

Pautas para la implementación de wikis para el desarrollo colaborativo de sistemas de buenas prácticas *

Jesús Tramullas*

Ana Sánchez Casabón*

**Departamento de Ciencias de la Documentación, Universidad de Zaragoza.*

Resumen: Este trabajo revisa los principios básicos para desarrollar recopilaciones de buenas prácticas mediante una herramienta wiki. Detalla varias propuestas previas, y propone un patrón de generación y desarrollo de este tipo de recursos.

Palabras claves: buenas prácticas, wikis, procesos de enseñanza/aprendizaje.

Abstract: This paper reviews the basic principles for developing collections of best practices through a wiki tool. Details several previous works, and proposes a pattern of generation and development of these types of resources.

Keywords: best practices, wikis, teaching/learning processes.

1. Buenas prácticas y trabajo en colaboración

La elaboración y desarrollo de programas de buenas prácticas en el entorno de la educación universitaria es, hoy en día, una tarea que se debe llevar a cabo en colaboración. La adecuada planificación de los procesos de enseñanza/aprendizaje exige la coordinación entre las diferentes materias y asignaturas que conforman un plan de estudios. En consecuencia, las buenas prácticas deben responder a dos tipos básicos:

1. Buenas prácticas generales: aquellas que establecen pautas de aplicación en todo el proceso educativo, independientemente de la materia, el curso o la asignatura.
2. Buenas prácticas específicas: aquellas que se aplican específicamente en una materia o asignatura, y están relacionadas con las particularidades de las mismas o de sus procesos de aprendizaje.

El proceso de diseño y elaboración de catálogos de buenas prácticas ya ha sido abordado en diferentes trabajos, y en diversos contextos de aplicación. Uno de los elementos claves en estos procesos se identifica con la necesidad de que las buenas prácticas se elaboren en equipo. Por ello, resulta evidente que este equipo de trabajo debe disponer del soporte de herramientas digitales que hagan posible el éxito del programa. Estas herramientas deben ofrecer soporte a dos tareas principales:

1. Elaboración de contenidos en colaboración: debe ofrecer las funcionalidades necesarias para crear, editar, modificar y controlar contenidos digitales, en colaboración, por diferentes usuarios, y en un entorno distribuido.
2. Comunicación de contenidos: debe ofrecer las funcionalidades necesarias para que los contenidos pueden ser accesibles, tanto a los miembros de la comunidad de práctica, como a otros usuarios terceros que puedan estar interesados.

El informe de la OCDE (2007) sobre web 2.0 y creación participativa de contenidos digitales por

* Estetrabajo ha sido parcialmente realizado en el marco del Proyecto de Incentivación de la Innovación Docente PIIDUZ 2007 C-205 *Diseño y redacción de un código de buenas prácticas docentes en el área de Biblioteconomía y Documentación.*

los usuarios finales define la creación de contenidos por los usuarios, las herramientas disponibles para ello y las cadenas de valor y modelos de negocio subyacentes. De la revisión del texto puede extraerse que los modelos de elaboración de contenidos en colaboración se extienden aceleradamente, y que el volumen de contenidos resultantes, en todos los posibles entornos aumentan casi exponencialmente. La cadena de valor en este tipo de contenidos muestra que los factores de motivación no suelen ser directamente económicos, ya que cobran especial importancia las nociones de beneficio mutuo, prestigio o beneficio económico posterior o derivado, no directo. En el caso que nos ocupa, el entorno educativo, el impacto es preferentemente social, ya que la utilización coherente de estas herramientas “...increased user autonomy, increased participation, and increased diversity” (OCDE, 2007: 67).

La dinámica de desarrollo, aplicación, comunicación y evaluación de buenas prácticas apoyada en una herramienta digital no significa, por sí misma, un éxito y una visibilidad intrínsecas. Entre los docentes de cualquier disciplina, se aprecian diferentes niveles de conocimiento y percepciones sobre la utilización de las tecnologías en los procesos educativos universitarios. Un estudio de Georgina y Olson (2008) centrado en el entorno estadounidense expresaba serias dudas sobre la capacitación del profesorado, más allá del uso sencillo de aplicaciones de escritorio y correo electrónico, lo que tiene evidentes implicaciones para el trabajo en colaboración en entornos digitales.

2. Software para colaboración

En la década de 1980 diferentes autores formularon los principios teóricos de lo que se denominó “*computer supported cooperative work (CSCW)*”, y cuya definición básica correspondería al trabajo que llevan a cabo un grupo de personas sobre un tema, trabajo que es apoyado mediante herramientas informáticas específicas para ello (véase el resumen existente en Wikipedia, 2014). El software que daba soporte a estos procesos recibió la etiqueta de *groupware*, o software para trabajo en grupo, que progresivamente ha cambiado su denominación a *collaborative software*, o software para trabajo en colaboración.

El software para trabajo en colaboración facilita un modo de trabajo en un entorno informático distribuido, que se fundamenta en el acceso, edición y modificación en colaboración de contenidos. Estas aplicaciones se han englobado dentro de un conjunto de herramientas de software que se ha etiquetado como software social, o *social software*, cuyas características principales serían aumentar la capacidad de las personas para comunicarse y colaborar, compartir información y conocimientos, y crear comunidades virtuales. En consecuencia, serían herramientas que, en relación con el estudio y análisis de actividades sociales interactivas, serían capaces de ofrecer vías en un entorno informático para el desarrollo de esas actividades sociales (Pacuit, y Parikh, 2006). La cuestión clave, entonces, sería la de participación. El software social está siendo utilizado en contextos relacionados con la gestión del conocimiento, principalmente en empresas y en el mundo educativo. El impacto y la influencia que el software social, en especial los wiki, está teniendo en numerosos campos ha sido descrita por Tapscott y Williams (2006). Las tres características básicas de este tipo de herramientas corresponden:

1. Coordinación.
2. Comunicación
3. Colaboración

Los límites del software social son todavía difusos, en cuanto sus interacciones características aparecen cada vez en un mayor número de herramientas informáticas. Por esta razón, uno de los

elementos clave a la hora de identificar software social es la “creación de red social”, o de comunidad. En el momento actual, se identifican los siguientes tipos de software social:

- Blogs: herramientas de publicación de textos y notas personales, así como de comentarios de terceros sobre los mismos, de manera secuencial.
- Wikis: herramientas de publicación de documentos en colaboración.
- VoIP: comunicación en tiempo real, de voz y video, sobre protocolos IP, como por ejemplo *Skype*.
- *Social Bookmarking*: útiles para el marcado y etiquetado descriptivo (generando *tagclouds*, o nubes de etiquetas) de enlaces a recursos de información, que se comparten en comunidad virtual. Ejemplo de ello es *Delicious*.
- *Social Networking*: herramientas que ofrecen la posibilidad de crear comunidad virtual, o mediante la integración en un único entorno noticias, mensajería, etiquetado, discusión... Ejemplo de ello son *Facebook* o *Twitter*.
- *Massively Multiplayer Online Games*: entornos de juego para múltiples jugadores, con posibilidades de creación de grupos, intercambio, etc. Un buen ejemplo de ello es *World of Warcraft*.

Las características del software social lo conforman como un campo de pruebas muy adecuado para la aplicación y desarrollo de métodos y técnicas del web semántico. Gran cantidad de información textual, comunidades de usuarios, procesos cooperativos y delegados, metadatos... son áreas en las cuales la aplicación de ontologías, la utilización de agentes y la formalización de recursos de información ofrecen grandes posibilidades. Las propias redes sociales existentes en entornos digitales ofrecen posibilidades de detección y extracción de información que están siendo aprovechadas para desarrollar nuevas aplicaciones. Bryant (2006) ha presentado una breve introducción al uso de estas herramientas en un entorno educativo.

3. Plataformas de colaboración para buenas prácticas

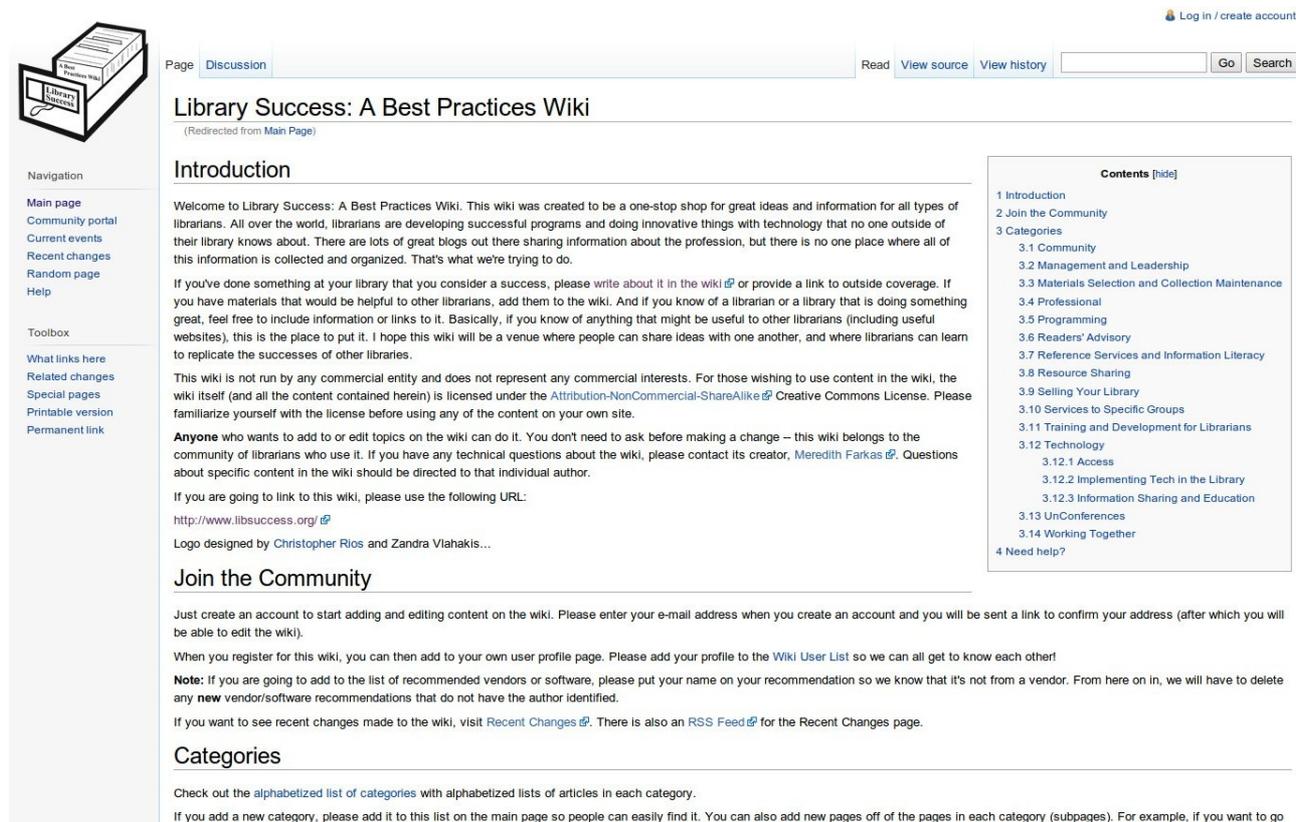
Las características de las herramientas que han sido reseñadas en párrafos anteriores muestran que las herramientas de software para trabajo en colaboración se ajustan adecuadamente a lo exigible como básico a una plataforma de soporte para un programa de buenas prácticas. Basta una búsqueda en Google, por ejemplo, para descubrir gran cantidad de recursos sobre buenas prácticas, en diferentes campos de actividad, cuyo soporte lo ofrece una herramienta de gestión de contenidos, destacando especialmente aquellos recursos cuya herramienta corresponde a un wiki.

El ejemplo más interesante sobre las buenas prácticas en los wiki es *WikiPatterns*, producto del trabajo original de Mader (2007), que ha derivado en la publicación de una monografía sobre los procesos de adopción de wikis en las organizaciones. En el mismo se identifican los patrones favorables y desfavorables, tanto de comportamientos de usuarios como de estándares para la adopción de wikis, así como las buenas prácticas asociadas a la consecución del éxito de los proyectos. Además, se trata de un proyecto en colaboración, en el cual los usuarios pueden registrarse libremente y aportar y editar contenidos sobre los diferentes tipos de patrones.

En el contexto de las ciencias de la información y la documentación, deben destacarse dos proyectos sobre sendos wikis, (sobre la coma) en el campo de las bibliotecas. En primer lugar, debe señalarse *Library Success: Best Practices Wiki*¹, creado y coordinado por Meredith Farkas. Esta autora ha creado y organizado un wiki que pretende recoger buenas prácticas en diferentes aspectos de la biblioteconomía, desde la organización y el personal hasta los aspectos relacionados con la

1 URL: <http://www.libsuccess.org/>

tecnología. Un componente clave del desarrollo del wiki es la comunidad de autores, que corresponde a bibliotecarios, principalmente estadounidenses.



Page [Discussion](#) [Read](#) [View source](#) [View history](#)

Library Success: A Best Practices Wiki

(Redirected from [Main Page](#))

Introduction

Welcome to Library Success: A Best Practices Wiki. This wiki was created to be a one-stop shop for great ideas and information for all types of librarians. All over the world, librarians are developing successful programs and doing innovative things with technology that no one outside of their library knows about. There are lots of great blogs out there sharing information about the profession, but there is no one place where all of this information is collected and organized. That's what we're trying to do.

If you've done something at your library that you consider a success, please write about it in the wiki [or](#) provide a link to outside coverage. If you have materials that would be helpful to other librarians, add them to the wiki. And if you know of a librarian or a library that is doing something great, feel free to include information or links to it. Basically, if you know of anything that might be useful to other librarians (including useful websites), this is the place to put it. I hope this wiki will be a venue where people can share ideas with one another, and where librarians can learn to replicate the successes of other libraries.

This wiki is not run by any commercial entity and does not represent any commercial interests. For those wishing to use content in the wiki, the wiki itself (and all the content contained herein) is licensed under the [Attribution-NonCommercial-ShareAlike](#) Creative Commons License. Please familiarize yourself with the license before using any of the content on your own site.

Anyone who wants to add to or edit topics on the wiki can do it. You don't need to ask before making a change -- this wiki belongs to the community of librarians who use it. If you have any technical questions about the wiki, please contact its creator, [Meredith Farkas](#). Questions about specific content in the wiki should be directed to that individual author.

If you are going to link to this wiki, please use the following URL:
<http://www.libsuccess.org/>

Logo designed by [Christopher Rios](#) and [Zandra Vlahakis](#)...

Join the Community

Just create an account to start adding and editing content on the wiki. Please enter your e-mail address when you create an account and you will be sent a link to confirm your address (after which you will be able to edit the wiki).

When you register for this wiki, you can then add to your own user profile page. Please add your profile to the [Wiki User List](#) so we can all get to know each other!

Note: If you are going to add to the list of recommended vendors or software, please put your name on your recommendation so we know that it's not from a vendor. From here on in, we will have to delete any **new** vendor/software recommendations that do not have the author identified.

If you want to see recent changes made to the wiki, visit [Recent Changes](#). There is also an [RSS Feed](#) for the Recent Changes page.

Categories

Check out the [alphabetized list of categories](#) with alphabetized lists of articles in each category.

If you add a new category, please add it to this list on the main page so people can easily find it. You can also add new pages off of the pages in each category (subpages). For example, if you want to go

Contents [\[hide\]](#)

- 1 Introduction
- 2 Join the Community
- 3 Categories
 - 3.1 Community
 - 3.2 Management and Leadership
 - 3.3 Materials Selection and Collection Maintenance
 - 3.4 Professional
 - 3.5 Programming
 - 3.6 Readers' Advisory
 - 3.7 Reference Services and Information Literacy
 - 3.8 Resource Sharing
 - 3.9 Selling Your Library
 - 3.10 Services to Specific Groups
 - 3.11 Training and Development for Librarians
 - 3.12 Technology
 - 3.12.1 Access
 - 3.12.2 Implementing Tech in the Library
 - 3.12.3 Information Sharing and Education
 - 3.13 UnConferences
 - 3.14 Working Together
- 4 Need help?

Fig. 1. Library Success

El segundo ejemplo es *Library and Information Science Wiki*, *LISWiki*². Se trata de una enciclopedia redactada en colaboración, lanzada en junio de 2005, y que tiene en la actualidad un total de 1370 artículos. Sin embargo, su contenido es heterogéneo, ya que, a pesar de su elevado volumen de usuarios registrados, el contenido y profundidad de los diferentes artículos resulta irregular. En este caso, la falta de un nivel de coordinación de contenidos hace que, a diferencia del ejemplo anterior, la iniciativa no se esté desarrollando correctamente.

2 URL: <http://liswiki.org/wiki/>

The screenshot shows the LIS Wiki Main Page. At the top left is the LIS Wiki logo. Below it is a navigation menu with links: Main Page, Browse categories, Community portal, Random page, Recent changes, and Help. To the right of the navigation menu is a search box with 'Go' and 'Search' buttons. Below the search box is a 'tools' section with links: What links here, Related changes, Special pages, Printable version, and Permanent link. The main content area is titled 'Main Page' and includes a welcome message, a 'General Information' section, a 'Community News' section, an 'Articles of Interest' section, and an 'Areas for Development' section. The footer contains a GNU FDL license notice, a modification date of 22 January 2014, and a 'Powered By MediaWiki' logo.

Fig. 2. LIS Wiki

Sin embargo, otros recursos de buenas prácticas adoptan la forma de un repositorio de actividades o tareas, gestionado mediante un sistema de bases de datos, al que se accede mediante una interfaz web. Por ejemplo, Oliver, Boch y Perelló (2007) han propuesto una aplicación de bases de datos como soporte a la recopilación e intercambio de buenas prácticas educativas. El material de trabajo que es objeto de la herramienta es la innovación educativa, y para ello parte de tres ejes:

1. La innovación promueve la mejora de los procesos educativos.
2. La innovación como estrategia de formación de profesorado.
3. El intercambio de experiencias innovadoras entre profesionales.

Para alcanzar los objetivos, han desarrollado una aplicación web de acceso a bases de datos, en la que los profesores introducen sus buenas prácticas a través de un formulario estandarizado. Las aportaciones son revisadas por un grupo de expertos, que decide sobre su introducción en la base de datos. La herramienta sólo permite la búsqueda y consulta de fichas de actividades atendiendo a diferentes criterios preestablecidos. No contempla, al menos en sus primeras versiones, la posibilidad de trabajo y edición en colaboración de los contenidos, y mantiene un control por expertos que, en contraste con el planteamiento previo, puede limitar la innovación.

Por último, y como contraste, debe recogerse la propuesta de comunidad virtual de Webjunction³. En este caso se trata de una plataforma que da soporte a una comunidad virtual de personal bibliotecario o profesionales de bibliotecas, patrocinada por OCLC. Ofrece blogs, sistemas de

3 URL: <http://www.webjunction.org/>

alertas y sindicación RSS, creación de grupos de interés, información sobre todo tipo de actividades, etc., al estilo de los servicios de proveedores como MySpace o Facebook. Por supuesto, incluye un wiki para el desarrollo de documentos en colaboración, como buenas prácticas, recopilación de recursos, etc.

4. Selección de una herramienta de colaboración

La elección de la herramienta digital de soporte más adecuada para la gestión de buenas prácticas debe atender a la consideración de los parámetros señalados en apartados anteriores. En primer lugar, debe ser de uso sencillo e intuitivo, ofreciendo las mínimas complicaciones y una curva de aprendizaje elevada. En segundo lugar, debe dar soporte a las tres tareas clásicas de coordinación, comunicación y colaboración. En tercer lugar, debe centrarse en la edición y publicación directa de objetos textuales. La revisión de las herramientas y opciones disponibles permite desestimar la utilización de herramientas de red social, dado que ofrecen demasiadas prestaciones y una interfaz complicada si se atiende a la necesidad de publicación rápida, organización sencilla de la información y acceso directo al contenido.

Las dos herramientas sociales orientadas a la publicación de contenidos son los blogs y los wikis. Sin embargo el modelo de comunicación y de colaboración que siguen es diferente. Los blogs reflejan una conversación múltiple, pero bidireccional, en la cual hay un autor principal y un conjunto de comentaristas, por lo que el trabajo sobre el contenido informativo no se hace bajo el principio de igualdad. Las posibilidades de estructurar y organizar la información son muy limitadas, ya que la unidad informativa es el post o mensaje, organizado secuencialmente por fecha o temáticamente por categorías simples. Si atendemos a estas particularidades, los blogs no se ajustan a las características deseables que debe ofrecer la herramienta.

Los wikis (Tramullas, 2008) son herramientas pensadas para la edición rápida de objetos digitales (principalmente textuales) en colaboración. Hacen posible utilizar modos y pautas de trabajo que se fundamentan en la edición y modificación en colaboración de documentos digitales, estructurados en una o varias páginas web, a las que se accede directamente. Ofrecen prestaciones de control de modificaciones y de versiones, manteniendo un archivo histórico de las mismas y de sus autores. Se pueden definir diferentes estructuras de organización y acceso a la información que es directo. No son una herramienta conversacional, ya que están orientadas a la publicación directa en colaboración. De esta forma los wiki se configuran como marcos de referencia para el desarrollo de contenidos en colaboración. En consecuencia, se revelan como la herramienta más adecuada para la elaboración en colaboración y la publicación del programa de buenas prácticas.

Tonkin (2007) ha señalado cómo los wikis son herramientas que se adecúan favorablemente a los métodos y técnicas de gestión del conocimiento, desde una perspectiva conversacional, y cómo se pueden utilizar en los sistemas de referencia virtual. En este sentido, ofrecen un foro abierto para converger en la definición de buenas prácticas, que pueden llevar a una amplia comunidad de usuarios interesados. La estructura y arquitectura que ofrecen para la organización de información es flexible y abierta, lo que facilita que puedan ajustarse a las particularidades del grupo en cuestión.

Una vez seleccionado el tipo de herramienta, puede plantearse la opción específica. En el caso de los wikis, es posible elegir entre numerosas opciones, porque con una exigencia de recursos mínima, se puede elegir entre software libre o servicios gratuitos. Ejemplos de las diferentes opciones se recogen en la tabla 1.

Software libre para wikis	
MediaWiki	http://www.mediawiki.org/
Twiki	http://twiki.org/
MoinMoin	http://moinmo.in/MoinCoreTeamGroup
Dokuwiki	http://wiki.splitbrain.org/wiki:dokuwiki
Servidores gratuitos de wiki, <i>wikifarms</i>	
Wikia	http://es.wikia.com/wiki/Wikia
PBwiki	http://pbwiki.com/
Wikispaces	http://www.wikispaces.com/

Tabla 1. Diferentes opciones para implementar un wiki.

5. Desarrollo de una plataforma wiki para buenas prácticas

Resulta evidente que, en el contexto actual de la enseñanza universitaria, y en el marco de la necesaria e ineludible integración de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza/aprendizaje, el desarrollo y éxito de los programas de buenas prácticas debe disponer de su reflejo digital. La simple utilización del correo electrónico como canal de mensajería o del web como medio de publicación unidireccional no es sinónimo de integración. En esta situación, en este apartado se propone un modelo genérico de diseño, desarrollo, implementación y mantenimiento de un wiki de soporte a programas de buenas prácticas, y para ello adopta dos ejes principales como guía:

- El primero, la adopción de un esquema básico de programa de buenas prácticas como eje vertebrador del servicio o producto digital resultante.
- El segundo, la utilización de un modelo genérico de diseño y desarrollo de servicios de información digital.

La *Association of College & Research Libraries* (2012) ha publicado una breve guía de buenas prácticas para programas de alfabetización informacional, que pretende ser una recopilación de ideas que puedan usarse de formas diferentes, con la finalidad de asegurar los estándares de calidad propuestos por la asociación. Aunque la guía está fundamentalmente orientada a la alfabetización, las diez categorías que propone sirven como propuesta de aplicación en otras áreas de actividad, como es el caso que ocupa este texto. Las diez categorías corresponden a:

1. Misión: incluye una definición del objeto de trabajo, y la misión del mismo, acorde con la misión de la organización o grupo en el que se integra.
2. Metas y objetivos: metas y objetivos propios del programa, en consonancia con la misión previamente definida. Incluye objetivos para las otras categorías, y la revisión y ajuste continuo de los mismos conforme se alcancen o se modifiquen las condiciones o contextos del programa.
3. Planificación: incluye los objetivos, las actividades, el enfoque pedagógico, los medios de implementación, la evaluación, etc.
4. Soporte institucional y administrativo: identificación de responsabilidades, medios de ejecución y soporte al programa, sistemas de comunicación entre participantes.
5. Articulación con el currículum: integración con el programa educativo y pedagógico, con especial énfasis en los procesos de auto-aprendizaje
6. Colaboración: colaboración entre los grupos participantes en el desarrollo del programa

7. Pedagogía: aproximaciones al proceso de enseñanza y aprendizaje, con atención a diferentes estilos de los estudiantes.
8. Staff o grupo de trabajo: composición de los equipos de trabajo integrados en el programa, con miembros pertenecientes a diferentes perfiles.
9. Alcance: definición de límites y perspectivas para participantes, programas educativos, responsabilidades, etc.
10. Evaluación: indicadores y medidas de la ejecución del programa y de los niveles alcanzados por los estudiantes que participan en el mismo.

El diseño y desarrollo de servicios de información digital ha sido tratado por Esteban Navarro (2006: 36-43). Para este investigador, el servicio debe contemplarse desde la perspectiva integradora que ofrece un plan de gestión de recursos de información, al tiempo que el propio servicio será la manifestación real de un modelo conceptual de servicio previamente definido, que debe estar plenamente orientado a satisfacer las necesidades de los usuarios del mismo. Para el desarrollo del servicio, plantea cinco fases, que pueden considerarse como clásicas:

1. Planificación: exige la definición del servicio y de sus objetivos, el estudio del contexto organizativo y de las necesidades y requerimientos de los usuarios y del propio sistema que se pretende crear e implantar, así como de los recursos necesarios. Debe determinar la viabilidad de la propuesta.
2. Diseño conceptual y lógico: debe contemplar qué debe hacer el sistema en cuestión, y cómo lo debe llevar a cabo, incluyendo los factores técnicos. Se centra en procesos, procedimientos... en definitiva, en la plasmación real del modelo conceptual de alto nivel.
3. Desarrollo e implantación: creación y desarrollo del proyecto atendiendo al modelo previo, mediante el cumplimiento de la planificación y de los objetivos. Incluye todas las tareas de implementación en plataforma informática, las pruebas de prototipos por parte de los usuarios, las pruebas de carga, etc.
4. Mantenimiento: control y vigilancia del desempeño de funciones por parte del sistema ya puesto en marcha y a disposición de los usuarios, resolución de contingencias, etc...
5. Evaluación: procedimientos de comprobación para asegurar la calidad del producto, mediante la vigilancia del cumplimiento de objetivos y requerimientos. Generalmente, y aunque se señale como una fase secuencial, las actividades de evaluación y control interno se llevan a cabo simultáneamente con el resto de fases del proyecto, adecuándose a cada una de ellas, con la finalidad de asegurar la calidad del producto final.

Diferentes autores han abordado directamente las interacciones entre los wikis y su aplicación en entornos educativos, como McKay y Headley (2007), que han tratado su uso en programas formativos de profesorado, y Schroeder (2009), que ha recogido diferentes buenas prácticas para la utilización de wikis en acciones formativas. Tomando en consideración éstas y las anteriores referencias señaladas, este trabajo propone un patrón de generación y desarrollo de wikis para buenas prácticas, que se centra en dos flujos de actividad principales, correspondientes al procedimiento básico de trabajo y a las funciones básicas de coordinación.

El procedimiento básico de trabajo de los miembros de la comunidad respondería a unas fases estándares:

1. Un miembro (o un grupo de ellos) propone una práctica para que sea considerada como “buena práctica”
2. La comunidad revisa, comenta y mejora, si es menester, la propuesta (se trata de un proceso similar al *peer review*).
3. La coordinación facilita el intercambio de ideas para mejorar, consensuar y aprobar la propuesta.

4. La coordinación y los autores monitorizan el documento resultante para asegurar su actualización y la adopción de nuevas modificaciones.

En este contexto, y pese a tratarse de un trabajo llevado a cabo principalmente en colaboración, la figura del coordinador se revela de suma importancia. Las funciones principales que debe llevar a cabo son:

1. Revisar las propuestas de nuevas “buenas prácticas”.
2. Solicitar nuevas propuestas.
3. Controlar los procesos de revisión de las prácticas, así como los comentarios pendientes.
4. Solicitar comentarios para las prácticas objeto de revisión.
5. Dinamizar los conflictos entre comentarios y participantes.
6. Informar a la comunidad del estado de las propuestas y de su discusión
7. Recomendar la aprobación, modificación o rechazo de las buenas prácticas.

La pauta propuesta pone el énfasis en la organización del trabajo y en los flujos de información, antes que en la herramienta utilizada. De esta forma pretende minimizar, en lo posible, los factores que puedan amenazar el éxito del proceso, principalmente aquellos relacionados con el posible espejismo tecnológico, y los derivados de la proliferación de discusiones no directamente relacionadas con el objeto de trabajo, en caso de producirse, a través de acciones de arbitraje y mediación.

Referencias

Association of College & Research Libraries (2012), *Characteristics of Programs of Information Literacy that Illustrate Best Practices: A Guideline*. [URL: <http://www.ala.org/acrl/standards/characteristics>] (consultado 02-04-2014).

Byant, T (2006): Social Software in Academia. *EDUCASE Review*, 2, p. 61-64.

Esteban Navarro, M.A. (2006): Planificación, diseño y desarrollo de sistemas de información digital. En Tramullas J. y Garrido P. (coords.) *Software libre para servicios de información digital*. Madrid: Pearson Prentice Hall, p. 23-43.

Georgina, D.A., Olson, M.R. (2008): Integration of technology in higher education: A review of faculty self-perceptions. *The Internet and Higher Education*, 11, p. 1-8.

Kille, A. (2007): Wikis in the Workplace: How Wikis Can Help Manage Knowledge in Library Reference Services. *LIBRES Library and Information Science research Electronic Journal*, 16, 1 [URL: http://libres.curtin.edu.au/libres16n1/Kille_essayopinion.htm] (consultado 12-06-2012).

Koblas, J. (2006). *Wikis: Tools for Information Work and Collaboration*. London: Chandos Pub.

Mader, S. (2007): *Wikipatterns*. Wiley.

McKay, S., & Headley, S. (2007). Best practices for the use of wikis in teacher education programs. En: R. Carlsen et al. (eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2007*, 1, p. 2409-2412.

Nash, S. (2005). Learning objects, learning object repositories, and learning theory: Preliminary best practices for online courses. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects*, 1, 1, p 217-228. [URL: <http://ijello.org/Volume1/v1p217-228Nash.pdf>] (consultado 02-03-2014).

OCDE (2007): *Participative Web and User-Created Content. Web 2.0, Wikis and Social Networks*. OCDE.

Oliver, M.F., Bosch, I., Perelló, M. (2007): Innovacions.com: un instrumento para la difusión y utilización del conocimiento pedagógico. *I Simposio Internacional de Documentación Educativa SIDOC 2007*. Palma de Mallorca: Univ. De Illes Balears [CD-ROM].

Pacuit, E. y Parikh, R. (2006): Social Interaction, Knowledge, and Social Software. En: Goldin, D. et al. (eds.) *Interactive Computaton: The New Paradigm*. Springer, LNCS 3962, p. 441-461.

Schroeder, B. (2009). Within the wiki: Best practices for educators. *AACE Journal*, 17, 3, p. 181-197.

Tapscott, D. y Williams, A.D. (2006): *Wikinomics: How mass collaboration changes anything*. Portfolio.

Tepper, M. (2003): The Rise of Social Software. *Networker*, september 2003, p. 19-23.

Tonkin, E. (2005): Making the case for a wiki. *Ariadne*, 42. [URL: <http://www.ariadne.ac.uk/issue42/tonkin/>] (consultado 05-04-2013).

Tramullas, J. (2008): Gestión documental con plataformas wiki. *Actas del Congreso Internacional de Información Info 2008*. La Habana, 2008 (CD-ROM).

Wikipedia (2008): *Computer Supported Cooperative Work, CSCW* [URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_supported_cooperative_work] (consultado 12-03-2014).