

Web 2.0, accesibilidad e inclusión social aplicada a las bibliotecas

Autor: María Felicia Chamorro Cristaldo¹

mariafeli_py@hotmail.com

Filiación institucional: SENADIS

Resumen: La finalidad de esta investigación micro sociológica es investigar como la web 2.0 puede beneficiar a la inclusión social de la persona con discapacidad y conocer las herramientas de la web 2.0 aplicadas al entorno de las bibliotecas. La web 2.0, ofrece oportunidades de inclusión social para las personas con discapacidad por ello es importante garantizar la igualdad de derechos y la accesibilidad web constituye un principio de igualdad de oportunidades. Se analiza la biblioteca 2.0, los servicios que pueden ofrecer y el papel de la biblioteca en la inclusión digital 2.0. Para la recolección de datos se utilizó el sondeo de opinión con el objetivo de conocer los motivos que llevan a una persona con discapacidad a utilizar las herramientas 2.0, en especial las redes sociales y si lo consideran como un factor de inclusión. Acceder a Internet libremente es un elemento clave de inclusión social y un derecho fundamental de igualdad. El sondeo de opinión reveló: que la web 2.0, base tecnológica de las redes sociales en Internet es un elemento de comunicación, información y relaciones personales, se constituyen como espacio de intercambio y relación social, mostrando el potencial de las personas en la sociedad.

Palabras Clave: Internet, tecnología de la información, medios sociales, igualdad de oportunidades, accesibilidad a la información.

Web 2.0, social inclusion and accessibility applied to libraries

Abstract: The purpose of this micro sociological research is to investigate how Web 2.0 can benefit the social inclusion of people with disabilities and learn the tools of Web 2.0 applied to the library environment. Web 2.0 offers opportunities for social inclusion for people with disabilities so it is important to ensure equal rights and web accessibility is a principle of equal opportunities. Library 2.0 is analyzed, the services they offer and the role of the library in the digital inclusion 2.0. For data collection the poll in order to know the reasons which lead to a disabled person to use the tools 2.0, especially social networks and if considered as a factor of inclusion was used. Free internet access is a key element of social inclusion and a fundamental right of equality. The poll revealed: the web 2.0 technology bases of social networking sites is an element of

¹ Licenciada en Bibliotecología. Máster en Gerencia y Desarrollo Social. Máster en Ciencias de la Información.

Correspondencia: María Felicia Chamorro Cristaldo. E-mail: mariafeli_py@hotmail.com

Jefa del Centro de Información y Documentación de la Secretaria Nacional por los Derechos Humanos de las Personas con Discapacidad – SENADIS – Fernando de la Mora, Paraguay.

communication, information and personal relationships, constitute swap space and social relations, showing the potential of individuals in society.

Key Words: Internet, information technology, social media, equal opportunity, access to information.

INTRODUCCIÓN

La Web 2.0 facilita la interacción y la comunicación virtual. En la web 2.0 el usuario abandona su rol pasivo y pasa a tener un rol como partícipe y creador de la información que comparte con la comunidad. Un usuario es emisor y receptor de contenidos al mismo tiempo. Su utilidad se basa en la interacción, la Web Social necesita que los usuarios interactúen con otros usuarios.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación - TIC constituyen uno de los pilares de la Sociedad de la Información y el Conocimiento, el elemento más representativo es Internet. Abre nuevas posibilidades trayendo beneficios que posibilitan la inclusión social de los individuos, elimina las barreras de movilidad y la distancia geográfica. Para que las TIC se conviertan en una oportunidad de inclusión, en lugar de en un nuevo elemento de exclusión, es preciso diseñarlas accesiblemente o, de lo contrario, se convertirán en una barrera insalvable.

En este contexto las bibliotecas pueden convertirse en un centro de nuevas tecnologías de la información donde las personas se puedan capacitar en el uso de las mismas. Conocer y aprovechar los servicios de la web 2.0, puede ayudar a que la biblioteca genere nuevos servicios basados en la participación y colaboración activa de los usuarios. El rol participativo del usuario permitirá que las personas que presentan alguna discapacidad utilicen esta herramienta como medio de expresión y participación.

QUE ES LA WEB 2.0

La mejor forma de entender de qué se trata la web 2.0 es conocer la evolución de la Web 1.0, en el que el usuario se limitaba a observar la información publicada sin ningún tipo de participación. Eran páginas estáticas que no eran actualizadas frecuentemente.

La web migro de ser una simple fuente de información a una plataforma de trabajo colaborativo. De sólo buscar y leer, el usuario pasó a leer, escribir,

mezclar, modificar, publicar, seleccionar, organizar y clasificar colectivamente contenidos en la web. También puede accionar sobre las aplicaciones y los servicios. Continuamente se están creando y modificando las herramientas web por decisiones y sugerencias, cuando no por acciones concretas, de los usuarios (Rodríguez Palquevich, 2008, p. 4).

	Web 1.0	Web 2.0
Mohamed y Zameño Palomo (2011, p. 18) refieren de acuerdo con Tim O'Reilly creador del término web	Páginas Personales	Bitácoras
	Especulación con nombres de dominio	Optimización de los motores de búsqueda
	Páginas vistas	Coste por clic
	Informar	Participar, compartir
	Enciclopedia Británica	Wiki pedía
	Directorios (taxonomía)	Etiquetas (folksonomía)
	Fidelización	Sindicación
	Sistema de gestión de contenidos	Wiki

2.0, la misma puede ser comparada con la web 1.0 de la siguiente manera:

Fuente: Mohamed y Zameño Palomo (2011).

Las diferencias se basan en que la web 1.0 estaba constituida por sitios web con paginas casi estáticas donde se podía observar contenidos predeterminados mientras que web

2.0 posibilita la interactividad al hacer posible la comunicación total, bidireccional y multidireccional, también permite el aprendizaje colaborativo al propiciar el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, permite el aprender con otros, de otros y para otros a través del intercambio de ideas (cooperación), también permite una libertad de expresión y difusión ya que se puede editar los trabajos y difundirlos a para ser conocidos por multitud de internautas (Mohamed y Zameño Palomo, 2011).

El concepto de web 2.0 comenzó con una reunión realizada entre dos empresas del sector informático, O'Reilly y Media Live International en marzo de 2004.

Las aplicaciones 2.0 son aquellas que sacan partido a las ventajas intrínsecas de la web, ofreciendo un servicio continuamente actualizado que mejora cuanto más gente lo use, utilizando y remezclado los datos de múltiples recursos, incluyendo los usuarios individuales, a la vez que ofrecen sus propios datos y servicios de tal forma que pueden ser reutilizados por otros, creando una "arquitectura de participación en red" para ofrecer experiencias de usuario cada vez más ricas (Anal, 2007, p. 2).

Son los principios de compartir, reutilizar, mejora continua consideración del usuario como fuente de información, confianza, aprovechamiento de la inteligencia colectiva etc., lo que ha impulsado el establecimiento de la actitud 2.0 haciendo que la tecnología pase a un segundo plano. La web 2.0, refleja la importancia de las personas y sus relaciones, creando sus propios contenidos en Internet. Asimismo, facilita la socialización de los contenidos porque hay interacción entre los usuarios.

Entre sus características se pueden mencionar: Participación y colaboración de los internautas en la creación de servicios y contenidos y de su organización, compartir recursos y conocimientos con los usuarios, democracia en el sentido de que es la propia comunidad quien decide las reglas, carácter público y apertura, puesto que cualquiera puede entrar a formar parte de la comunidad, obra colectiva: el resultado final es una especie de obra colectiva alimentada por los mismos internautas (Arroyo Vásquez, Merlo Vega, 2007).

La característica esencial que define la web 2.0 es el rol protagonista que adoptan los usuarios, que abandonan la tradicional actitud pasiva de simple

consulta de lo que la web ofrece y adoptan una actitud activa, participativa. Esta participación se da de diferentes maneras: En algunos casos el usuario crea contenidos (textuales, fotográficos, audio, video, gráficos, etc.). En otros casos la participación se produce en forma de comentarios, valoraciones, críticas o votaciones (Zanoni, 2006, p. 31).

ACCESO QUE GENERA INCLUSIÓN: LA ACCESIBILIDAD WEB

La Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y su Protocolo Facultativo, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 13 de diciembre de 2006, reconoce la importancia de la accesibilidad al entorno físico, social, económico y cultural, a la salud y la educación y a la información y las comunicaciones, para que las personas con discapacidad puedan gozar plenamente de todos los derechos humanos y las libertades fundamentales.

En su artículo 9 hace referencia a la accesibilidad:

A fin de que las personas con discapacidad puedan vivir en forma independiente y participar plenamente en todos los aspectos de la vida, los Estados Partes adoptarán medidas pertinentes para asegurar el acceso de las personas con discapacidad, en igualdad de condiciones con las demás, al entorno físico, el transporte, la información y las comunicaciones, incluidos los sistemas y las tecnologías de la información y las comunicaciones, y a otros servicios e instalaciones abiertos al público o de uso público, tanto en zonas urbanas como rurales (ONU, 2006, p. 20)

Internet supone para las personas con discapacidad la reafirmación de la igualdad de oportunidades en la sociedad por ello la accesibilidad a la red les permitirá acceder a la red en igualdad de oportunidades. La accesibilidad a la Web es uno de los aspectos fundamentales para garantizar la utilización de Internet a las personas con discapacidad, especialmente a aquellas con deficiencias visuales y motrices. Es una medida para garantizar la igualdad de derechos de las personas con discapacidad.

“La accesibilidad web se refiere al hecho de que cualquier persona independientemente de sus capacidades debe poder tener acceso completo al contenido de la

web, esto incluye a las personas mayores y a las personas con discapacidad” (Fuertes y Martínez, 2012, p. 283).

La accesibilidad Web se refiere a “la posibilidad de utilización de un sitio en Internet por la mayor cantidad de usuarios posibles, independientemente de la discapacidad física que sufra, pero además del hardware o software que posean o estén utilizando en ese momento” (Caballero-Cortés, Faba Pérez y Moya Anegón, 2009, p. 47).

Por otro lado González Flórez define la accesibilidad web como “la posibilidad de que un producto o servicio pueda ser utilizado por el mayor número posible de usuarios, independientemente de las limitaciones propias del individuo o de las derivadas del contexto de uso” (González Flórez, 2006, p. 31).

La accesibilidad web surgió como una iniciativa dentro del World Wide Web Consortium que la define como: “La posibilidad de que un sitio o servicio web pueda ser visitado y utilizado de forma satisfactoria por el mayor número posible de personas independientemente de las limitaciones personales que tengan o de aquellas limitaciones derivadas de su entorno” (Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación de España-INTECO, 2008, p. 5).

La WAI (Web Accessibility Initiative) o Iniciativa de Accesibilidad Web, es el máximo organismo en promover y facilitar el acceso de las personas con discapacidad a la web. El 11 de diciembre de 2008 la WAI consiguió aprobar las WCAG 2.0, pautas de accesibilidad a la web 2.0, que contempla recomendaciones para hacer el contenido web más accesible.

Cuatro principios básicos proporcionan los fundamentos de la accesibilidad web: perceptible, operable, comprensible y robusto.

El primer principio y que afecta a los documentos digitales afirma que el contenido debe ser perceptible, es decir visible a uno o más sentidos de cualquier persona, aunque esta sea por ejemplo una persona ciega, o con baja visión. El segundo principio afirma que el contenido debe ser operable, es decir que cualquier usuario pueda realizar la interacción necesaria para actuar con él. El tercer principio afirma que el contenido debe ser comprensible, tanto

la información como la interacción. Aunque afecta a los documentos digitales, este será uno de los principios más difíciles de cumplir y de evaluar, pues entre el público objetivo de las pautas se encuentran personas con discapacidades de aprendizaje, como por ejemplo dislexia, o personas con limitaciones cognitivas. Finalmente, el cuarto principio se ocupa de que el contenido sea robusto, es decir suficientemente descrito para poder ser leído con distintos lectores y con distintas tecnologías de asistencia ahora y en el futuro (Ribera, 2009, p. 2).

PAUTAS DE LA ACCESIBILIDAD AL CONTENIDO DE LA WEB 2.0

Las pautas están compuestas por doce directrices las cuales a su vez están organizadas dentro de los cuatro principios que proporcionan los objetivos para crear un contenido más accesible. Dentro del principio Perceptible se recogen se recogen 4 Pautas:

- Pauta 1.1: Alternativas textuales. Se deben proporcionar alternativas textuales para cualquier contenido no textual.
- Pauta 1.2: Alternativa para multimedia tempo-dependientes. Se deben proporcionar alternativas para el contenido multimedia basado en el tiempo.
- Pauta 1.3: Adaptable. El contenido se debe crear de varias formas pero sin perder información o estructura.
- Pauta 1.4: Distinguible (vista y oído). Se debe facilitar a los usuarios el ver y escuchar el contenido.

Dentro del principio Operable se recogen 4 Pautas:

- Pauta 2.1: Acceso mediante teclado. Toda la funcionalidad debe estar disponible desde el teclado.
- Pauta 2.2: Suficiente tiempo. La información debe permanecer durante suficiente tiempo para leer y usar el contenido.
- Pauta 2.3: Destellos No se debe diseñar con formas que puedan provocar ataques epilépticos.

- Pauta 2.4: Navegable Se debe proporcionar a los usuarios medios que ayuden a navegar, localizar el contenido y determinar dónde se encuentran (Universidad de Alcalá, 2013, p. 114).

Otro de los principios es que la web debe ser Comprensible, dentro del mismo están tres pautas:

- Pauta 3.1: Legible y entendible. El contenido debe ser legible y comprensible.
- Pauta 3.2: Predecible. La apariencia y la operabilidad de las páginas web deben ser predecibles.
- Pauta 3.3: Ayuda a la entrada de datos. Se debe ayudar a los usuarios a evitar y corregir los errores.

El último de los principios se refiere a que el contenido debe ser Robusto, es decir que debe ser suficientemente descrito para poder ser leído con distintos lectores y con distintas tecnologías adaptativas ahora y en el futuro. Dentro de este principio está la siguiente pauta:

- Pauta 4.1: Compatible: La compatibilidad con los agentes de usuario debe ser máxima (tanto con los actuales como con los futuros) (Fuertes, Martínez, 2012, p. 287).

DISEÑO UNIVERSAL Y AJUSTES RAZONABLES: ELEMENTOS DE INCLUSIÓN EN LA WEB

La Accesibilidad está relacionada al Diseño universal o Diseño para todos. La estrategia del Diseño para todos en Internet consiste en la posibilidad que tiene cualquier persona de tener a su alcance los bienes y servicios ofrecidos en la sociedad.

En su artículo 2 la Convención ONU (2006, p. 15), define el diseño universal como: “El diseño de productos, programas y servicios, que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación o diseño especializado”.

La idea general es que los productos deberían ser usables por el rango más grande de población posible. Esto beneficiaría tanto a la persona con alguna discapacidad como al que no la tiene. La estrategia de diseñar de un modo universal la sociedad supone incluir a las personas con discapacidad en esta tarea.

Los principios del Diseño para Todos son los siguientes:

- Uso equitativo: accesible y útil para las personas con diversas discapacidades.
- Flexibilidad de uso: se adapta a una amplia gama de preferencias y discapacidades individuales.
- Uso sencillo e intuitivo: fácil de entender independientemente de la experiencia del usuario o sus conocimientos, su competencia lingüística o el nivel cultural o capacidad de concentración.
- Información perceptible: transmite en forma eficaz al usuario la información necesaria, sin importar las condiciones ambientales o las capacidades sensoriales del usuario.
- Tolerancia con el error: minimiza al mínimo el riesgo y las consecuencias adversas producidas por acciones accidentales o involuntarias.
- Esfuerzo físico limitado: se puede utilizar de forma efectiva y cómoda y con un grado mínimo de esfuerzo.
- Tamaño y espacio: Las dimensiones y el espacio deben ser apropiados para permitir el acercamiento, el acceso, la manipulación y la utilización. Independientemente de tamaño del cuerpo del usuario o su postura y nivel de movilidad (Ginnerup, 2010).

Otro elemento de igualdad de oportunidades se refiere a los ajustes razonables que son de aplicación obligatoria y se realizan en función a las necesidades del individuo. Incluyen: la accesibilidad a instalaciones, al mobiliario y equipo tecnológico.

Se refiere a las modificaciones y adaptaciones necesarias y adecuadas que no impongan una carga desproporcionada o indebida, cuando se requieran en un caso particular, para garantizar a las personas con discapacidad el goce o ejercicio, en igualdad de condiciones con las demás, de todos los derechos humanos y libertades fundamentales (ONU, 2006, p. 15).

Al crear un contenido digital se debe considerar estos principios de igualdad y tener en cuenta a los diferentes tipos de discapacidades.

Los que presentan problemas de visión: Ceguera total: esta discapacidad impide captar la información de la pantalla; la tecnología de asistencia de uso mayoritario son los sintetizadores de voz, que dirigen la información de la pantalla y la transforman a texto hablado. Visión reducida: esta discapacidad dificulta leer o captar parte de la información mostrada, la tecnología de asistencia de uso mayoritario son los amplificadores de pantalla que ofrecen un zoom óptico sobre la información y manipulaciones cromáticas para mejorar el contraste e impedir el deslumbramiento. En ambos casos a menudo se requiere información adicional en el mismo documento, como audio descripción para las grabaciones en video, descripciones alternativas para las imágenes, etc. Problemas de Motricidad: Son especialmente significativos los que afectan a las extremidades superiores. Esta discapacidad dificulta la interacción con la información y la activación de controles, vínculos o, incluso, el avance lineal en el documento. En este caso, existen ayudas técnicas que pueden consistir en todo tipo de dispositivos de apuntamiento, teclados alternativos, tecnologías de síntesis de voz para activar controles o ayudas técnicas para autocompletar textos. Problemas cognitivos: A menudo, los problemas cognitivos afectan a la comprensión lectora de diversas formas. Los producidos por dislexia o por sordera precoz se pueden beneficiar de las ayudas técnicas, como ampliadores de pantalla y sintetizadores (dislexia) y ayudas de autocompletar. Los producidos por discapacidades cognitivas y de aprendizaje, requerirán una presentación simplificada de la información mediante gráficos o lenguaje muy simple (Ribera, Pascual, Salse, Masip, Granollers, López... Comas, 2014, p. 7).

Potencialmente, toda población con acceso a Internet y con unos conocimientos básicos sobre el uso de estas herramientas puede ser usuaria de las plataformas de redes sociales. Según un estudio elaborado en relación a la accesibilidad de plataforma de redes sociales, se evidencia que las redes sociales presentan obstáculos incluso para el registro de usuarios con determinadas discapacidades, y otras son accesibles en ese aspecto, pero posteriormente los usuarios se enfrentan a dificultades en el acceso a la información o en el uso de aplicaciones y funcionalidades (Fundación ONCE, 2010).

BIBLIOTECAS 2.0 COMO MOTOR DE INCLUSION SOCIAL Y DIGITAL

Las bibliotecas constituyen un espacio de acceso a la información y al conocimiento, y dado su carácter de acceso público deben garantizar el acceso de todos a la información. Del resultado de aplicar las herramientas de la web 2.0 a las bibliotecas surge la llamada biblioteca 2.0. “Es la resultante de una integración, movilizadora y en constante cambio, de actitudes, contenidos sociales y herramientas colaborativas”, afirma Margaix Arnal (2007, p. 95).

El termino biblioteca 2.0 hace referencia a la aplicación de determinadas tecnologías y los principios propios de la web 2.0 al entorno bibliotecario con lo que se busca la mayor participación de los usuarios para ofrecer mejores servicios. El usuario pasa de ser un simple consumidor de los servicios de la biblioteca a ser un colaborador. Y el bibliotecario ya no es el mediador entre el usuario y la información, sino que pasa a ser un distribuidor más, un compartidor de información y de necesidades también.

Las aplicaciones colaborativos de la web social que resultan más útiles de aplicar en bibliotecas son:

- **El blog o bitácora**

Un blog es una página o sitio web personal que se actualiza con frecuencia o periódicamente y cuyas entradas (post) se publican en orden cronológico inverso donde uno o varios autores escriben sobre cualquier tema de interés personal o colectivo con total libertad mediante una herramienta de edición similar a un procesador de texto. Una vez leída esta información, pueden comentarla, enlazar con ella o escribir un mensaje al autor, o cualquier otra acción. Una aplicación de los blogs es la publicación de las novedades de la biblioteca y la promoción de sus servicios y/o productos, proporcionar pautas para que los usuarios puedan aprender a utilizar correctamente los buscadores, citar fuentes, localizar y seleccionar recursos de información y sugerir temas.

- **Wiki**

Aplicación web donde los usuarios registrados de una comunidad pueden crear nuevas páginas o editar las existentes. Una de las aplicaciones es para la elaboración de las guías por materias de forma más interactiva y más sencilla de actualizar ya que las personas participan directamente agregando recursos y corrigiendo otros. Una forma novedosa de incorporar funcionalidad al catálogo en línea es que los usuarios participen en el mismo ya sea añadiendo y/o editando el registro y también incorporando reseñas de libros.

- **Sindicación de contenidos - RSS**

El objetivo es la distribución masiva de información (noticias) contenida en diferentes sitios. Es un método que permite a los usuarios de la web suscribirse a los contenidos de cuantas fuentes deseen, de tal forma que tengan en un solo lugar –es decir en un agregador- los datos que le interesan, ya sea en texto, audio, vídeo o mezcla de ellos. En la biblioteca puede ser aplicada como medio para la difusión de eventos, novedades o cualquier otro tipo de información. También se puede seleccionar la información para los usuarios recogiendo los canales o a modo de boletín de noticias (Dobrecky, 2010).

- **Podcast**

Otra forma de sindicación de contenidos es el Podcast, también basado en el formato RSS pero con la diferencia de que lo que se transmite son ficheros de audio que se descargan en el ordenador del cliente.

En el ámbito bibliotecario puede ser adoptado para transmitir los eventos de la biblioteca como conferencias, encuentros, información sobre la propia biblioteca o cualquier otra actividad que se transmite en forma sonora, narraciones de cuentos, etc.

- **Aplicaciones bibliotecarias en redes sociales**

Algunas aplicaciones de las bibliotecas en las redes sociales son: informar sobre la biblioteca y sus actividades. Ofrecer servicios en línea a través del chat. Hacer búsquedas en el catálogo sin salir de esta plataforma. Otra aplicación puede ser intercambiar opiniones sobre libros. Otra oportunidad que puede ser explotada es la creación de grupos o comunidades sobre aficiones o temas concretos, lo más recurrente son la lectura y las bibliotecas.

Cuando una persona está excluida digitalmente se priva de acceder a las oportunidades que brinda la tecnología por ello la biblioteca en su papel de formadora debe posibilitar que una persona pueda conseguir su participación e inclusión aportando contenidos y participando activamente en las decisiones de todo lo que le rodea. La alfabetización digital es importante porque es la clave de la inclusión y del desarrollo de una Sociedad de la Información y del Conocimiento para todas las personas. La biblioteca debe desarrollar dos funciones claves que son: Educar a las personas respecto a las tecnologías de la información y la comunicación y motivarlas a tomar parte activa de su uso.

Con las herramientas de la web social la biblioteca tiene una mayor responsabilidad de poner en marcha proyectos de inclusión y asumir su papel formador en la alfabetización de sus usuarios. Previa a la capacitación, la biblioteca debe formar a su personal en el uso de estas herramientas y su aplicación en las bibliotecas (González Fernández, 2009).

Con las herramientas de la web social la biblioteca tiene una mayor responsabilidad de poner en marcha proyectos de inclusión y asumir su papel formador en la alfabetización de sus usuarios en el acceso y uso de las herramientas y aplicaciones de la web social. Previa a la capacitación, la biblioteca debe formar a su personal en el uso de las herramientas de la web social y su aplicación en las bibliotecas.

Entre las grandes aportaciones de filosofía 2.0 se destaca la posibilidad de construir conocimiento colectivamente y la facilidad para que las personas puedan autoformarse y por lo tanto completar su proceso de aprendizaje durante toda la vida. La Biblioteca 2.0 debe usar estas herramientas y aplicaciones de la web social en sus actividades formativas (González Fernández, 2009).

En el caso de las personas con discapacidad, la alfabetización digital debe utilizarse como medio para que sean las propias personas con discapacidad quienes generen los contenidos e informaciones para expresar su participación activa en la sociedad.

METODOLOGÍA

El estudio constituye una investigación micro- sociológica, porque estudia la realidad social de la persona con discapacidad como usuaria de las bibliotecas en un entorno web 2.0 en pro de contribuir a su inclusión social e inclusión digital.

Según su finalidad es aplicada, porque busca conocer las herramientas de la web 2.0 aplicada a las bibliotecas. Según su alcance temporal, es seccional porque la investigación se refiere a una situación que se presenta actualmente (momento específico).

Según las fuentes utilizadas, es una investigación mixta porque utiliza datos primarios y secundarios. Según su carácter, es una investigación cualitativa de investigación acción porque busca lograr transformaciones en lo referente a la inclusión de discapacitados en la sociedad de la Información y el Conocimiento.

Para la recolección de datos se utilizó el sondeo de opinión para lo cual se elaboró un cuestionario a través del cual se recolectaron los datos.

Fueron entrevistados 10 personas que presentan una discapacidad física y/o sensorial, sin distinción de edad, sexo o nivel académico; usuarias de la biblioteca del un centro de rehabilitación de la ciudad de Fernando de la Mora, Paraguay, que acuden al mismo, tanto para desempeñar funciones laborales, como para seguir un tratamiento de rehabilitación y que están capacitadas en el manejo de recursos informáticos y tienen acceso a la red Internet.

RESULTADOS

Los entrevistados corresponden 7 al sexo femenino y 3 al sexo masculino. Las edades de las personas con discapacidad que fueron objeto del sondeo de opinión como expone la figura 1, va de 20 a 30 años, de 30 a 40 años, de 40 a 50 años y de 50 y más años de edad.

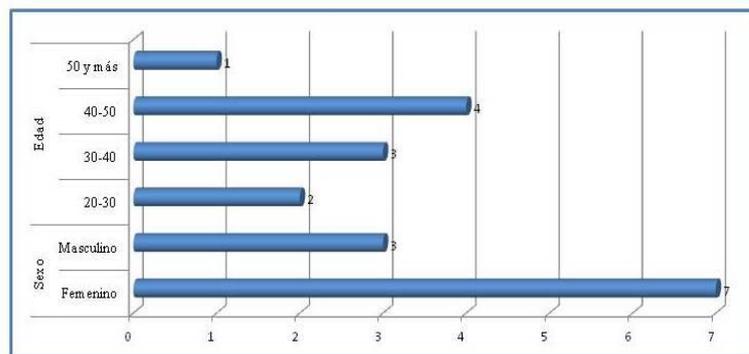


Figura 1: Distribución muestral por sexo y edad

En el sondeo de opinión se constató que el 8,80 % de los entrevistados presenta una discapacidad física; mientras que 2,20 % una discapacidad sensorial, como lo demuestra la figura 2.

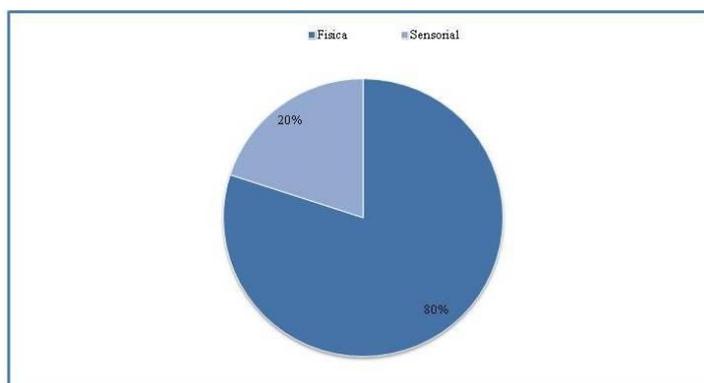


Figura 2: Tipos de discapacidad

En relación a las herramientas que utilizan los entrevistados, (figura 3), demuestra que las redes sociales son las más utilizadas, un 100 % prefiere el Facebook, además de usar otras herramientas de la web 2.0 como You Tuve en un 20% y el Wiki en un 10%.

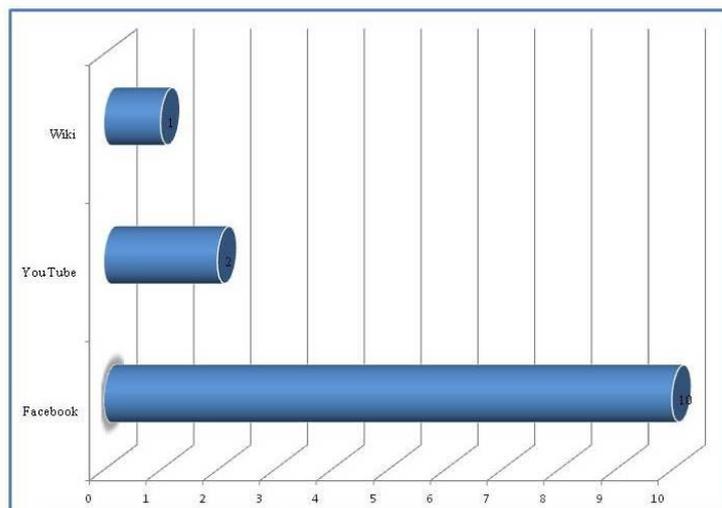


Figura 3: Según herramientas que utiliza

Se pudo comprobar (figura 4), que el principal uso que dan los entrevistados a las herramientas de la web 2.0 y en especial a las redes sociales son el entretenimiento en un 90%, como finalidad de uso el estudio es considerado en un 40% y la investigación es señalada en un 30%.

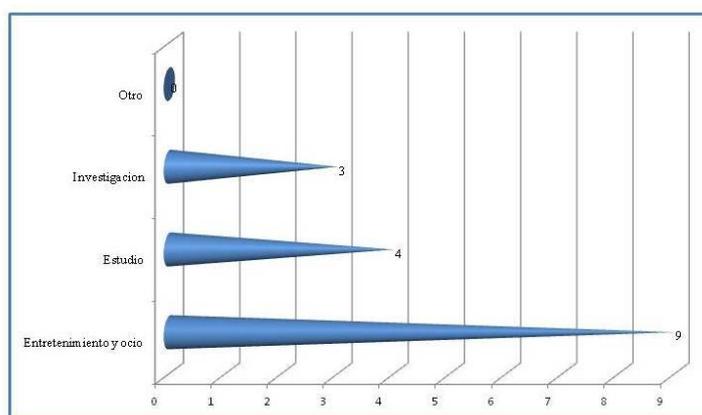


Figura 4 Finalidad de uso

En este estudio piloto se pudo constatar que un 50% de los entrevistados afirma que la web social es un elemento de inclusión, un 30%, opina que es un espacio de conocimiento e investigación, mientras que un 10% considera que estos medios sirven para que la persona con discapacidad muestre su potencial, y un 10% considera una oportunidad de conocer los derechos de las personas con discapacidad (figura 5).

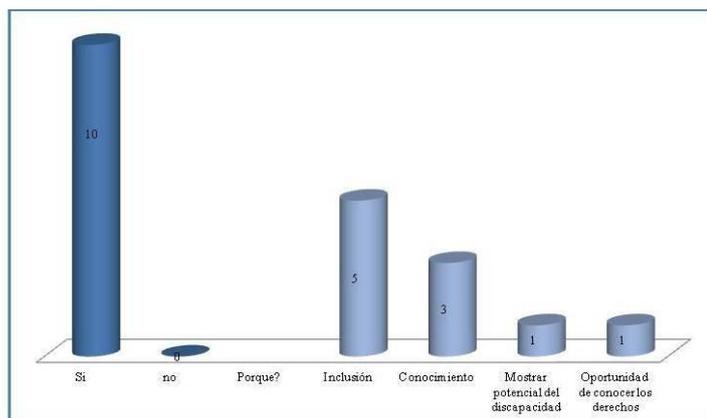


Figura 5: Beneficios de las redes sociales para personas con discapacidad

En cuanto a la accesibilidad de a la web 2.0, el sondeo de opinión demuestra (figura 6), que los usuarios entrevistados en un 80% no encuentra barreras para su uso. Mientras que un 20% localiza barreras en la comprensión y visualización de imágenes.

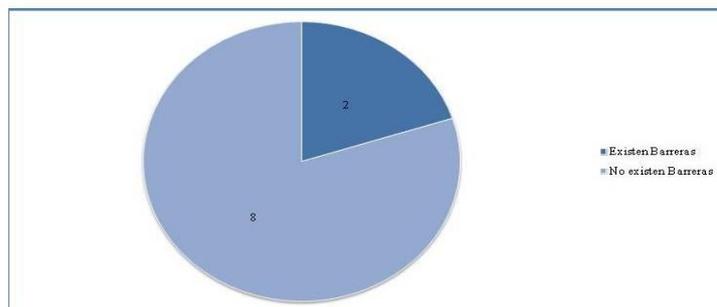


Figura 6: Accesibilidad a las redes sociales

En cuanto al contenido temático que prefieren recibir a través de las redes sociales, la investigación revela que un 90% de los entrevistados prefiere información del sector de la discapacidad, mientras que un 60% señala que desea información de carácter cultural, un 40% desea recibir recursos de información generados por la biblioteca.

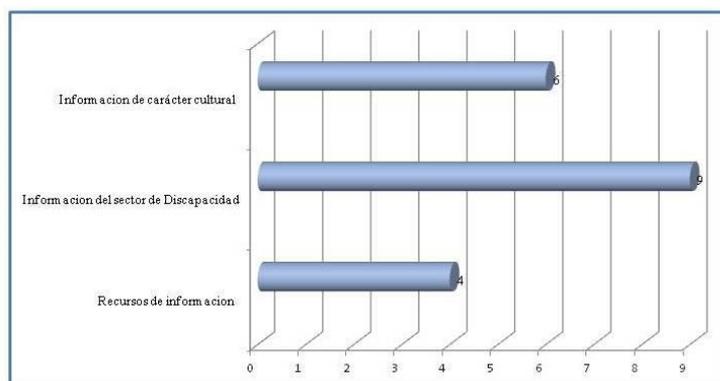


Figura 7: Contenido que le gustaría recibir a través de estos medios en la biblioteca

CONCLUSIONES

Las herramientas de la web 2.0 aplicadas al entorno bibliotecario suponen una oportunidad para rediseñar los servicios ofrecidos con el objetivo de mejorar la calidad y de fomentar la participación de los usuarios, además de crear espacios entre los lectores para que interactúen entre ellos y con el personal de la biblioteca.

Para interactuar con el usuario el principal elemento lo constituyen las redes sociales pues permiten poner en contacto personas con los mismos intereses y a estos con instituciones, formando incluso grupos de interés.

Es importante que la web sea accesible para así proporcionar un acceso equitativo e igualdad de oportunidades a las personas que presentan una discapacidad y constituyen un sector de la población con riesgo de exclusión digital; que no podrán disfrutar de muchas de las ventajas de la biblioteca 2.0 por lo que resulta fundamental impulsar la creación de una biblioteca 2.0 accesible. La relación entre discapacidad y redes sociales presenta dos vertientes fundamentales: Inclusión social, minimizando los riesgos de aislamiento y exclusión y la Visibilización de la discapacidad, haciendo llegar a otros usuarios con y sin discapacidad las necesidades e inquietudes de este grupo social (las redes se convierten en un espacio de transformación social mediante la información, comunicación y reivindicación de derechos).

Acceder a Internet libremente es un elemento clave de inclusión social y un derecho fundamental de igualdad. La accesibilidad a Internet es una medida para garantizar la igualdad de derechos de las personas con discapacidad.

El sondeo de opinión reveló: que la web 2.0, base tecnológica de las redes sociales en Internet es un elemento de comunicación, información y relaciones personales, se constituyen como espacio de intercambio y relación social, mostrando el potencial de las personas en la sociedad.

La filosofía 2.0 permite que las bibliotecas estén más cerca de sus usuarios, conocer qué les interesa y qué necesitan, y ofrecerlo de la forma que mejor se adapte a ellos.

REFERENCIAS

- Anald, D. M. (2007). Conceptos de la web 2.0 y biblioteca 2.0: origen definiciones y retos para las bibliotecas actuales. *El profesional de la información* 16, (2)95-106. Recuperado de <http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2007/marzo/02.pdf>
- Arroyo Vásquez, N. y Merlo Vega, J. (2007). *La biblioteca como usuaria de la web 2.0*. Recuperado de http://eprints.rclis.org/9523/1/Arroyo&Merlo_FESABID07.pdf
- Caballero Cortes, L., Faba Pérez, C., De Moya Anegón, F. (2008) Evaluación comparativa de la accesibilidad de los espacios web de las bibliotecas universitarias españolas y norteamericanas. *Investigación Bibliotecológica* 23(47), 45-66. Recuperado de <http://www.ejournal.unam.mx/ibi/vol23-47/IBI002304703.pdf>
- Dobrecky L., P. (2010). Hacia la library 2.0: blogs, rss y wikis. *El profesional de la información*, 6 (2), 138-142. Recuperado de: <http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2007/marzo/08.pdf>
- Fuertes, J. L. Martínez, L. (2012). *Accesibilidad web, legislación y estándares*. Recuperado de http://ruc.udc.es/bitstream/2183/13226/1/CC-127_art_17.pdf
- Fundación ONCE (2010). *Accesibilidad de plataformas de redes sociales*. Recuperado de http://www.discapnet.es/Observatorio/Observatorio_Accesibilidad%20redes%20social es_Version_detallada.pdf

- Ginnerup, S. (2010). *Hacia la plena participación mediante el diseño universal*. Recuperado de <http://www.ceapat.org/InterPresent1/groups/imserso/documents/binario/21019participacionmediantedise.pdf>
- González Fernández, N. (2009). *Que puede hacer la biblioteca 2.0 por la inclusión digital*. Recuperado de: <http://nieves.pbworks.com/f/Biblioteca2+e+inclusion+digital.pdf>
- González Flórez, J. A. (2006). *Pautas de accesibilidad en la Web para bibliotecas*. Buenos Aires: Alfagrama.
- Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación de España- INTECO, (2009). *Guías prácticas de comprobación de accesibilidad: introducción a la accesibilidad web*. Recuperado de <https://www.incibe.es/file/bpoTr1nHdohApbHgFsyFSw>
- Mohamed, H.H. y Zomeño Palomo, S. (2011). *La web 2.0 estudio y análisis de la revolución social de internet*. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/10925/memoria.pdf?sequence=1>
- ONU. (2006). *Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad*. Asunción: CONAPRODIS
- Ribera, M., Pascual, A. Salse, M., Masip, L., Granollers, T., López, J.M... Comas, A. (2012). *Introducción a la creación de documentos digitales accesibles*. Recuperado de http://www.griho.udl.cat/export/sites/Griho/files/documents/GuiesContingutAccessible/1._Introduccio_documents_digitals_accessible_es.pdf
- Ribera, M. (2009). La nueva normativa de accesibilidad WCAG 2.0 y los documentos en Internet. *Hipertext.net* (7). Recuperado de <http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-7/wcag-2-0.html>
- Rodríguez Palquevich, D. (2008). *Nuevas tecnologías web 2.0: hacia una real democratización de la información y el conocimiento*. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/11814/1/Rodriguez-DianaTRABAJOelis.pdf>
- Universidad de Alcala (2013). *Proyecto ESVI-AL: guía metodológica para la implantación de desarrollos curriculares virtuales accesibles*. Madrid. Universidad de Alcala. Recuperado de http://www.esvial.org/metodologia/wp-content/uploads/2013/04/2013_GuiaMetodologica-ESVIAL.pdf
- Zanoni, L. (2006). *El imperio digital: el nuevo paradigma de la comunicación 2.0*. Buenos Aires: Ediciones B.

