495/94-95col03.pdf>

#### *Recursoweb*

- SecondLife. Wikipedia. [http://es.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life)
- SecondLife. <http://secondlife.com/>
- SecondLifeChile. <http://www.secondlife.cl/>

**Servicios de noticias** Servicios de actualización noticiosa, frecuentemente por correo electrónico.

#### *Recursos web*

- CNN español <http://cnnespanol.cnn.com/>
- Servicio de información y noticias científicas SINC <http://www.agenciasinc.es/>

**Servidor** Programa u ordenador que provee información sobre una red, incluyendo internet.

**Shareware** Software que puede ser usado de forma gratuita por un tiempo de prueba, al final del cual se puede comprar a un bajo precio. Véase además Freeware

**Sindicación** Debido a la multiplicidad de formatos en que se publican los weblogs, suelen incluir algún medio para sindicarlos, es decir, para poder leerlos mediante un programa que pueda incluir datos procedentes de muchos medios diferentes. Generalmente se usa RSS para la sindicación.

**Sitio web** Una o más páginas web relacionadas entre sí.

**Smart mobs** Multitudes inteligentes en español. Howard Rheingold acuñó el término *Smartmob* asociado al fenómeno de la nueva cultura de telefonía móvil, que influye en acontecimientos de la vida social.

*Bibliografía* Cobo Romaní, Cristóbal. Las multitudes inteligentes de la era digital. *Revista Digital Universitaria, UNAM*, 7,6, 2006.

[http://www.revista.unam.mx/vol.7/num6/art48/jun\\_art48.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.7/num6/art48/jun_art48.pdf)

Rheingold, Howard. *Smartmob*. (2004)

[http://www.smartmobs.com/book/book\\_summ.htm](http://www.smartmobs.com/book/book_summ.htm)

**Sociedad de la información** Expresión relativa a una sociedad caracterizada por las crecientes necesidades sociales de información, en la que los ciudadanos, empresas, administración pública, entre otros actores sociales, tienen la capacidad de obtener, crear y compartir información, lo que a su vez permitiría el desarrollo constante de las tecnologías de la información, siendo los elementos que la constituyen: Usuarios: Personas u organizaciones, Infraestructura: Medios tecnológicos, Contenidos: Entorno: actores de tipo social y económico.

**Sociedad del conocimiento** Representa a las sociedades donde el conocimiento es el principal recurso de producción para crear riqueza, prosperidad y una sociedad del bienestar.

*Bibliografía* Binimelis Espinoza, Helder. Hacia una sociedad de conocimiento como emancipación: una mirada desde la teoría crítica. *Argumentos UAM* 23,62, 2010. Disponible en:

<http://scielo.unam.mx/pdf/argu/v23n62/v23n62a9.pdf>

Recurso web EULAKS <http://www.eulaks.eu/index.html>

**Software libre** Software de libre distribución. Una alternativa al software propietario o no libre. Su adaptabilidad, estabilidad, capacidad de integración, su costo menor que los sistemas cerrados, lo hacen una alternativa para el mejoramiento, desarrollo y aplicación al software bibliotecario, en áreas como catalogación, sistemas de clasificación o tesauros.

*Bibliografía* Bulnes Núñez, Manuela [Instalación y adecuación del software Open MarcoPolo en una unidad de información](#). *Serie Bibliotecología y Gestión de Información* 17, 2006, pp. 1-30.

[http://eprints.rclis.org/archive/00007441/01/serie\\_17\\_Open\\_Marcopolo.doc](http://eprints.rclis.org/archive/00007441/01/serie_17_Open_Marcopolo.doc)

PHP-NUKE. "Software libre: una alternativa para bibliotecas". En: LINUXMIL. Disponible en: [Consulta: 1-12- 2007].

<http://www.linuxmil.com.ar/modules.php?name=News&file=article&sid=20>

Lencinas V. *Software bibliotecario abierto y gratuito*. Disponible en: <http://www.procesos-tecnicos.com.ar/software/OpenSource.htm> [Consulta: 1-12- 2007].

**Software social** Herramientas, programas y redes, que permiten la interacción de grupos geográficamente dispersos, generando valor social del comportamiento del individuo en red, facilitando procesos de inteligencia social en red, mediante el uso de aplicaciones tanto Síncronas; Chats, teleconferencias, mensajería instantánea, MSN Messenger, como A síncronas; Correo electrónico, Listas de discusión. Algunas aplicaciones mas conocidas, por ser gratuitas, son las A síncronas como Flickr, (<http://www.flickr.com/>), permiten compartir fotos y Del.icio.us, (<http://del.icio.us/>). Un ejemplo de las síncronas, aunque de pago, es SubEthaEdit, herramienta de edición colaborativa, (<http://www.codingmonkeys.de/subethaedit/>).

*Bibliografía:* Allen, Christopher. [PDF] *Innovation & Social Software*. Disponible en:

[http://web.lifewithalacrity.com/christophera/FVHA\\_Social\\_Software\\_Keynote\\_Presentation.pdf](http://web.lifewithalacrity.com/christophera/FVHA_Social_Software_Keynote_Presentation.pdf). [Consultado: 28-11-2007].

*Recursos web*

Softonic Guía de software más completa del mundo 1997-2013. Disponible en <http://www.softonic.com/>

**Spyware** Programas espías para robar datos y espiar los movimientos de una persona en internet con intención de obtener datos tales como: email, password, dirección IP, Teléfono, que páginas utiliza, que compras hace en internet, los datos de la tarjeta de crédito, cuentas de banco. Véase además Ciberabuso

*Recursos web*

- Infospyware. (2007) Disponible en:  
<http://www.infospyware.com/Que%20son%20los%20Spywares.htm>  
[Consulta: 1-12- 2007].

**Streaming** Tecnología para la visualización y la audición de un archivo mientras se esta descargando.

*Recursos web* - Definición de streaming. Master Magazine. Disponible en:  
<http://www.mastermagazine.info/termino/6781.php>

**Tags** Conocidas también como etiquetas o descriptores personalizados, haen las veces de son palabras clave o marcadores sociales de contenido, sirven como descriptores personalizados de un enlace, una imagen o una noticia. Véase además Folksonomía.

*Recursos web*

- 100tags.com <http://1000tags.com/>
- Del.icio.us <http://del.icio.us/>

**Tagging** Véase *Tags*

**Tecnófilia** Personas plenamente integradas y optimistas acerca de la tecnología internet, que sólo ven beneficios en ella.

**Tecnofóbicos** Personas críticas, que tienen una visión apocalíptica de la tecnología Internet, en su perspectiva los tecnofóbicos colocan a la tecnología en el centro de todo, otorgándole un rol determinante en la vida del ser humano y su cultura, el cual consideran excesivo

*Bibliografía:* Marí Saez, Victor. Globalización, nuevas tecnologías y comunicación. 1999. Disponible en:

[http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Especialidad/Modulo2\\_PDF/ESTEM02T01\\_P02.pdf](http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Especialidad/Modulo2_PDF/ESTEM02T01_P02.pdf)

**Trackback** Aviso automático para notificar si otro blog o bitácora ha enlazado uno de los artículos.

**Trail blazer** Expresión en inglés que significa “abridores de sendas”. Fue empleada por primera vez por Vannevar Bush en 1945 en su trabajo “As We May Think”. Se aplica a los bloggers destacados.

*Bibliografía:* Bush, Vannevar. As We May Think. En: *The Atlantic.com*  
Disponible en: <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>  
[Consulta: 15-12- 2007].

**Troll** Es un comentario provocador, a menudo en busca de que alguien responda con un flame. Véase además Flame.

**Twitter** Es un software social controvertido, tiene como funcionalidad hacer un seguimiento de lo que hacen en la red los contactos personales que se añadan a Twitter. (<http://twitter.com/>)

*Bibliografía:* Rodríguez, Sergio. Twitter: Y ahora, ¿Qué haces?. 2007.  
En: *El mundo.es* Disponible en:  
<http://www.elmundo.es/elmundo/2007/03/19/catalejo/1174320967.html>  
[Consultado: 16,12,2007].

**Ubicuidad** Término que proviene del latin ubiquitas. Consiste la capacidad de estar en cualquiera de las partes del ciberespacio al mismo tiempo. Acceso a la información desde cualquier lugar y mediante una gran variedad de dispositivos (ordenador, PDA, teléfono móvil).

*Bibliografía:* Baeza Yates, Ricardo, Cuauhtémoc Rivera Loaiza Ubicuidad y usabilidad en la red. Diciembre 202. Disponible en:  
<http://users.dcc.uchile.cl/~rbaeza/inf/usabilidad.html>

**Vlog** Videoblogs con una galería de videos en diferentes formatos, publicados regularmente por uno o más autores. El autor puede autorizar a otros usuarios a añadir comentarios u otros ficheros de audio dentro de la misma galería.

Recurso web VLOG BLOG: A Blog about Vlogs  
<http://www.vlogblog.com/>

**WAREZ** Programas comerciales ofrecidos gratuitamente. Lo que se conoce popularmente como "pirateo" porque generalmente son distribuidos violando la ley de copyright. Véase además Derecho de autor.

**Web** Término que se utiliza para designar el conjunto de páginas de información en que las personas presentan sus creaciones de contenidos bajo un dominio o subdominio, en un espacio de internet denominado Web Site. Genéricamente se refiere también al conjunto de información que ofrece en internet un organismo, empresa o usuario en particular.

*Recursos web* Fundación Orange. Mapa visual de la web. Disponible en:  
<http://internality.com/web20/>

**Web.2.0** La nueva web llamada web social, que mantiene los mismos principios que fundaron la web original, pero introduciendo mejoras y la participación activa de los usuarios, bajo principios como la simplicidad, uso fácil y autosuficiente de la tecnología, interactividad, participación, inteligencia colectiva en red, contenidos reelaborados por los propios usuarios de información.

#### *Bibliografía*

- Fumero, Antonio, Roca, Genís. Web 2.0. Fundación Orange.2007. Disponible en:  
[http://www.fundacionorange.es/areas/25\\_publicaciones/WEB\\_DEF\\_COMPL\\_ETO.pdf](http://www.fundacionorange.es/areas/25_publicaciones/WEB_DEF_COMPL_ETO.pdf) [Consultado: 16-12-2007]
- Celaya, Javier, Viyarás, Mónica. Las nuevas tecnologías web 2.0 en la promoción de museos y centros de arte. En: *Dos doce.com* 2006. Disponible en:



[http://www.dosdoce.com/continguts/estudios/vistaSola\\_cas.php?ID=13](http://www.dosdoce.com/continguts/estudios/vistaSola_cas.php?ID=13)

[Consulta: 15-12- 2007].

- Graham, Paul. Web 2.0. En: Nosolousabilidad. Disponible en: <http://fossbox.org.uk/blog/wp-content/uploads/2010/03/1-what-why-how.pdf>

#### *Recursos web*

- LibraryThing. <http://www.librarything.es/>
- MySpace. <http://www.myspace.com/>
- Web2.0 Journal <http://web2journal.com/>
- YouTube <http://es.youtube.com/>

**Weblog** Término acuñado por Jorn Barger (1997), de la unión de "Web" (red de Internet) + "log" (Diario de a bordo, libro de notas).

*Bibliografía:* Barger, Jon. *Robot Wisdom Weblog*. Disponible en:

<http://www.robotwisdom.com/>

#### *Recursos web*

- Communication /Weblogs. En: Information literacy. International resources directory. IFLA.  
<http://www.infolitglobal.info/directory/en/browse/category/communication/weblogs>

**Weblogger** El que escribe blogs o bitácoras.

*Bibliografía:* Powazek, D What the hell is a weblog? You tell me. 2007. En: *Derek Powazek: Weblog*. <http://www.powazek.com/wtf/post/index.009.shtml> [Consultado: 27,11,2007].

**Web Semántica** La Web Semántica es una web extendida y dotada de mayor significado, apoyada en lenguajes universales, que van a permitir que los usuarios puedan encontrar respuestas a sus preguntas de forma más rápida y sencilla gracias a una información mejor definida. Con esta Web, los usuarios podrán delegar tareas en el software que será capaz de procesar el contenido de la información, razonar con éste, combinarlo y realizar deducciones lógicas para resolver automáticamente problemas cotidianos.

*Recursos web* Consorcio Word Wide Web <http://www.w3c.es/>

**Well, The** La primera comunidad virtual de la red. The WELL (1985), Whole Earth Lectronic Link , era un espacio orientado a los colaboradores de Whole Earth Catalog, (una publicación dedicada a las nuevas tendencias sociales y científicas), precursora directa de las grandes revistas de los años 90 como Wired, <http://www.wired.com>, o Mondo 2000, <http://www.mondo.com>. El objetivo era que permitiera intercambiar opiniones en tiempo real y desde sus casas sobre cualquier tema a los miembros de la red.

**WPA2** Acceso protegido a Wi-Fi2. Un sistema creado para proteger las redes inalámbricas.

**Wikileaks.** Actualmente se encuentra presente en 507 portales espejos, que cuentan con información diplomática y estratégica de los países de carácter confidencial. Como organización mediática internacional, sin fines de lucro, fue creada por el australiano Julian Assange, quién en diciembre I 2010 divulgó información diplomática del Gobierno de los Estados Unidos, mediante la selección de cinco medios de comunicación internacionales, a los que ha entregado mas de 250.000 correos de carácter confidencial, por lo cual es una acción de filtración de contenidos no consentida y que representa en la práctica la generación de conflictos de interés tanto para los gobiernos, el vaticano, diplomáticos e incluso jueces.

*Bibliografía:* Elias, Carlos. ¿Wikileaks es periodismo ciudadano? De la ética hackers del Cablegate a la estética emo de Assange como icono global. // *Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*. 2011. Disponible en: [http://www.revistalatinacs.org/11SLCS/actas\\_2011\\_IICILCS/222\\_Elias.pdf](http://www.revistalatinacs.org/11SLCS/actas_2011_IICILCS/222_Elias.pdf)

*Recursos web*

- Wikileaks <http://www.wikileaks.org/>
- Wikileaks En: Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/WikiLeaks>

**Wiki Wiki Web** Ward Cunningham en 1995 creó la Wiki Web, un software que tiene la finalidad de discutir o compartir colaborativamente con otros desarrolladores de contenidos en relación a temas previamente definidos.

*Recursos web* Wikipedia <http://www.wikipedia.org/>

**World wide web** Conocida también por su abreviación WWW. Describe a las páginas web que son accesibles mediante navegadores o browser.

*Recursos web*

- A Little history of the World wide web. W3c. 2000. Disponible en: <http://www.w3.org/History.html>
- Webopedia. QuinStreet Enterprise. 2013. <http://www.webopedia.com/.com/>

### **Datos del Autor**

MARIELA FERRADA CUBILLOS. Bibliotecaria Documentalista, Universidad Tecnológica Metropolitana. Académica de la Universidad Tecnológica Metropolitana, Escuela de Bibliotecología, Departamento Gestión de la Información. Diplomada en Estudios Avanzados (DEA) Universidad de Barcelona. © Master Gestión Información, Universidad de Granada/Universidad Tecnológica Metropolitana. Diploma Docencia Universitaria UTEM. Administradora del Foro Animacionalalectura en RedIRIS.

## ***Serie Bibliotecología y Gestión de Información.***

### *Títulos publicados 2013*

N° 78 Internet, la Pedagogía y el síndrome de Robinson Crusoe. Álvaro Narea.

N° 79 ¿Permite el derecho de acceso a la información pública, el acceso a datos personales?. Alfredo Steinmeyer Espinoza.

N° 80 Estrategias para alcanzar nuevos lectores. Enrique Ramos Curd

Disponible en : <http://eprints.rclis.org>

## NORMAS DE PUBLICACION

- **Objetivos**

La **Serie Bibliotecología y Gestión de Información** tiene por objetivo difundir la productividad, académica, las investigaciones y las experiencias de profesionales del área de la de Bibliotecología y Ciencia de la Información y del sector afín al mundo del libro y la lectura.

- **Alcance y política editorial**

Los trabajos a ser considerados en la Serie Bibliotecología y Gestión de Información, deben ser inéditos, no publicados en otras revistas o libros. Excepcionalmente el Comité Editorial podrá aceptar artículos que no cumplan con este requisito.

- **Arbitraje:** Los artículos recibidos serán sometidos a evaluación, a recomendación del Director de la Serie, donde el Comité Editorial enviará los trabajos a árbitros independientes para su aceptación o rechazo. En este último caso, se emitirá un informe al autor/a donde se señalen las razones de la decisión. El Comité Editorial podrá solicitar trabajos a autores de reconocido prestigio, quienes no serán sometidos al proceso de evaluación por árbitros.

- **Forma y preparación de manuscritos**

- **Extensión:** El artículo deberá tener una extensión entre 12 y 100 páginas, tamaño carta, espacio 1,5, cuerpo 12, incluidos gráficos, cuadros, diagramas, notas y referencias bibliográficas.

- **Idiomas:** Se aceptan trabajos en castellano, portugués e inglés, los cuales serán publicados en su idioma original.

- **Resumen y palabras claves:** El trabajo deberá tener un resumen en español e inglés en la primera página, de no más de 200 palabras, que sintetice sus propósitos y conclusiones más relevantes. De igual modo, deben incluirse tres palabras claves, que en lo posible no se encuentren en el título del trabajo, para efectos de indización bibliográfica.

- **Nota biográfica:** En la primera página, en nota al pie de página, deben consignarse una breve reseña curricular de los/as autores/as, considerando nacionalidad, título y/o grados académicos, desempeño y/o afiliación profesional actual y sus direcciones de correo electrónico, para posibles comunicaciones de los/las lectores/as con los autores/as.

- **Referencia bibliográfica:** Utilizar para las referencias bibliográficas la modalidad de (Autor, año) en el texto, evitando su utilización a pie de página. Ejemplo: (González, 2006). Agregar al final del texto, la bibliografía completa. Sólo con los/las autores/as y obras citadas, numeradas y ordenadas alfabéticamente. Para el formato de la bibliografía, utilizar la "Guía para la presentación de referencias bibliográficas de publicaciones impresas y electrónicas" disponible en formato electrónico en :  
<http://eprints.rclis.org/archive/00005163/01/ReferenciasBibliograficas.pdf>

- **Derechos:** Los derechos sobre los trabajos publicados, serán cedidos por los/as autores/as a la **Serie**.

- **Investigadores jóvenes:** El Comité Editorial considerará positivamente el envío de trabajos por parte de profesionales y/o investigadores/as jóvenes, como una forma de incentivo y apoyo a quienes comienzan su carrera en investigación.

- **Ejemplares de cortesía:** Los/as autores/as recibirán un ejemplar de cortesía del trabajo publicado.

- **Envío de manuscritos**

Todas las colaboraciones deberán ser enviadas impresas en duplicado. Los autores/as podrán remitir sus artículos en CD, o al correo electrónico: [hector.gomez@utem.cl](mailto:hector.gomez@utem.cl) , en programa Word (office).