

# Glosario SEO / SEM: términos más utilizados



---

He recopilado los términos más comunes utilizados en SEO, SEM y marketing digital en internet.

Es interesante para los que están empezando en este mundo del Marketing Online y tener una referencia de las definiciones más utilizadas.

## Glosario de términos de Marketing Digital, SEO / SEM

### A

#### **AdSense**

Sistema de publicidad de Google mediante el cual se pueden obtener ingresos por cada clic que realice un usuario en los anuncios publicados en tu web. Este sistema de Google está orientado a hacer publicidad por texto. Es gratis y fácil de usar.

#### **AdWords**

Sistema de publicidad de Google que ofrece, publicidad patrocinada en forma de banners, (imágenes, vídeos o texto) y aparecen en búsquedas naturales u orgánicas en los 3 primeros puestos o la zona lateral derecha superior y tienen un color de fondo distinto a los resultados orgánicos. En estos anuncios los dueños de páginas web pagarán a Google por cada usuario que haga clic en el anuncio, lo que se conoce como CPC (coste por clic). También se pueden realizar

en modalidad de CPM (coste por mil impresiones) o (CPA) coste por adquisición.

### **Algoritmo**

Mediante una fórmula matemática y dependiendo de unos 200 factores desconocidos, el algoritmo de Google nos devuelve unos resultados relevantes a determinadas búsquedas.

### **Anchor Text (Texto ancla)**

Texto que va asociado a una URL o texto “ancla” de un enlace a una página web. Esto permite a los motores de búsqueda indexar una página web a partir de las palabras clave.

### **Analytics**

Sistema de Google mediante el cual se realiza la medición de estadísticas y resultados del sitio web de tu negocio.

### **Autoridad**

Este término define el prestigio, calidad y buena reputación que tiene una página web en internet. Creando contenido de calidad se generan muchas visitas y hace que los usuarios nos compartan en redes sociales y con esto tendremos una buena “Autoridad de Dominio” que es la que nos ayudará a posicionarnos en internet.

### **Glosario SEO y SEM**

---

---

# Más de 35 herramientas seo y webmasters para tu sitio web



Listado de más de 35 recursos y herramientas seo (seo tools) para SEOs, webmasters, diseño web, programación, periodismo, content curation (curación de contenidos) y community manager.

## Multi buscador seo

Multi buscador seo – buscador de buscadores

## 100 mejores herramientas Seo tool

A continuación encontrará una lista de las 100 mejores herramientas seo gratuitas (free seo tools) y de pago en inglés, que compartimos y enlazamos con el traductor de Google. Recuerde que para herramientas en castellano, puede usar las de este portal: SEO Tools

## Sitemap generator – Generador de sitemaps

Herramienta SEO (Seo tool) para generar Sitemaps en XML de forma automática y listo para subir a Google, Yahoo, Bing u otro buscador

## Simulador de motor de búsqueda

Recursos SEO que simula una araña de los buscadores. Es útil para que observe cómo los buscadores visualizan su sitio web

## Link Popularity Checker – Popularidad de link

Herramienta de posicionamiento seo para chequear y analizar la popularidad de enlaces o Link Popularity

## Keyword Position Tool – Posición de palabra clave

Keyword Position Tool. Posición de palabra clave Con esta herramienta seo (SEO Tool) podrá analizar la posición de su dominio con diferentes palabras clave, herramientas de posicionamiento denominadas en inglés como Keyword Position Tool. Chequee en Google el status de su portal con las palabras...

## Keyword Typo Generator

Seo tool to create keyword typo (Keyword Generator) – Herramienta SEO para crear y generar palabras clave

## Keyword Density Checker – Densidad de palabras clave

Seo tool to check Keyword density – Herramienta SEO para chequear la densidad de palabras clave

## Google Bot Last Access

Herramienta SEO para ver cuándo fue la última vez que el Bot de Google visitó un sitio web

## Google Banned Checker

SEO Tool para chequear si un sitio (dominio) está baneado por Google – Google Banned Checker

## Fake Page Rank

Tool para chequear falsos PageRank – Fake Page Rank de un sitio web

## Extractor de emails

Extractor de e-mails (correos electrónicos) de sitios web Web mail extractor

## Convertidor de tablas HTML desde CSV

Herramienta para convertir tablas HTML

## Compresion Checker

Tool para chequear el grado de compresión de un sitio web

## Extractor de paleta de colores

Tool para diseñadores que permite extraer la paleta de colores de un sitio web

## E-mail Protector

Herramienta para webmasters que deseen publicar su mail a modo de contacto y evitar spam

## Cloaking Checker

Tool SEO para chequear y comprobar cloaking de dominios

## Bulk Domain Checker

Herramienta pra chequear información de dominios – urls

## Browser information Tool

Herramienta de información del navegador. Datos completos sobre su proveedor de internet, IP, localización, etcétera

## Broken Link Checker

Busque observe si hay links rotos (enlaces) en su sitio

## Blacklist Lookup

Chequee si su sitio se encuentra en una lista negra – Black list

## Backlinks Checker

Backlinks checker tool. Herramienta seo para chequear los links entrantes

## Generador Rewrite

Generador de Rewrite (URLs amigables: friendly urls) para .htaccess

## Alexa Check

Backlinks checker tool. Herramienta seo para chequear los links entrantes

## Previsualizador web

## Generador de Mailto

## HTML a JS

## HTML a XHTML

## Codificador de URLs

## HTML a Perl

## HTML a SWS

## HTML a PHP

## HTML a ASP

## Metatags

Generador de metatags para SEO optimización para motores de búsqueda y posicionamiento en buscadores)

---

# Diplomado en Educomunicación digital



Está abierta la inscripción al Diplomado en Educomunicación digital.. Toda la información sobre el diplomado se encuentra a continuación.

Igualmente, se sugiere incorporarse al siguiente grupo:

<http://www.congresoelearning.org/group/diplomatura-en-educomunicacion-digital>

---

**Diplomatura en Educomunicación** from **Claudio Ariel Clarenc**

Preguntas frecuentes

<http://www.congresoelearning.org/group/diplomatura-en-educomunicacion-digital/page/preguntas-frecuentes>

Una vez completado este formulario, se le confirmará en un período de 10 días hábiles su aceptación o no al diplomado y se le solicitará los demás documentos respaldatorios, como así también el abono de la matrícula.

---

# Estado de publicaciones en las redes sociales en tiempo real



Estado de las redes sociales en tiempo real. Cantidad de publicaciones por segundo en Twitter, Facebook, Google+, Youtube y los diversos tipos de acciones y contenidos: imágenes, videos, twits, post, y likes, entre otros.

---

## 06 2012 'social' Update (móviles, juegos y patrimonio por venir)

- 3.2 millones de gustos y comentarios en Facebook todos los días Fuente abril-12
- 40 mil millones de Android y aplicaciones de IOS descarga mensual de Fuente Mar-12
- 2 millones de mensajes al día blogs escritos Fuente Mar-12
- 175 millones de tweets enviados al día Fuente febrero-12
- YouTube cuenta con 2 millones de obras de teatro por día Fuente abril-12
- El botón de Google y se presiona 5 mil millones de veces al día Fuente febrero-12
- Hay 300 millones de fotos subidas a Facebook todos los días Fuente abril-12
- 294 mil millones de correos electrónicos enviados por día Fuente Mar-12
- Samsung vende 42,2 millones de teléfonos inteligentes cada trimestre Fuente Mar-12
- 2,2 millones de páginas añadidas a StumbleUpon mensuales Fuente de febrero al 12
- Pinterest recibe 17 millones de visitas diarias Fuente Mar-12
- Facebook tiene un ingreso neto anual de \$ 1 billón Fuente febrero-12
- Vídeos subidos a YouTube diarias es 829 440 Fuente abril-12
- 58 fotos por segundo cargado a través de Instagram Fuente Mar-12
- 66 millones de iPads vendidos cada año desde principios de 2011 Fuente Mar-12
- G + ganancias de 625 000 usuarios más cada día Fuente febrero-12
- 22 millones de horas de TV y películas en Netflix, vistos a diario Fuente Mar-12



- Facebook obtiene 526 millones de usuarios diarios Fuente abril-12

## 08 2011 Update

- 30 mil millones de piezas de contenido son compartidas en Facebook cada mes Fuente jul-11
- 550.000 teléfonos habilitados para Android se activan todos los días Fuente 11 de julio
- 48 horas de vídeo se suben a YouTube cada minuto Fuente de mayo-11
- \$ 2,1 mil millones al año se gastan en bienes virtuales en los EE.UU. Fuente de mayo-11
- 1 mil millones de tweets son enviados por semana Fuente Mar-11
- YouTube por día cuenta con más de 3 mil millones de vídeo vistas de origen de mayo-11
- Hay 10 mil millones currrently aplicaciones para el iPhone descargadas cada año Fuente jul-11
- 20 millones de personas se unieron a + Google en las primeras 3 semanas Fuente agosto-11
- No fueron de 80 millones de nuevos FB representa 1er trimestre 2011 Fuente abr-11
- 460.000 cuentas de Twitter a diario Nueva Fuente Mar-11
- Hay 50 millones gustos de las páginas de Facebook por día Fuente de mayo-11
- Los usuarios de Skype realizar 300 millones de minutos de llamadas de vídeo por mes Fuente jul-11
- Google Chrome Webt navegador desde un 10-20% de la cuota mundial de navegadores en 10 meses Fuente jul-11
- En la actualidad hay un millón de nuevos miembros de LinkedIn cada semana, Fuente abr-11
- Los ingresos de publicidad de Facebook por año ahora más de \$ 4 billones Fuente ene-11
- Google + usuarios comparten 1 mil millones de artículos cada día Fuente jul-11

**Acerca de las estadísticas de vida** – Muchos de nosotros que han estado siguiendo los medios sociales desde los años 90 son muy sensibles al crecimiento exponencial de hoy en el uso de la web de intercambio. Inspirado por otros contadores frescos en tiempo real, de la cabeza Social de la Industria de Medios, Laurel Papworth , mi propia subida y subida de las presentaciones de los medios de comunicación social y diversas 'cool' de vídeos (ya sabes los) decidí armar esta pequeña aplicación Flash (que está en constante desarrollo) que muestra qué tan activo y dinámico de la Web Social de la Industria, móviles y de negocios del juego es.

Si usted desea incorporar esto en su página haga clic en el botón en la parte inferior izquierda de la aplicación para copiar el código en el portapapeles o utilizar el código / s en las cajas en la parte inferior de este post. Arrastre seleccionar todo y luego copiar / pegar en cualquier sitio. Use **estecódigo** como voy a estar actualizando con regularidad las últimas estadísticas.

**Más información sobre el conde** – que construyó rápidamente, y se codifica la aplicación sobre la base de datos extraídos de una variedad de fuentes de medios sociales y sitios originalmente a finales de septiembre de 2009. El diseño ha sido afinarse funcionalidad extra se ha añadido como la búsqueda hacia delante la semana, mes y año o la espalda, además de alguna entrada de datos dinámico. También las fichas móviles y los juegos se han añadido. (Una película combina, la televisión y la publicidad en el desarrollo de la ficha abril 2010).

La web social se ha disparado en el último año y por debajo son algunas de las estadísticas sociales de los medios sobre la base de datos esenciales que el 'Social de Gary Conde medios de comunicación "se basa en (muchos de ellos se actualizará!).

#### **ACTUALIZADO / Reordenación de enero 2011 – teniendo en cuenta diversas ESTADÍSTICAS 2010**

- 107 billones de correos electrónicos enviados durante el año 2010 Fuente enero 2011
- Las aplicaciones instaladas por los usuarios en Facebook por día 20 millones Fuente enero 2011
- 35 horas de vídeo subido a YouTube por minuto Fuente enero 2011
- 10,2 millones de los comentarios realizados cada 20 minutos en Facebook Fuente enero 2011
- 2,16 millones de imágenes por día subido a Flickr Fuente enero 2011
- 30 millones de piezas de contenido compartido en Facebook cada mes Fuente enero 2011
- 15 millones de iPads vendidos en 9 meses después del lanzamiento abril 2010 Fuente enero 2011
- muchos más por venir en enero 2011 ...

#### **ACTUALIZADO 10 2010 – social permanente ESTADÍSTICAS MEDIA PLUS NUEVA ADEMÁS DEL PATRIMONIO DE MEDIOS**

- 2 mil millones de videos de YouTube, vistos por día y más de 24 horas por minuto subido Fuente Google 2010
- 17 millones de aplicaciones descargadas por día desde la App Store de

iPhone Fuente Asymco septiembre 2010

- 90 millones de tweets enviados por día en Twitter Fuente TechCrunch septiembre 2010
- 36,1 millones de minutos de llamadas de Skype en el último trimestre de 2009 Fuente GigaOM 04 2010
- \$ 11,03 mil millones hecha en EE.UU. taquilla Fuente 2010
- Billeto de 20 dólares perdidos en la economía de los EE.UU. debido a la piratería de películas de origen 2010
- Casi 50 millones de leer el periódico todos los días en los EE.UU. Fuente 2009
- Billeto de \$ 341 en ingresos de la TV mundial de los anuncios, suscripción y los fondos públicos de origen
- 1,4 millones de pistas de música individuales descargado a nivel mundial Fuente 2008
- Alrededor de 20,9 millones asistir a un concierto de orquesta en los EE.UU. cada año Fuente 2008
- Billeto de \$ 134 se hace de la impresión global de los anuncios de origen
- EE.UU. \$ 336 molino de EE.UU. es el gasto total de la realización de películas australianas de origen 2010
- EE.UU. \$ 1,48 mil millones EE.UU. es el gasto total en la fabricación de películas de Reino Unido Fuente 2010
- 140 dólares EE.UU. proyecto de ley! los salarios de sólo el componente de puestos de trabajo haciendo películas EE.UU. Fuente 2009
- Molino de \$ 805 a partir de los libros físicos en los EE.UU. 11 de enero 30% de caída desde el año pasado Fuente Mar AAP 2011
- Molino de 69,9 dólares a partir de libros electrónicos 11 de enero en EE.UU. un aumento de 115% desde el año pasado Fuente Mar AAP 2011
- 236 millones de personas a la semana en los EE.UU. escucha la radio de origen 2009
- \$ 11,4 mil millones se hace de los conciertos de música en todo el mundo Fuente 2008
- \$ 8,73 mil millones realizada en EE.UU. por DVD y Blu-ray de EE.UU. hizo películas (gran caída) Fuente 2009
- 12 mil millones dólares EE.UU. perdió en la música pirata y películas en España cada año Fuente 2009
- Factura de \$ 66.4 a partir de toda la música vendida en todo el mundo Fuente 2009
- 30 horas de televisión vista por personas en el Reino Unido cada semana Fuente 2010
- 2,8 millones de entradas de cine vendidas en los EE.UU., UE, China y Japón juntos Fuente 2010
- Factura de 27 dólares gastados en aparatos de televisión nuevos en los

EE.UU. este año Fuente 2010

- 70,6 millones de puntos de vista de prensa impresos de páginas al mes en los EE.UU. Fuente

#### **ACTUALIZADO – CURSO DE MEDIOS SOCIALES, ESTADISTICAS Y MOVIL JUEGO:**

- Sociales / móvil – 2 millones de iPads vendidos en los primeros 2 meses de junio 2010 The Guardian
- Social – Un nuevo miembro de LinkedIn cada segundo **de junio de 2010** MktCharts
- móvil -. los envíos del iPad corriendo a 9 millones de los envíos mundiales en los primeros 12 meses **05 2010** Morgan Stanley
- 1.4 millones de canciones vendidas en iTunes entre 09 de septiembre y 10 Feb iTunes Wikipedia seguimiento
- 300 000 nuevos usuarios de Twitter por día **4 2010** TechRadar
- 247 miles de millones de correos electrónicos por día y 18% de crecimiento en los usuarios de Internet (de 1.75bn) **01 2010** Royal Pingdom 'de Internet 2009 en los números de los
- 280 aplicaciones para el iPhone de molino al mes **enero 2010** Giga0m
- 3,5 millones de piezas de contenido compartido en Facebook cada semana y 2,5 millones de carga de fotos a Facebook al mes **febrero 2010** Econsultancy
- Facebook 635mill en ingresos por publicidad y molino de 75 dólares en regalos **Mar 2010**InsideFacebook
- Facebook 25 millones de nuevos miembros cada mes **febrero 2010** Mashable
- 50 millones de tweets por día **Feb 2010** – Econsultancy
- YouTube 1 billón vistas por día **diciembre 2009** SMH

#### **ESTADÍSTICAS SI NO SE UTILIZA EN LA LISTA ACTUALIZADA SOBRE**

- 20 horas de vídeo subido a YouTube cada minuto (fuente de YouTube blog de 09 de agosto)
- Facebook 600k nuevos miembros por día, y las fotos, los videos por mil al mes, 700mill y 4, respectivamente (fuente dentro de Facebook Feb 09)
- Twitter 18 millones de usuarios nuevos por año y 4 millones de los tweets enviados al día (fuente de TechCrunch 09 de abril)
- iPolicy Reino Unido – los mensajes SMS tiene un futuro brillante (Aug 09)
- 900 000 puestos de blogs que ponga para arriba todos los días (fuente de Technorati Estado de la Blogósfera 2008)
- YouTube diariamente, 96 millones de videos vistos, de \$ 1mill costes de ancho de banda (fuente Comscore 06 de julio!)
- Virtuales de Second Life productos 250k hizo mensajes de texto al día, 1.250 por segundo (fuente de Linden Lab comunicado de 09 de septiembre)
- El dinero – \$ 5.5 mil millones en bienes virtuales (casuales y mundos del

juego) e incluso regalos de Facebooks ganar \$ 70 millones anuales (fuente [Viximo](#) 09 de agosto)

- Flickr tiene 73 millones de visitantes al mes que suben 700 millones de fotos (fuente de [Yahoo](#) 09 de marzo)
- Abonados de redes sociales – 92,5 millones de euros a finales de 2008, a finales de 2013 el aumento de entre 641,6 hasta 873.1 millones o 132 millones de año (fuente [Informa PDF](#) )
- SMS – Más de 2,3 billones de mensajes se envían a través de los mercados más importantes del mundo en 2008 (fuente [Everysingleoneofus](#) estadísticas sms)

Si desea descargar este contador en su estado actual a continuación, haga clic derecho y guardar los siguientes:

- Las primas [82k de flash de la película](#)
- Una [aplicación ejecutable de Windows 4.4MB](#)

Por último, si le ocurre alguna más profundos 'dinámicos' estadísticas para reemplazar a algunos de los anteriores a continuación, un comentario de abajo!

UPDATE – El contador ahora tiene móvil y añade un partido – que pronto se incluirán será “patrimonio o tradicionales”, los medios de comunicación (películas en salas de cine, programas de televisión que se muestra a nivel mundial, etc :). Las fuentes estadísticas para el móvil y los contadores de juegos se suman a continuación (a pesar de que están en otros puestos).

### **Algunas de las fuentes para el contador móvil**

- [TechCrunchies](#) -Mobile visores de vídeo Estadísticas
- [AdMob](#) 06 2009 Metrics Report móvil
- [PortioDirect](#) Factbook Mobile 2009
- [Mashable](#) – [CITA](#) informe – 4.1 mil millones de mensajes SMS se envían a diario EE.UU.
- [iPolicy](#) Reino Unido – los mensajes SMS tiene un futuro brillante
- [Research and Markets](#) Global de Banda Ancha Móvil – Estadísticas y Tendencias
- [Smartbrief](#) Fuerte aumento de la inversión publicitaria de Internet móvil ...
- [ABI Research](#) En 2014 el tráfico mensual de datos móvil superarán los 2008 Total
- [HotHardware](#) un fuerte crecimiento en el acceso diario de Web Móvil
- [Ecoustics](#)
- [Cio](#) GPS habilitado los envíos de teléfonos móviles a más del doble en los próximos cinco años
- [Nielsen](#) estadounidenses Ver más televisión que nunca: Video Web y Móvil

demasiado

### Algunas de las fuentes para el contador de juegos

- 50 millones de usuarios diarios de Zynga juegos sociales ( [dentro de los juegos sociales 2009](#))
  - Proyecto de \$ 2,8 generada anualmente por los jugadores de China MMOG ( [Raph Koster,2009](#))
  - 16 millones de búsquedas por día realizadas por los jugadores de WoW ( [Maximum PC 2009](#))
  - \$ 22 mil millones de EE.UU. juegos de los ingresos en 2009 ( [IDE Agencia de 2009](#))
  - 50 000 personas a las subastas de persona por día en Gaia
  - 1 millón de transacciones de divisas por día en EVE Online ( [MMORPG.com 2009](#))
  - 9 juegos vendidos cada segundo 2007 ( [GrabStat s 2007](#))
  - \$ 5,5 ley gastado en bienes virtuales a nivel mundial
  - 4,1 millones de suscriptores nuevos MMORPG 2009 ( [MMORPGChart.com 2008](#))
  - \$ 125 ingresos de molinos de publicidad en los mundos virtuales sociales ( [GamineExpedition2008](#))
  - 575000 en el registro de viaje de fantasía por día hacia el oeste ( [Seeking Alpha 2009](#))
  - 250 mil objetos virtuales creados en Second Life por día ( [Marketwire 2009](#))
  - \$ 594 millones invertidos en compañías de mundos virtuales en 2008 ( [Engage Digital Media2009](#))
  - 1,5 millones de nuevos 3-11 niños en Estados Unidos suscribirse a los mundos virtuales al año ( [GamineExpedition 2009](#))
  - 1 millón de puestos de tablón de mensajes al día en Gaia Online
  - 7.5 millones por mes que utilizan Habbo
  - \$ 2,45 mil millones de ingresos al año a partir de World of Warcraft ( [Edge Online 2008](#))
  - 13,4 millones de unidades portátiles de videojuegos vendidos en 2007 ( [Coge Estadísticas2007](#))
  - 936 horas de molinos de los usuarios chinos a la semana en los juegos en línea (78 molinos @ 12 horas pw) ( [Futuros de Aprendizaje 2008](#))
  - 1250 mensajes de texto enviados por segundo en Second Life ( [Linden Lab 2009](#))
  - 465 millones de horas de usuario en Second Life en el último año ( [Linden Lab 2009](#))
- 
-

# 15 herramientas para la curación de contenidos



El content curator (o curador de contenidos, en español) tiene cada vez mayor importancia entre tanta maraña de información. Su función, principalmente es la de buscar, seleccionar y compartir la información (transformándola en conocimiento) más valiosa. A continuación, publico inicialmente (este post irá creciendo) 15 herramientas de curación de contenidos.

- [Bagtheweb](#): Sitio que permite recolectar, seleccionar y publicar contenido de diversas fuentes de la web. *Online*
- [Evri](#): Busca, sigue y comparte contenido en smartphones y iPads. *Descarga*
- [Flipboard](#): Magazine social para iPad. *Online*
- [Google Currents](#): Publicaciones favoritas para tablet o smartphone. *Aplicación de descarga*
- [Keepstream](#): Herramienta para organizar y compartir lo mejor de la web. *Online*
- [Netvibes](#): Uno de los precursores de la curación de contenidos. Permite múltiples fuentes y su flexibilidad múltiples usos: escaparate, sindicación de feed, bookmarking, etc. *Online*
- [Paper.li](#): Recopila lo mejor de tus seguidores de twitter, facebook y otras redes sociales. Con esos posts confecciona un diario. *Online*
- [Pearltrees](#): Organiza y comparte el contenido que desees. Es ideal para armar portfolio de artículos o un PLE. *Online*
- [Redux](#): herramienta para la curación de videos y canales temáticos. *Online*
- [Scoop.it](#): Herramienta con la cual creas tu propio escaparate a través de diferentes tópicos. Buscas, seleccionas y compartes los mejores posts. Recolecta información de diferentes redes sociales: Twitter, Facebook, Youtube, Tumblr, Slideshare, Scribd, etc. *Online*
- [Sgurl](#): Sitio para buscar y ver videos en iPad, iPhone, y Apple TV!. *Online*
- [Storify](#): Permite crear historia a través del streaming de diversos medios sociales. Por ejemplo, a través de un hashtag de Twitter. *Online*
- [Summify](#): Crea un resumen diario con los artículos de tus contactos en las

redes sociales. *Online*

- [Themefy](#): Busca, cura, compila y publica contenido. *Online*
- [Zite](#): Magazine personalizado para tu iPad y iPhone. *Online*

Fuente original:

<http://c4lpt.co.uk/directory-of-learning-performance-tools/content-curation-tools-and-services/> .

---

## Algunas paradojas actuales: SEO, SMO, Community Manager, Periodismo, Educación, Content Curator y Mundo académico

*De los motivos por los que hace bastante tiempo que no escribo sobre SEO y Community Manager a la analogía con el mundo académico.*



¿Por qué hace tiempo que no escribo sobre estas cuestiones?

Muy sencillo: hay tanta sobreinformación (saturación de información y de poca calidad) que ya estoy un poco asqueado.

Hace algunos años, con el auge de Internet, empezaron a crearse nuevos oficios y profesiones. A medida que la red crecía, pasábamos de las web 1.0 a las 2.0, ahora a las 3.0 y, próximamente, a la 4.0.

Cuando el diseño web comenzó a tomar importancia para la presencia e imagen de una empresa o institución, todos (o casi todos) -hasta los que aún no sabían como encender una computadora- eran diseñadores. Con el auge de la mal llamada Sociedad de la Información (me gusta denominarla como Sociedad del Conocimiento por su carácter integrador), todos (o casi todos) también comenzaron a autodenominarse periodistas. Este hecho es producto de un nuevo actor, el Prosumidor (del inglés Prosumer, que significa productor y consumidor de información).



Con el crecimiento e importancia de los buscadores para ordenar tanta información dispersa, el SEO (Search Engine Optimization, en español, posicionamiento orgánico; en realidad: optimización para motores de búsqueda) al igual que el diseño, se convirtió en uno de los pilares para tener presencia en Internet. Este oficio-profesión, que requiere de la conjugación de múltiples saberes y conocimientos de diversos campos, entre ellos marketing, periodismo, comunicación, diseño y programación; no fue ajeno y, de la noche a la mañana, todos (o casi todos) -incluidos los que recién habían aprendido a encender la computadora- hacían o decían hacer SEO (al punto de inventarse clientes), argumentando una supuesta experiencia de años o por la realización de algunos "cursitos".

Dentro de este escenario, también comenzaron a proliferar millones de artículos -algunos útiles, la mayoría no tanto- relacionados a las cualidades que debe tener todo SEO: qué significa ser SEO, técnicas y estrategias SEO, Black Hat SEO, link building, link baiting, link exchange, metatags, robots, y un sin fin de etcéteras. Lo más llamativo de esta proliferación es que, justamente, hay tanta información que cada vez se hace más difícil discriminar la buena de la "mala. Lo preocupante, en realidad, es que la mayoría de esos artículos -mayormente- son escritos por personas que hacen -o dicen hacer- SEO desde la teoría, pero que jamás lo realizaron en la práctica. ¿Por qué esto no pasó con el diseño web? Básicamente, porque el diseño web se ve al instante, te gusta o no te gusta como está diseñado un sitio y, en ese diseño, puedes apreciar ciertos conocimientos de su diseñador. En SEO es más complicado: los buenos resultados casi siempre se logran a mediano o largo plazo y los factores y estrategias implicados son demasiados (la mayor parte de ellos no son fáciles de apreciar a simple vista como es el caso de los metatags).

El otro problema de la masificación de este oficio-profesión, producto de la intagibilidad de su resultado, es que demanda mucho tiempo de evangelización hacia el cliente, quien muchas veces no comprende por qué tu trabajo le cuesta cuatro veces más que el de otra persona que dice hacer lo mismo pero con espectaculares y falsas promesas. Como bien es sabido, lo barato sale caro, aunque -lamentablemente- muchos potenciales clientes se dan cuenta de este hecho después de que escogieron la opción "barata". Y los que hacemos realmente SEO sabemos muy bien lo difícil que es remontar un sitio cuando fue penalizado o cuando las prácticas empleadas en su posicionamiento no fueron adecuadas. A eso se le suma lidiar con la impaciencia, el descreimiento y el fastidio del cliente que no ve aumentar rápido su ROI, a pesar de todo el dinero que ya lleva invertido.

Debido a la incursión de los Medios y Redes Sociales, el SEO evolucionó. Apareció la figura del denominado Community Manager (que en realidad ya existía

de forma "anónima" o con otro nombre, quizás "webmaster", desde hacía muchos años). Y al igual que con el diseño web, el marketing y el SEO, el con el Community Manager comenzó a pasar lo mismo. Empezaron a proliferar aún más artículos de todo tipo sobre estos oficios-profesiones -nuevamente, muchos útiles, pero otros, en su gran mayoría, de muy poca calidad-, del estilo: "10 terminos que todo Community manager debería conocer", "5 técnicas básicas que todo community manager debería realizar", y bla, bla, bla.

Digo, ¿crees realmente que más allá de la importancia de saber ciertos términos (o inventar algunos absurdos) se es mejor SEO o Community Manager por saberlos que aquel que no los estudió de memoria? Digo, ¿no sería mejor SEO o Community Manager (por qué no Periodista, Comunicador, Educador) aquel que logra conjugar la teoría con la práctica y no se queda solamente en prescripciones de cómo hacer?. Algo similar ocurre en el mundo académico, donde la brecha entre epistemología y praxeología es cada vez mayor: todos son docentes-tutores (de e-learning) en la teoría, pero en la práctica, "mama mía", veo "cada cosa". No por nada existe un dicho popular que dice: "En la cancha se ven los pingos". Por eso, tampoco me asombra que en estos oficios-profesiones las personas que más escriben sobre mejores prácticas son las que más falencias tienen en su aplicación.

Dos de las mayores cualidades prácticas que debe tener un SEO, educador, periodista, comunicador, o Community Manager, por citar solo algunos oficios-profesiones emparentados en este nuevo paradigma social -y tratando de no caer en las recomendaciones banales como las citadas anteriormente- es la discreción (com osinónimo de confidencialidad pero, al mismo tiempo, de precaución) y la humildad. Estos dos factores son importantes por varios motivos:

- Nunca te sabes todo, es imposible. Siempre habrá alguien que sepa más que vos. Adicionalmente, en este rubro se aprenden cosas nuevas todos los días.
- Los clientes corporativos (los grandes), los que casi todo trabajador de este rubro quiere captar, de forma explícita o implícita, te demandan esa discreción.
- Se puede ser muy generoso con los conocimientos, de hecho yo lo soy, pero si tu enseñas el 100% de tus conocimientos y estrategias, ya no tendrás ningún valor diferencial sobre el resto. Esto no significa que uno no enseñe todo lo que sabe (yo lo hago), sino a que hay conocimientos que son muy difíciles de transmitir o enseñar desde la palabra (léase teoría) y que cada persona debe construir en su práctica).

Por supuesto que la experiencia es vital en este tipo de tareas -porque no es lo mismo saber algo en la teoría que saber hacerlo en la práctica-, sin embargo, esa experiencia, a la hora de facturar, no precisamente prima sobre el costo

(tres a cuatro veces menor al tuyo) que una persona a la cual le enseñaste (o que realizó un cursito) está dispuesta a cobrar-aceptar. Como en la teoría suena "similar", es muy probable que esa nueva competencia sea quien se quede con el potencial cliente. Pero este tampoco es el hecho más importante, sino la desvalorización del oficio-profesión y la demanda de tiempo cada vez mayor que tenemos los que realmente hacemos SEO y Community Manager en evangelizar y concientizar a nuestros clientes sobre los tiempos, expectativas y mejores prácticas (reales).

Por hacer una analogía, a pesar de lo tan evolucionado que está el mundo, sucede algo similar en el ámbito académico. Las titulaciones suelen ser el factor determinante para ingresar en una institución de nivel superior, aunque bien es sabido a voz populi que muchas veces los conocimientos que tiene una persona son ampliamente superadores a las titulaciones que posee, y viceversa (somos testigos de muchas personas con títulos de posgrado -muchas veces dudosos- o con muy buenos contactos que no saben dar una clase, mezclan teorías opuestas, "dan cátedra" y jamás han aplicado sus supuestos conocimientos en su propia praxis. Como me dijo hace poco una colega que aprecio mucho, "es un largo debate".

A pesar de todo lo dicho anteriormente en este artículo, en estos oficios-profesiones sigue siendo más importante **la actitud hacia la vida y el conocimiento**, aspecto que, finalmente -confío plenamente en esta idea- será la que vencerá en esta **Sociedad del Conocimiento**. El periodismo (y la comunicación), el SEO, el Community Manager, y el Educador (y más en e-Learning) requieren ampliamente de esa actitud. **Esta actitud se aprende no se enseña.**

Volviendo a mi pregunta inicial: ¿por qué salvo este artículo casi no estoy escribiendo sobre SEO, Community Manager, Comunicación, Periodismo, etcétera? Porque hay tanta gente que dice serlo (SEO, educador, comunicador, community manager) y no lo hace, que en vez de perder tiempo intentado decir que lo hago, directamente prefiero hacerlo. Así gano tiempo muy valioso. Y el contexto lo amerita y me lo permite, me doy estos lujos de escribir al respecto o me pongo el sombrero de Content Curator (reflexivo y crítico) y trato de rescatar "joyitas" entre tanta basura que hay dando vueltas.

El **periodista**, el **comunicador**, el **educador**, el tutor-docente de **e-Learning**, el **seo**, el **community manager** (etcétera) en esta **Sociedad del Conocimiento**, **no solo se dicen, sino también se hacen. La diferencia está en la actitud.**

Y tu, ¿qué opinas?

---

---

# La importancia de las redes sociales en mi vida

Las redes sociales son estructuras sociales compuestas por grupos de personas que están conectadas por uno o varios tipos de relaciones (amistad, parentesco, intereses comunes, etcétera). El concepto de red social -en su sentido más amplio- se remonta hacia finales del siglo XVIII de la mano de Émile Durkheim y Ferninand Tönnies.



Según Tönnies las redes sociales son grupos que pueden existir bien como lazos sociales personales y directos que vinculan a los individuos con aquellos con quienes comparte valores y creencias, o bien como vínculos sociales formales e instrumentales. Pero fue Durkheim quien aportó una explicación menos individualista al hecho social, tras argumentar que los fenómenos sociales surgen cuando los individuos que interactúan constituyen una realidad que ya no puede explicarse en términos de los atributos individuales de los actores. De este modo, hizo distinción entre una sociedad tradicional -con “solidaridad mecánica”- que prevalece si se minimizan las diferencias individuales; y una sociedad moderna -con “solidaridad orgánica”- que desarrolla cooperación entre individuos diferenciados con roles independientes.

Su surgimiento en internet suele ubicarse en 1995, cuando Randy Conrads crea el sitio web classmates.com, sitio fundado con el fin de reencontrarse compañeros de clases. Las redes sociales -tal como son concebidas actualmente-, son medios que fomentan:

1. **La comunicación.**
2. **Comunidad.**
3. **Cooperación.**

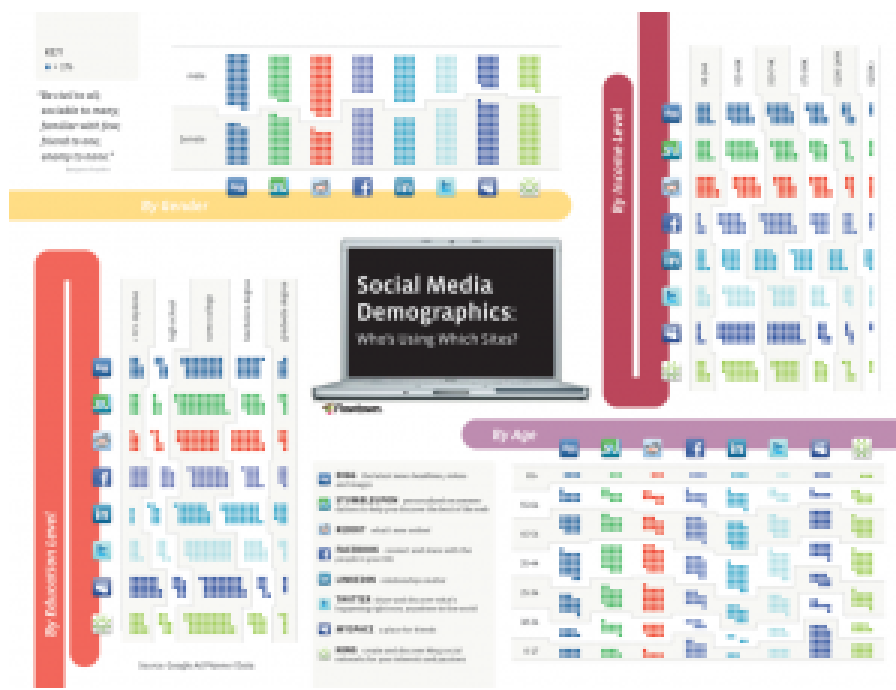
Pero la importancia de las redes sociales, además, radica en el concepto de que cada individuo tiene un promedio de al menos 100 personas conocidas (teoría basada en el libro “six degrees: the science of a connected age” del sociólogo duncan watts; que en castellano significa Seis grados de separación, teoría según la cual todas las personas del mundo están conectadas a través de no más de seis personas); y que a su vez estas 100 personas, conocen 100 personas más, de modo tal que un individuo puede comunicar una información a aproximadamente

10 mil personas con solo pedir a sus contactos que reenvíen el mensaje.

De lo explicado anteriormente se deduce que las redes sociales tienen una enorme importancia tanto en su uso ocioso-distraído y cotidiano (para amistad, diversión, etc) como en su utilización de forma profesional (generación de leads, contacto con el cliente, canal de comunicación, etc).

Mi experiencia con las redes sociales proviene desde hace más de 10 años. Durante este tiempo me permitieron no solo contactarme y reencontrarme con amigos, conocidos o compañeros de clases que por motivos geográficos o de tiempo me resultaría imposible, sino también investigar, estudiar, trabajar y dar a conocer mis ideas. Las redes sociales para mí son herramientas de uso para lograr un fin u objetivo, no son un fin en si mismo. Ese fin u objetivo va variando levemente según el momento y el contexto en el cual me encuentro a nivel personal y profesional.

Desde mi punto de vista, una de las mayores cualidades que tienen las redes sociales es que facilitan la realización de un cúmulo de actividades diarias que sin ellas no podríamos hacer. Su mayor punto de inflexión es que -al abarcar gran parte de nuestras tareas cotidianas- muchas veces no nos permiten diferenciar las actividades de ocio de las que son meramente laborales, produciendo así una convergencia de ambos campos en uno nuevo, lo que yo denomino como el **Entertainwork**, es decir, el trabajo por diversión y la diversión o entretenimiento en el y por el trabajo.



Y vos, ¿para qué utilizás las redes sociales? ¿Qué importancia tienen en tu vida?

---

---

## Mi ponencia en la Conferencia Mundial de Educación 2011: Las TIC y su influencia en la Educación. Propuestas con TIC



A continuación ofrezco la grabación de la ponencia que brindé en la Conferencia Mundial de Educación 2011 (The Global Education Conference 2011) -en la cual además de expositor fui parte del Consejo Asesor Internacional en representación de Argentina-, como así también todos los materiales elaborados y utilizados para realizar mi presentación

Para escuchar y ver la ponencia, hacer clic en la siguiente URL:

<https://sas.illuminate.com/dr.jnlp?sid=2008350&suid=D.76A452C2058F21474AE5DA2D9F2DAD>

Material usado en la Conferencia

Presentación de la Ponencia (adentro hay links a recursos)

**Presentacion Claudio Ariel Clarenc Conferencia Mundial de Educacion 2011: Las TIC y su influencia en la Educación. Recursos, técnicas y proyectos colaborativos con TIC**

View more presentations from Claudio Ariel Clarenc

o en: <http://es.scribd.com/doc/72934065>

***Video introductorio de la Ponencia***

o en: <https://plus.google.com/photos/103264076297699128932/albums/5675640...>

***Proyecto educativo Nosotros también tenemos algo que enseñar***

**Proyecto educativo Nosotros también tenemos algo que enseñar**

View more presentations from Claudio Ariel Clarenc

o en: <http://es.scribd.com/doc/72930016>

***Proyecto educativo Pasando revista***

**Proyecto educativo Pasando revista (Revista escolar)**

View more presentations from Claudio Ariel Clarenc

o en: <http://es.scribd.com/doc/72931625>

---