

**ENSEÑANZA 2.0: USO DE LAS REDES SOCIALES
EN LAS PRÁCTICAS DOCENTES**

Jairo Antonio Pérez Rubio

**Director:
Dr. Alfonso Cárdenas Páez**

**Universidad Pedagógica Nacional
Doctorado Interinstitucional en Educación
Énfasis: Lenguaje y Educación
Bogotá, D.C.
2014**

| 1. Información General | |
|-------------------------------|--|
| Tipo de documento | Tesis de Grado |
| Acceso al documento | Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central |
| Título del documento | Enseñanza 2.0: Uso de las redes sociales en las prácticas docentes |
| Autor(es) | Pérez Rubio, Jairo Antonio |
| Director | Cárdenas Páez, Alfonso |
| Publicación | Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2014. 319 p. |
| Unidad Patrocinante | |
| Palabras Claves | Enseñanza 2.0; redes sociales, Edupunk, Conectivismo, Modelo Atarraya, comunidades de práctica, aprendizaje en pares, aprendizaje invisible. |

| 2. Descripción |
|--|
| <p>La tesis de grado: "Enseñanza 2.0: Uso de las redes sociales en las prácticas docentes", busca contribuir a la educación tradicional, a través del estudio de las redes sociales como nuevas metodologías de enseñanza. A lo largo de tres capítulos, el autor analiza y reflexiona sobre cómo las redes sociales se pueden utilizar para los procesos de enseñanza y aprendizaje, en ambientes formales e informales. El tema de las redes sociales no se refiere únicamente a las Tecnologías de la Información y Comunicación - TIC, sino también a los procesos comunicativos que se producen a través de tecnologías digitales. Muestra cómo las redes sociales están cambiando las formas de interrelacionarse, de comunicarse, de hacer negocios, de generar relaciones afectivas, de enseñar y de aprender. Finalmente plantea un modelo didáctico usando las redes sociales como apoyo a la presencialidad que él denomina "Atarraya".</p> |

| 3. Fuentes |
|--|
| <p>BURGOS, E. y CORTÉS, M. (2009). <i>Iníciate en el Marketing 2.0: Los Social Media como herramientas de fidelización de clientes</i>. La Coruña, Gesbiblo.</p> <p>CASTAÑEDA Q. L. (2011). <i>Aprendizajes con redes sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos</i>. Ediciones de la U.</p> <p>CASTELLS, M. (2003). <i>La Galaxia Internet</i>. Random House Mondadori.</p> <p>CABERO, J.; LÓPEZ, E.; LLORENTE, M.C. (2009). <i>La docencia universitaria y las tecnologías Web 2.0. Renovación e innovación en el Espacio Europeo</i>. Sevilla: Mergablum.</p> <p>CABRERA, E.P. (2004): <i>Aprendizaje colaborativo soportado por computador (CSCL): su estado actual</i>. <i>Revista Iberoamericana de Educación</i>. http://www.campus-oei.org/revista/deloslectores/729Cabrera108.PDF</p> <p>COBO R., C., & PARDO K., H. (2008). <i>Planeta web 2.0: Inteligencia colectiva o medios fast food</i>. LMI.</p> <p>HARO, J. (2009). <i>Las redes sociales aplicadas a la práctica docente</i>. En <i>Didáctica, Innovación y Multimedia</i>, 13. http://dim.pangea.org/revistaDIM13/Articulos/juanjosedeharo.doc</p> |

PRENDES, M.P. (1995). Redes de cable y enseñanza. En J, Cabero, y F. Martínez Sánchez. Nuevos canales de comunicación en la enseñanza. Madrid: Centro de Estudios Ramón Areces.
REIG HERNANDEZ, D. (2012). Socionomía. ¿Vas a perderte la revolución social?. Editorial Deusto.
SÁDABA, C. Y BRINGUÉ, X. (2011). Redes sociales. Manual de supervivencia para padres. Editorial Viceversa.

4. Contenidos

En el primer capítulo hace un recuento de la evolución de las redes sociales desde su inicio hasta la actualidad, de sus características, de los tipos de redes y las herramientas que utilizan, y finalmente analiza cómo los usuarios de las redes sociales en el contexto de la web 2.0 pasan de ser observadores a protagonistas, y de la generación "yo" a la generación "nosotros".

En el segundo capítulo, trabaja la relación redes sociales y educación, a través de la revisión y el análisis de propuestas pedagógicas emergentes de movimientos como el edupunk y el conectivismo, y de ideas planteadas sobre conceptos como aprendizaje permanente, educación participativa, e-learning 2.0, tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento - TAC, tecnologías para el empoderamiento y la participación - TEP, con lo cual pretende buscar esquemas flexibles, innovadores y creativos, para procesos de enseñanza y aprendizaje que pueden ocurrir en cualquier momento y lugar. Finaliza este capítulo con el planteamiento de una didáctica de las redes sociales, con ejemplos prácticos sobre cómo usarlas tanto en el salón de clase, como fuera de él.

En el tercer capítulo, el autor refiere la manera como se gestó la idea de la investigación, formula algunas interpretaciones del trabajo adelantado en relación con las prácticas docentes, ofrece un panorama general del trabajo de investigación adelantado con la Asociación de Universidades Confiadas a la Compañía de Jesús en América Latina - AUSJAL - en la cual participaron profesores universitarios de México, Guatemala, Colombia, Venezuela, Argentina y Brasil, y formula el modelo "Atarraya" para el uso de las redes sociales en procesos de enseñanza y aprendizaje.

5. Metodología

La tesis de grado titulada "Enseñanza 2.0: Uso de las redes sociales en las prácticas docentes" se planteó como una investigación de tipo experimental estructurada en cuatro fases: Primera fase: seleccioné de un grupo de docentes pertenecientes a la Asociación de Universidades Jesuitas de América Latina - AUSJAL. Segunda fase: Capacité a los docentes participantes de la muestra en aspectos teóricos y prácticos de las redes sociales para que re-configuraran sus ambientes de aprendizaje. Dicté un curso denominado: Uso pedagógico de las redes sociales. Tercera fase: Realicé observaciones a los docentes que participaron en el curso, analizando el proceso de enseñanza-aprendizaje que cada profesor desarrolló a través del uso de los social media (Twitter y Facebook). Cuarta fase: Realicé el análisis y la sistematización de los resultados. Examinamos y reflexionamos, conjuntamente con los profesores participantes, los cambios vividos a nivel personal y grupal, y los cambios experimentados en la propia realidad de la práctica docente.

6. Conclusiones

- Los estudiantes ven el aprendizaje a través de las redes sociales como una aplicación práctica y significativa para su vida.
- Mejoraron el manejo de sus relaciones a través de las redes sociales, de manera estratégica y provechosa.
- Modelo Atarraya, atrapa los intereses, gustos, inquietudes y participaciones de los estudiantes, lo cual contribuye a cerrar la brecha entre profesor y estudiantes.
- A través de la aplicación del modelo Atarraya, los estudiantes integraron los contenidos de la clase de una manera enriquecedora y placentera.
- Un logro fundamental de esta metodología fue la comunicación y el trabajo en equipo que se realizó a través de las redes sociales. Se sintieron más cómodos, y ocuparon más tiempo participando en ellas no sólo para entretenerse y relacionarse sino para desarrollar trabajos académicos.
- Los procesos de enseñanza y aprendizaje se dieron de forma más espontánea, transparente, horizontal y abierta. Los estudiantes en general crearon contenidos multimediales que permitieron una mayor participación.
- Cambia el rol del profesor, se convierte en el mediador que administra el entorno para ayudar al estudiante a conseguir sus objetivos, ofreciendo múltiples perspectivas.
- Aumenta la interacción y la comunicación con el profesor, posibilitando un ambiente de aprendizaje colaborativo, aunque falta investigación y formación de los profesores en el uso de tecnologías digitales.
- El problema ya no consiste en encontrar la información sino en saber discriminarla, analizarla y elaborarla, y este sigue siendo un reto mayor para los profesores cuando trabajan con las redes sociales.
- Las redes sociales posibilitan reconocer y abrir la puerta a la diversidad de puntos de vista y resultados, y promover la apertura a nuevos puntos de vista e ideas.
- Lo que se busca es que estas herramientas puedan adoptarse y adaptarse desde la particularidad y diversidad de cada contexto y de cada estudiante.

| | |
|-----------------------|----------------------------|
| Elaborado por: | Pérez Rubio, Jairo Antonio |
| Revisado por: | Cárdenas Páez, Alfonso |

| | | | |
|--|----|----|------|
| Fecha de elaboración del Resumen: | 07 | 11 | 2014 |
|--|----|----|------|

Contenido

Introducción 9

Capítulo I

De la revolución tecnológica a la revolución de las redes sociales: la sociedad 2.0..... 13

¿En qué contexto nace el Internet? 14

De ser observadores a protagonistas de la web..... 18

Cibercultura: la cultura de la sociedad digital 19

La otra cara de la moneda del Internet sin fronteras: el software libre u open source 22

Ahora podemos colaborar y participar: Web 2.0 24

Herramientas y aplicaciones web 2.0 para todos los gustos..... 29

Tenemos salvavidas inteligentes en el océano del Internet 30

En muchos casos varios cerebros piensan mejor que uno: inteligencia colectiva33

Web 3.0: ¿Lo que viene o lo que ya está sucediendo? 36

Los medios de las redes sociales: social media 40

Pasamos de la generación “yo” a la generación “nosotros”: empieza la consolidación de las redes sociales 47

Cambiamos el mundo, conociéndonos mejor: inicio de las redes de blogs y comunidades de práctica 50

Surgen las redes profesionales 52

Aparecen las grandes redes sociales..... 53

Varias interpretaciones acerca de las redes sociales..... 56

Internet más allá de los nodos, hace nuestro mundo más pequeño 61

Datos sobre el crecimiento de las redes sociales..... 63

Tipos de redes sociales 74

| | |
|---|-----------|
| Tipos de herramientas de redes sociales | 76 |
| Capítulo II | |
| Enseñanza 2.0: una posibilidad a través de las redes sociales..... | 80 |
| Repensando la manera de educar: las redes sociales rompen las paredes de la escuela | 81 |
| ¿Para qué pensar en usar las redes sociales para enseñar y aprender? | 87 |
| Los profesores somos también aprendices en la era digital | 88 |
| Se transforma el rol del profesor | 90 |
| Redes sociales orientadas a la enseñanza | 96 |
| Las redes sociales en la enseñanza 2.0 | 104 |
| Conectivismo y Edupunk: dos enfoques pedagógicos que orientan el trabajo docente a través de las redes sociales | 107 |
| La sociabilidad en Redes sociales, o una forma aumentada de enseñar y aprender..... | 117 |
| Las redes sociales en la docencia | 120 |
| ¿Cómo aprovechar el poder de las redes sociales?..... | 121 |
| Pensar los salones de clase como laboratorios y no como repositorios temporales de estudiantes | 124 |
| ¿Por qué usar las redes sociales en el salón de clase?..... | 127 |
| Algunas implicaciones pedagógicas en el uso de las redes sociales en el salón de clase..... | 130 |
| Otras perspectivas para tener en cuenta en el uso de las de las redes sociales en el salón de clase..... | 133 |
| Algunas ideas para hacer uso de las redes sociales en el salón de clase..... | 135 |
| Didáctica y redes sociales | 139 |
| Sugerencias didácticas para el uso de las redes sociales | 147 |

| | |
|---|------------|
| ¿Qué pasa cuando los profesores y estudiantes usan las redes sociales como herramientas de aprendizaje? | 148 |
| ¿Cuál es el sujeto que estamos formando a través de las redes sociales?..... | 151 |
| Cambios en las dinámicas de participación de los estudiantes cuando usamos las redes sociales en clase | 153 |
| ¿Cómo motivar a los estudiantes para que hagan uso pedagógico de las redes sociales? | 155 |
| Competencias y habilidades que se desarrollan a través del uso de las redes sociales | 157 |
| ¿Qué hacer para usar pedagógicamente las redes sociales? | 163 |
| La enseñanza 2.0 cambia los paradigmas pedagógicos a través de las redes sociales | 166 |
| Aspectos importantes para tener en cuenta cuando usemos las redes sociales en las prácticas docentes..... | 168 |
| La interactividad un aspecto fundamental en la enseñanza a través de las redes sociales | 174 |
| Capítulo III | |
| Cambio de paradigma en la mente de los profesores | 176 |
| ¿Cómo se gestó la idea del proyecto? | 178 |
| Enseñanza 2.0 | 182 |
| Propuesta del curso Uso pedagógico de las redes sociales | 187 |
| Enfoque didáctico metodológico del curso sobre el uso pedagógico de las redes sociales | 206 |
| Resultados de los test aplicados | 210 |
| Propuestas y experiencias de los profesores que tomaron el módulo: Uso pedagógico de las redes sociales..... | 230 |
| Modelo "Atrarraya": uso de las redes sociales en las prácticas docentes..... | 247 |
| Modelo Atrarraya: Uso pedagógico de las redes sociales | 251 |

| | |
|---|-----|
| Objetivos: | 251 |
| Intencionalidad Pedagógica – Contenidos: | 252 |
| Motivar y sensibilizar: | 253 |
| Reglas de uso compromiso y roles: | 254 |
| Elección de Plataformas digitales:..... | 255 |
| Acompañamiento: | 256 |
| Evaluación: | 257 |
| Conclusiones | 265 |
| La otra cara de las redes sociales | 271 |
| Referencias citadas..... | 274 |
| Bibliografía..... | 276 |
| Anexos | 283 |
| Algunos Consejos al usar Facebook en la práctica docente..... | 283 |
| Consejos para el uso del Twitter en las prácticas docentes..... | 293 |
| Herramientas claves de monitoreo y obtención de información en las redes sociales. | 297 |
| Herramientas para Facebook..... | 299 |
| Herramientas para Twitter | 299 |
| Herramientas de integración en las redes sociales: | 300 |
| Reglas de uso de las redes sociales | 302 |
| Facebook..... | 302 |
| Twitter | 311 |
| Propuesta del curso Uso pedagógico de las redes sociales | 323 |

Introducción

Quizás el gran éxito de las redes sociales ha sido que la interacción complementa y potencia la que tiene lugar cara a cara. La organización rizomática y distribuida de las redes sociales (que sigue un enfoque de abajo hacia arriba como lo vamos a analizar a través de esta investigación), la facilidad de uso y su generalización especialmente entre los jóvenes, son algunas de las bondades que se reconocen a las redes sociales. Además, permiten conexiones dinámicas favorecidas por dispositivos digitales cada vez más móviles y con conexiones inalámbricas, que facilitan cada vez más estar conectados en cualquier tiempo y lugar a la red de redes a través de una comunicación multimedial y multiformatos.

Observando y escuchando a mis alumnos sobre sus gustos e intereses, sentí la necesidad de repensar mi forma de enseñar, lo que me motivó a investigar y experimentar sobre el uso de tecnologías digitales en mis prácticas docentes, con el ánimo de trabajar sobre las competencias requeridas para la adquisición y comprensión de la información, y para la expresión y comunicación de contenidos, que deben tener los estudiantes, aprovechando su gusto por los dispositivos digitales.

Mi interés por experimentar con las redes sociales en mis prácticas docentes comenzó a gestarse en una reunión de profesores donde el tema de discusión era si permitían o no el uso de dispositivos digitales en el salón de clase. La mayoría de los profesores se quejaron de que estos dispositivos (teléfonos celulares, tabletas, ipads y otros) eran un distractor en el salón de clase y que no era conveniente permitir su uso. A raíz de esa discusión empecé a preguntar y observar si los profesores hacían uso de las redes sociales en sus prácticas docentes. Una de las conclusiones a las que llegué en ese momento es que

muchos profesores cuando empiezan su clase les piden a sus estudiantes que por favor apaguen sus teléfonos celulares, que apaguen sus computadoras portátiles o cualquier dispositivo digital para que pongan atención a lo que se hablará en clase, pues consideran que estas nuevas tecnologías son distractoras para el buen desarrollo de la asignatura. Me pregunté entonces qué pasaría, si en lugar de decirles que apagaran sus celulares y dispositivos, les dijera a mis estudiantes: por favor prendan sus teléfonos celulares, conéctense con sus redes sociales a través del computador, publiquen y compartan todo lo que pasa en clase, busquen información que contribuya al tema en discusión, no supongan si no verifiquen haciendo uso de los dispositivos y aplicaciones digitales que tengan a la mano.

Muchos de los comentarios, reflexiones, propuestas y preguntas, que me he planteado durante el desarrollo de esta investigación y que me sirvieron como guía y punto de partida durante el proceso de experimentación, investigación y reflexión, son producto de ponencias, trabajos, consultorías, ejercicios que he desarrollado en mis asignaturas, conversaciones y debates con muchos de mis colegas.

Esta disertación está estructurada en tres capítulos. En el primer capítulo comienzo con una breve historia del Internet y de cómo los usuarios pasaron de ser observadores a ser protagonistas de la web, y hago un análisis de la cultura digital o cibercultura. Luego hablo sobre cómo el software libre u open source, ha tenido una influencia no sólo a nivel técnico en el desarrollo de programas de computación y de dispositivos digitales, sino en la filosofía misma del Internet. Trabajo la Web 2.0 como una evolución del Internet que se constituye en una plataforma abierta basada en la participación de los usuarios. Todo lo anterior para llegar al tema central de este primer capítulo que son las redes sociales, a la historia de las redes sociales más conocidas, sus características, los tipos y clases de redes, y al análisis de cómo las redes sociales están cambiando en muchos

casos nuestras prácticas sociales. Finalmente hago un poco de prospectiva sobre lo que lo que ya está sucediendo con el fenómeno de las plataformas sociales.

En el segundo capítulo exploro la relación redes sociales y educación, basado en los nuevos enfoques pedagógicos como el edupunk, el conectivismo, e ideas planteadas sobre conceptos como aprendizaje permanente, educación participativa, educación democrática, educación 2.0, aprendizaje social, e-learning 2.0, e-learning social, Open Social Learning, aprendizaje informal, aprendizaje por proyectos, educación distribuida, entornos personalizados de aprendizaje, nativos / sabiduría digital, aprendizaje entre pares, Peer to Peer (P2P), comunidades de práctica, aprendizaje y aprendizaje ubicuo. Desde mi punto de vista, todas estas propuestas son invitaciones a buscar esquemas más flexibles, innovadores, y creativos, para una enseñanza y aprendizaje que pueden ocurrir en cualquier momento y en cualquier lugar a través de tecnologías digitales. Analizo la influencia que las redes sociales están teniendo en las maneras de enseñar y aprender y su influencia en la educación presencial. En este capítulo planteo una didáctica en el uso de las redes sociales tomando en cuenta no sólo mi experiencia sino la de algunos profesores, y mostrando ejemplos prácticos sobre cómo usarlas tanto en el salón de clase, como fuera de él.

En el tercer y último capítulo hablo de cómo se gestó la idea de investigación, de todos los aspectos que tuve en cuenta para formular mi proyecto, y expreso mi interpretación personal sobre la manera en que he realizado mis prácticas docentes apoyándome en las redes sociales como herramientas didácticas. Una parte fundamental de mi proceso de investigación se apoyó en el módulo "Uso pedagógico de las redes sociales", que diseñé para dictar en el marco del Diplomado Virtual "Formación de Tutores para Programas en Línea", ofrecido por la Asociación de Universidades Confiadas a la Compañía de Jesús en América Latina (AUSJAL) y administrado por el Instituto de Estudios Sociales y Culturales

Pensar de la Pontificia Universidad Javeriana. En el módulo participaron profesores universitarios de México, Guatemala, Colombia, Venezuela, Argentina y Brasil, a quienes se les solicitó realizar un pre-test y un pos-test al inicio y al final del curso. El análisis de estos test, las propuestas realizadas por ellos para implementar el uso de las redes sociales como apoyo a sus clases, y sus experiencias de cómo las desarrollaron, hacen parte también de este tercer capítulo. Cierro este capítulo con mi propuesta de un modelo para el uso de las redes sociales en procesos de enseñanza y aprendizaje, que llamé Atarraya y trata sobre los componentes que considero básicos para usar didácticamente las redes sociales como apoyo a las clases presenciales.

El tema de las redes sociales no se refiere únicamente a las Tecnologías de la Información y Comunicación - TIC, sino también a los procesos comunicativos que se producen a través de tecnologías digitales. Están cambiando las formas y maneras de interrelacionarse, están apareciendo códigos sociales para comunicarse y formas distintas de hacer negocios, de generar relaciones afectivas, de enseñar y aprender, diferentes a las tradicionales. Observar cómo suceden estos acontecimientos a través de las redes sociales o de cualquier dispositivo digital, fue también una de las motivaciones para mi tesis.

Crear una cultura digital en el mundo académico, es bastante posible. Una manera de hacerlo es abordar las tecnologías digitales como herramientas y dispositivos, para pensar sobre cómo los docentes podemos hacer uso de estas herramientas para entablar una mejor comunicación, una mejor enseñanza, una mejor colaboración. Uno de los problemas, a mi modo de ver, es que existen culturas y prácticas académicas muy arraigadas y resistentes al cambio. Los miedos al cambio y al ensayo, están produciendo una parálisis en las didácticas de muchos profesores.

Capítulo I

De la revolución tecnológica a la revolución de las redes sociales: la sociedad 2.0

Las comunicaciones en el siglo XXI han tomado mucha fuerza generando narrativas multimediales¹ y transmediáticas²; ahora percibimos una comunicación mucho más colectiva, interactiva, participativa y audiovisual. Este desarrollo dentro de las comunicaciones también se ha logrado por la apertura de espacios cada vez más personalizados en la red, lo que nos lleva a pensar que somos seres que comunicamos a través de símbolos y signos, pero, sobre todo, somos TEXTO, AUDIO e IMAGEN.

Las TIC³, TEP, TAC la construcción de redes sociales, los dispositivos móviles, el uso de las wikis y los blogs, el internet de las cosas entre muchas otras cosas, son las más recientes e importantes ideas en cuanto a participación dentro de la era del conocimiento, la sociedad red. Los nuevos paradigmas dentro de las comunicaciones y el cambio en la manera cómo nos relacionamos, han hecho que el mundo ya no se vea, ni se aprenda igual que hace tan solo 5 años.

1 Multimediales lo interpretamos como la posibilidad de un medio para contener audio, video, texto, imágenes, símbolos, signos, emoticones por ejemplo para transmitir un contenido. Internet sería el ejemplo más evidente de un medio multimedial.

2 Entendemos por transmediáticas a un fenómeno de narrativas que se expanden a través de medios y plataformas, es transitar un relato por diferentes medios digitales y análogos. Es lo que Henry Jenkins denominó transmedia storytelling. Los usuarios participan en esta expansión de los relatos a través de sus propios contenidos, los cuales se difunden y comparten a través de las redes sociales.

3 De acuerdo a Dolors Reig Hernández en su blog El Caparazon nos comenta que una manera de profundizar en la cuestión de cómo se comportan los jóvenes en el nuevo ecosistema es, tal y como hicieron desde la Fundación Mc Arthur durante tres años hasta el 2008 en un conocido estudio etnográfico (Living and Learning with new media), resulta simplemente observarles. Las conclusiones presentaban lo que ellos llamaban las tres formas básicas de participación en los nuevos medios y podrían entenderse también como la evolución del uso, de la apropiación de las tecnologías si las ponemos en relación con la clasificación TIC, TAC, TEP (Tecnologías de la información y la comunicación, Tecnologías de la aprendizaje y el conocimiento y Tecnologías del empoderamiento y la participación. (Consultado en Febrero 02 de 2013).

¿En qué contexto nace el Internet?

Para realizar una visión panorámica de la historia de Internet tendríamos que remitirnos a una serie de memorándums escritos por J.C.R. Licklider, del Massachusetts Institute of Technology, en agosto de 1962, en los cuales discute sobre su concepto de Galactic Network (Red Galáctica). Él concibió una red global interconectada, a través de la cual cada uno pudiese acceder desde cualquier lugar a datos y programas. En esencia, el concepto era muy parecido a Internet como lo conocemos.

Licklider fue el principal responsable del programa de investigación en ordenadores de la ARPA (Advanced Research Projects Agency) desde octubre de 1962. Mientras trabajó en ARPA, convenció a sus sucesores, Ivan Sutherland, Bob Taylor, y el investigador del MIT Lawrence G. Roberts, de la importancia del concepto de trabajo en red (José Luis García Cué, s. f.).

En 1969, el Departamento de Defensa de Estados Unidos contrató a ARPA con el objetivo de aprovechar sus investigaciones universitarias en comunicaciones, pues querían alcanzar una superioridad tecnológica sobre la Unión Soviética; así fue cómo surgió ARPANET (Advanced Research Projects Administration Network). El propósito de esta red era lograr construir un sistema de comunicaciones militar capaz de sobrevivir a un ataque nuclear. Si éste sucedía, las comunicaciones militares de EE.UU no se cortarían totalmente al estar construidas como nodos de una gran red. Sin embargo, nunca hubo ningún ataque nuclear. Aunque no estaba claro su propósito, ésta primera red creció velozmente conectando cientos de organismos como contratistas de defensa, laboratorios de investigación y sobre

todo universidades. Finalmente, y gracias a las diversas contribuciones de los diferentes usuarios del mundo entero, surgió lo que conocemos hoy como Internet (Castells, 2003). Pero solo hasta 1991 fue posible el acceso de la población mundial a la Red, gracias al desarrollo de la World Wide Web (WWW) por parte de Tim Berners-Lee y su grupo de investigación.

Gracias a Tim Berners Lee, quien desarrolló un lenguaje que permitió comunicar todos los computadores del mundo, el World Wide Web, este desarrollo originó uno de los mayores cambios que la sociedad haya presenciado hasta ahora. En 1989 en los laboratorios del CERN (Organización Europea de Investigación Nuclear), Tim Bernes Lee comprendió que compartir la información de los diferentes investigadores del CERN era una tarea dispendiosa y complicada, debido a que trabajaban con plataformas y tecnologías diferentes. Adicionalmente, dichos investigadores venían de todas partes del mundo con múltiples programas que no eran necesariamente compatibles entre sí. La idea de poder compartir la información entre colegas alrededor del mundo creó la necesidad de conectarse a través de la red.

Finalmente, en 1990 se creó lo que ahora conocemos como World Wide Web y, en abril de 1993, CERN anunció que esta nueva tecnología estaba disponible para quien quisiera y pudiera hacer uso de ella.

Desde sus inicios, la Web no ha estado exenta de problemas. Se trataba de un fenómeno que estaba creciendo muy rápido y nadie sabía cómo funcionaba ni qué esperar de este desarrollo tecnológico. Esta época es conocida como la Web 1.0. En los primeros años de la Web, la comunicación era principalmente unidireccional, la red era estática (los usuarios podían ver el contenido de cada página más no podían interactuar con ella) y el usuario estaba limitado al contenido que el

Webmaster⁴ cargara en la página. La participación se limitaba a la lectura de los contenidos del sitio web.

Esta red estática tuvo un gran periodo de crecimiento entre 1997 y el 2001, que llevó a un florecimiento económico alrededor de Internet. Se crearon muchas empresas tecnológicas que se sobrevaloraron en el mercado con la promesa de generar altos ingresos económicos la famosa "burbuja puntocom" de finales de los noventa y comienzos del 2000. Sin embargo, quebraron rápidamente debido a que no existía realmente un sostenimiento económico alrededor de las empresas de Internet en la medida en que navegar en ellas era gratis. El estallido de la burbuja de los puntocom generó ciertos niveles de incertidumbre y desconfianza en los inversionistas de la red; sólo algunos de ellos creyeron en el poder económico que existía en ella. Se transformó en Internet no sólo por el descalabro económico sino por la opción de generar un ambiente de comunicación multidireccional, donde se facilitara la interacción, la participación, la colaboración y donde los usuarios fueran consumidores y productores de contenidos (prosumer). Es entonces cuando aparecieron conceptos como el remix, los mashups, P2P y "hágalo usted mismo".

Esta evolución del Internet es lo que se conoce como la Web 2.0 y funciona como un ecosistema de información donde todo está conectado, por ejemplo, en portales como Google, Wikipedia, Ebay, Youtube, Skype, Writely, Blogger, RSS, Flickr y Facebook entre otras. En todos estos espacios web o aplicaciones lo que aparece como lo más importante es el usuario y su participación con el sitio. A mayor número de usuarios, mayor será el valor del sitio y su contenido⁵, a este fenómeno se le conoce como efecto red. Esta versión de Internet es la que conocemos hoy en día: se trata de una red social aumentada donde la información y los contenidos representan todo y donde las personas pueden interactuar las

⁴ Persona encargada de administrar los contenidos del sitio web.

⁵ <http://www.scribd.com/doc/550264/Que-es-web-10> (consultado Febrero 05 de 2013)

unas con las otras. Ahora el Internet es un medio multimedial que reúne audio, video, texto, animación y todo tipo de símbolos, signos y que ha sido diseñado para la interacción, la colaboración y la participación de cualquier persona que se puede conectar a ella.

Hoy, en pleno siglo XXI, podemos referirnos a este revolucionario sistema de intercambio de información como un fenómeno capaz de manejar con comodidad productos multimedia, pues el desarrollo de Internet abrió para ciertos sectores sociales de nuevas posibilidades como la búsqueda y la publicación de información, el establecimiento de conversaciones con otros usuarios, la realización de todo tipo de transacciones, marketing, publicidad y procesos de enseñanza y aprendizaje (que dan paso al e-learning y a la educación a distancia).

Es claro que la contribución de los usuarios ha sido clave para la transformación de esta tecnología; y es quizás esta una de las razones por la cual Internet ha crecido y sigue creciendo tanto. Indudablemente, también los consumidores de Internet han contribuido a la transformación de la cultura al ser productores de contenidos en la Red. Por lo tanto, podríamos hablar de cultura digital, la cultura creada por los usuarios de Internet, tanto como la que constituye tales sujetos y sus percepciones.

De ser observadores a protagonistas de la web

“Internet nos hace más sociales, aunque a priori esto pueda parecer contradictorio, y nos ofrece la oportunidad de progresar hacia un mundo en el que los ciudadanos tengan el protagonismo que están demandando ya”.

Dolors Reig (2012: 119).

El desarrollo y la creación de la red de redes ha implicado un cambio trascendental en nuestra cultura; Internet se ha convertido en un medio para todo, pues está inmerso en la sociedad y en los núcleos políticos, económicos y culturales. Desde el nacimiento de la red, nuestras prácticas comunicativas se han visto transformadas gracias al desarrollo tecnológico; nuestra interacción con el entorno, nuestros hábitos de producción y nuestro consumo cultural cada día son diferentes, pues como usuarios de la red podemos obtener, crear y compartir toda clase de contenidos de una forma inmediata y simultánea.

Internet rompe con el paradigma que se tenía de los medios masivos, pues ningún medio de comunicación le había dado tanto poder al usuario antes. El único que podía ser generador de contenidos era el dueño del medio y además no todo el mundo podía acceder de manera fácil y rápida a la información. Con Internet, ciertas barreras se rompieron, ya que ahora un sector de la sociedad que tiene los recursos económicos y técnicos, estamos capacitados para participar en la red:

“Internet es el corazón de un nuevo paradigma sociotécnico que constituye en realidad la base material de nuestras vidas y de nuestras formas de relación, de trabajo y de comunicación. Lo que hace Internet es procesar la virtualidad y transformarla en nuestra realidad, constituyendo la sociedad red, que la sociedad en la que vivimos” (Moraes y Castells, 2005: 228).

Internet es un conjunto descentralizado y/o distribuido de redes de comunicación interconectadas que permite la transmisión de datos entre varios servidores, datos digitalizados convertidos en bits que no hacen distinción de la información. Sin embargo, la definición de Internet es mucho más profunda, pues su existencia no se limita solo a las redes. Abarca, también, a la cultura digital que se ha creado alrededor de éstas. Manuel Castells afirma que Internet “es mucho más que una tecnología, es un medio de comunicación, de interacción y de organización social” (2005: 203). El autor hace referencia, entonces, a que Internet constituye la base material y tecnológica de “la sociedad red”, siendo ésta la infraestructura que permite el desarrollo de nuevas formas de relación social.

Cibercultura: la cultura de la sociedad digital

“Lo que sí es nuevo, es que vivimos en la Sociedad de la conversación, que tenemos la posibilidad de conversar de una forma más horizontal que nunca con cualquiera de sus emisores y por lo tanto, más que nunca, de alertar cuando se comentan”.

Dolors Reig Hernández (2012: 43).

La cultura de Internet es la cultura de los creadores y usuarios de Internet. En este orden de ideas interpretamos la cultura como un conjunto de valores y creencias que conforman el comportamiento. Los esquemas de comportamiento repetitivos generan costumbres que se imponen mediante las instituciones así como por las organizaciones sociales formales. Castells (2003) lo amplía de esta manera [...] Si bien se manifiesta de forma explícita, la cultura es una construcción colectiva que trasciende a las preferencias individuales e influye en las actividades de las personas pertenecientes a dicha cultura, en este caso, los usuarios/productores de Internet (2003: 51).

Para Castells, la cultura de Internet se caracteriza por tener cuatro estratos. En primer lugar está la cultura *tecno meritocrática*, que nace de la ciencia y del mundo académico y que con el tiempo logró obtener su autonomía al apoyarse en la comunidad académica, para así ganar legitimidad y prestigio. En segundo lugar está la cultura conformada por los *hackers*, quienes lograron cruzar las fronteras de la innovación tecnológica, algo que hasta ese entonces era impensable; ésta cultura ha sido decisiva en todo el conjunto de la revolución tecnológica actual, pues permitió el progreso abierto y difundido de la red y de sus aplicaciones. Los hackers han sido quienes han tenido siempre la pasión por crear, pues para ellos la libertad de acceder a la tecnología y utilizarla como quieran es fundamental.

Estas dos culturas supieron complementarse muy bien entre sí, pues el interés por investigar por parte del sector académico y la pasión por desarrollar avances tecnológicos en la red por parte de los hackers, fueron principios fundamentales para el inicio de la cultura digital. Después de que esta base fue establecida, millones de usuarios comenzaron a hacer parte de esta cultura, formando *comunidades virtuales*, y así crearon nuevas formas de interrelación en la sociedad.

Finalmente, un sector de la sociedad descubrió que a través de la Red podrían tener cierta influencia sobre el mundo haciendo uso del poder que acompañaba a la tecnología naciente. Esta cultura es llamada por Castells como los *emprendedores*, un sector comercial que aprovechó la tecnología de Internet para hacer dinero, de esta forma, las empresas se transformaron en un eje movilizador de Internet, que a su vez se convirtió en el eje de las vidas de ciertos sectores sociales. Por consiguiente, la cultura de Internet fue construida por el progreso tecnológico desarrollado por el ser humano, quien hizo de la red de redes un espacio creativo, con cierta libertad y apertura, de esta forma se asentó en comunidades virtuales dedicadas a generar alternativas de comunicación en la

sociedad, una sociedad que se materializó por intereses capitalistas y militares que crearon una nueva economía a partir de Internet (Castells, 2003).

Por su parte el filósofo de la cultura digital Pierre Lévy, nos presenta su interpretación de lo que para él significa cultura “[...] la cultura es un complejo de redes de sistemas culturales entramados entre sí, es decir, que se solapan, comparten agentes, entornos y recursos culturales, interaccionan, se comunican y se transforman mutuamente” (2007: 9). Este autor utiliza los términos cultura digital o cultura de la sociedad digital para referirse a la cultura propia de las sociedades en las que las tecnologías digitales configuran las formas dominantes de la información, comunicación y conocimiento. Para él, la cultura digital está entendida como “[...] la totalidad de las redes de sistemas socio-técnico culturales que han surgido y han sido configurados por los impactos de las nuevas TIC (tecnologías de la información y comunicación)” (2007:10).

Para Lévy, la cultura digital no se reduce a componentes simbólicos, sino que integra también las técnicas, los artefactos y los entornos materiales. Es decir, la cultura está compuesta por tres entornos: en primer lugar, están los entornos materiales electrónicos como los ordenadores, equipos informáticos, redes de ordenadores y en general todas las tecnologías informáticas; en segundo lugar, están los entornos simbólicos digitales, como por ejemplo, las informaciones y contenidos digitalizados que circulan en los entornos materiales como las bases de datos, programas, textos, videos, audios, aplicaciones, portales, hipertextos y demás; y, en tercer lugar, se encuentran los entornos simbólico interpretativos, que son todos los significados, interpretaciones y representaciones correspondientes a los entornos simbólicos digitales. A estos tres entornos, pertenecen los individuos y colectivos portadores de esta cultura, mediante sus prácticas específicas, sus capacidades y sus competencias culturales (Lévy, 2007:10–11).

La otra cara de la moneda del Internet sin fronteras: el software libre u open source

El surgimiento del software libre o código abierto trajo consigo una lógica de pensamiento que caracteriza los roles de la cultura digital. Según Castells, Internet fue pensado y concebido desde el principio sobre protocolos de código libre que estarían a disposición de quien pudiera y quisiera: “la distribución libre de códigos permite a cualquier persona modificar el código y desarrollar nuevos programas y aplicaciones, en una espiral ascendente de innovación tecnológica basada en la cooperación y libre circulación de los conocimientos técnicos” (2003: 53).

La manera como se han logrado desarrollar acciones a través del software libre propone un reto para la sociedad y genera alternativas de cómo estamos construyendo la web. Como muestra citamos dos ejemplos considerados como referentes importantes; tenemos el sistema operativo Linux que sería el ejemplo más conocido y exitoso de desarrollo a través de open sourcing y el sistema operativo Ubuntu; ambos han sido desarrollados, utilizados y redistribuidos gracias a contribuciones provenientes de colaboradores de todo el mundo que pueden aportar a estos sistemas debido a la licencia pública general (Creative commons⁶) bajo la que fueron creados desde sus inicios. Carlos Scolari afirma que lo más importante de esta lógica de código abierto “no es el programa que se produce sino el mismo proceso de producción y la nueva noción de propiedad que lo

⁶ De acuerdo al capítulo de Creative commons en Colombia, explica que Creative commons primero hace parte de un proyecto internacional que tiene el propósito de fortalecer a los creadores para que sean ellos quienes definan los términos en que sus obras pueden ser usadas, qué derechos desean entregar y en qué condiciones lo harán. Con este fin, brinda un set de herramientas legales estandarizadas conocidas como las Licencias Creative Commons (CC) que, basadas en el derecho de autor, cambian el paradigma del sistema tradicional “Todos los derechos reservados” por una premisa más flexible “Algunos derechos reservados”. Si en el sistema del derecho de autor el principio es que toda utilización de una obra debe tener un permiso expreso del titular de los derechos de autor, para las licencias CC el principio es el de la libertad creativa. <http://co.creativecommons.org/preguntas-frecuentes-2/> (Consultado Febrero 02 de 2013).

sustenta: todos son, a su manera y en parte, dueños del gran debate que orienta la evolución del sistema operativo” (2008:189).

Con la lógica del software libre se produce una transformación en los roles tradicionales de productores o consumidores de contenidos, pues en Internet los que tengan el conocimiento y las herramientas adecuadas podrán generar, reciclar, cambiar, distribuir y compartir de manera multimedial y transmediática⁷ todo tipo de contenidos.

Alvin Töffler (1979) designó un nuevo término para referirse al aporte que realizan los usuarios cuando interactúan a través de Internet: “*prosumers*”.⁸ Esta palabra es la unión de *producer* (productor) y *consumer* (consumidor), que nace de la visión del consumidor postmoderno que actúa como *customizador* y participa en el proceso de producción:

“El papel de los productores y los consumidores se iría difuminando cada vez más hasta fundirse. Esta situación vendría como consecuencia de un mercado híper saturado en el que la producción en masa de productos estandarizados empezaría a satisfacer las necesidades básicas de los consumidores y tras la cual, para seguir aumentando los beneficios, las empresas empezarían un proceso de personalización de esa producción en masa. Lógicamente, esta personalización exige una participación activa del consumidor en el proceso pues es él, y sólo él,

⁷ En este contexto y complementado la interpretación que elaboramos arriba en el texto, lo transmediático como el poder transitar por medios análogos y digitales integrándolos dentro de una estrategia de social media que responde a un acto comunicativo.

⁸ El término prosumer fue presentado por primera vez por Alvin Töffler en su libro *La Tercera Ola*, (1979) en el cual predijo que el papel de los productores y los consumidores se iría mezclando cada vez más, como consecuencia de un mercado hipersaturado en el que la producción en masa de productos estandarizados empezaría a satisfacer las necesidades básicas de los consumidores y tras esto, con objeto de seguir aumentando sus beneficios, las empresas empezarían un proceso de “personalización” de la producción, lo que exigiría una participación activa del consumidor en el proceso pues es él quien conoce mejor sus preferencias.

quien en última instancia mejor conoce sus gustos y necesidades”
(Martí y Muñoz, 2008:146).

Sin duda, la lógica del software libre ha penetrado toda la cultura de los usuarios del Internet, introduciéndose en la producción comunicativa de la red especialmente durante los últimos años. De modo que el trabajo colaborativo y cooperativo desde una comunicación descentralizada y distribuida, se aplica a la generación y distribución de contenidos como noticias, fotos, videos, música, libros, etc. Claro está, el trabajo colaborativo entre usuarios no se habría desarrollado sin el surgimiento de la Web 2.0.

Ahora podemos colaborar y participar: Web 2.0

“En esta nueva Web, la red digital deja de ser una simple vidriera de contenidos multimedia para convertirse en una plataforma abierta, construida sobre una arquitectura basada en la participación de los usuarios”.

Cobo y Pardo (2007).

Hoy en día para muchos resulta muy fácil subir a la web un vídeo de lo que se nos ocurra, comprobar un dato, comprar cualquier artículo, encontrar y mantenerse en contacto con personas de otras partes del mundo mediante las redes sociales y demás plataformas interactivas; estas son funciones que podemos hacer gracias al desarrollo del trabajo colaborativo también llamado Web 2.0.

El concepto Web 2.0 surge en el 2004, pero es en el 2005, con el artículo de O'Reilly “What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software”, que se conoce el sustento teórico de este concepto. Según O'Reilly, la puesta en línea de *Napster* en 1999, el lanzamiento de las

primeras aplicaciones para la publicación de blogs (ese mismo año aparece *Blogger* y recién en 2001 aparece *MovableType*, su principal competidor) y la creación de la *Wikipedia* a comienzos de 2001, fueron paradigmas de esta transformación que generaron las bases de la escritura colaborativa y los otros principios de la Web 2.0. (Cobo y Pardo, 2008).

En este mismo artículo, O'Reilly (2006) cita siete principios constitutivos de las aplicaciones Web 2.0, las cuales coinciden con los investigadores Cobo y Pardo "World Wide Web como plataforma de trabajo, el fortalecimiento de la inteligencia colectiva, la gestión de las bases de datos como competencia básica, el fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software, los modelos de programación ligeros junto a la búsqueda de la simplicidad, el software no limitado a un solo dispositivo y las experiencias enriquecedoras de los usuarios" (Cobo y Pardo 2007).

En primer lugar, está la World Wide Web como plataforma. El modelo de negocio de la web 1.0 se limitaba a publicar contenidos corporativos y de servicios, se podía bajar artículos o consultar datos por ejemplo, los usuarios por lo general no tenían espacios para publicar contenidos. Con la aparición de aplicaciones en la web 2.0, las compañías comenzaron a ofrecer software, utilizando a la Web como plataforma. De esta forma, las herramientas y sus contenidos existen en la propia Web y no en la computadora del usuario. Las herramientas Web 2.0 utilizan su servidor para almacenar información, de esta forma cualquier usuario conectado a la red tiene acceso a ésta. Un ejemplo de esto es YouTube, pues para ver videos no necesitamos descargarlos a nuestro computador, sino que podemos verlos directamente en la web.

En segundo lugar, tenemos lo que O'Reilly llama el aprovechamiento de la inteligencia colectiva. En el entorno de la Web 2.0, cualquier usuario puede aportar un contenido y otro puede modificarlo. En ese momento, el usuario se convierte en

productor de contenidos para la plataforma y la sumatoria de todos estos aportes hace que la actividad del entorno web aumente. Sin duda, un ejemplo de esto es *Wikipedia*, la enciclopedia más utilizada en el mundo y que se alimenta de la suma de aportes libres de forma igualitaria y neutral entre pares.

En tercer lugar, está la gestión de la base de datos como competencia básica. O'Reilly cita como ejemplo a *Amazon*, empresa que quiso que los usuarios fueran los generadores de la recolección de información, para así lograr que su base de datos creciera rápidamente.

En cuarto lugar, se sitúa el fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software. Como su nombre lo indica, "se rompe el modelo inicial del software cerrado con derechos de uso y bajo el principio de la obsolescencia planificada, para pasar al uso del software como servicio gratuito, corriendo en la propia Web, y en combinación con los datos" (Cobo y Pardo, 2008: 30). Con el surgimiento de la web 2.0, el software ya no se ofrece como un servicio sino como un producto con el objetivo de ganar clientes que estén dispuestos a generar contenidos que puedan ser subidos a plataformas virtuales. Un ejemplo es *Google*, pues su buscador y las demás aplicaciones que lo complementan cuentan con una actualización diaria de software sin ningún costo para los usuarios. De esta forma se logran dos cosas: se mejoran las aplicaciones constantemente y éstas no tienen ningún costo aparentemente para los consumidores, que en realidad le sacan provecho económico por la generación de contenidos que producen los usuarios.

El quinto principio son los modelos de programación ligera y búsqueda de la simplicidad. Según O'Reilly (2006), lo que se busca es que cada día las aplicaciones crezcan sin complicaciones para el usuario, haciendo énfasis en la reducción de complejidad del software. La simplicidad genera formas creativas de reutilizar la programación hacia la estandarización, integración y usos bajo

demanda, siempre pensando en la inclusión del usuario como productor de contenidos. Un ejemplo es Twitter, una aplicación web que de forma transparente combina contenidos de más de una fuente de un modo integrado y permite la aparición de nuevas plataformas y modelos.

En sexto lugar, está el software no limitado a un solo dispositivo. Las aplicaciones web 2.0 no están reducidas únicamente a ser utilizadas en computadores, sino que también están disponibles para la tecnología móvil inteligente. Estos dispositivos, además de dar la opción de comunicarse por voz, también tienen la opción para poder acceder a plataformas para el entretenimiento, la gestión de la información, el consumo de los media, la producción de contenidos multimediales y el fortalecimiento de las redes sociales. Un ejemplo es toda la tecnología móvil de Apple, con la creación del iPod, iPad, iPhone y la tecnología Androide usada ahora por los competidores de Apple como los Galaxy o los dispositivos de Nokia, Samsun, Sony solo para mencionar algunos y otros dispositivos que nos facilitan el uso de las aplicaciones web 2.0 a partir de los avances tecnológicos de la cultura móvil.

En séptimo lugar, y por último, están las experiencias enriquecedoras del usuario. Cuando el usuario interactúa con aplicaciones web 2.0 tiene cierta posibilidad de decisión y creación al navegar por interfaces con la capacidad de acceso en todo lugar y momento a los servicios web, con la usabilidad, familiaridad y sencillez de las interfaces de los sistemas operativos. Como ejemplo destacable podemos nombrar a *SecondLife*, todo un mundo virtual que es un video juego en línea (online), constituido por personajes que se manejan en espacios creados por los mismos usuarios donde trabajan, producen, tienen su propia moneda, medios de transporte, tiendas y hasta eventos culturales. Este juego da una enriquecedora experiencia de usuario creada por Linden Lab, que hace recordar a los juegos en red y representa un ejemplo de complejidad a nivel de comunidades en línea. Otro

ejemplo son los blogs, pues según Rojas (2006), citado por Cobo y Pardo, los blogs son fáciles de usar, muchas veces son gratuitos, son interactivos, pueden ser consultados por cualquier persona, permiten llegar a diferentes audiencias, crean comunidad y refuerzan la cultura web.

Como consecuencia de la evolución del Internet aparecieron una serie de herramientas que funcionan a partir de los usuarios que crean contenidos. Un ejemplo de ellos son los blogs; un espacio donde uno o varios autores pueden escribir artículos adjuntando fotos y otros enlaces, permitiendo que muchas personas puedan comentarlas. Otro ejemplo son las Wikis; estos son espacios de construcción colaborativa donde varias personas generan contenidos con la posibilidad de editar los contenidos de ellos o de otros usuarios. El ejemplo más representativo es Wikipedia que consiste en palabras de Jenkis "un esfuerzo popular multinacional por elaborar una enciclopedia gratuita en Internet, escrita de manera cooperativa por un ejercicio de voluntarios que trabajan en casi doscientas lenguas diferentes" (2006:286).

En el libro Bienvenida Web 3.0, Eduardo Albalá (2011), cita cuatro aspectos claves para que fuera posible el surgimiento de la Web 2.0. En primer lugar, está de acuerdo con que gracias a la creación de plataformas y ambientes colaborativos (YouTube, Facebook, Wikipedia) los usuarios son quienes generan los contenidos. En segundo lugar, dice que se produjo una nueva organización de la información por medio de etiquetas o "tags" y buscadores como Google. En tercer lugar, resalta el continuo uso del estado beta, no importa colgar a la web contenidos que todavía no estén listos sino que lo importante es que evolucionen gracias a los contenidos de los usuarios. Por último, habla de una multiplataforma, pues la web no se queda solo en ordenadores, sino que pasa a otros dispositivos como teléfonos, televisores, libros electrónicos, etc.

Herramientas y aplicaciones web 2.0 para todos los gustos

Los contenidos no son otra cosa que la información producida por cualquier usuario de Internet en espacios virtuales de alta visibilidad sin requerir conocimientos tecnológicos avanzados. Para la creación, producción, y distribución de contenidos los usuarios de Internet hoy en día cuentan con aplicaciones o mashups⁹ de herramientas como los Weblogs, herramientas especialmente diseñadas para crear y administrar blogs. Entre las más destacadas están Wordpress, Blogge, Blogsome y Typo3, entre otras. La mayoría de estas aplicaciones son gratuitas.

Otra categoría son los blogging, herramientas utilizadas para mejorar el uso de los blogs como lectores, organizadores, recursos para convertir el HTML en PDF, respaldar, etiquetar, buscar, difundir, optimizar, y, en general, proponer aplicaciones orientadas a enriquecer el uso de los blogs. Entre las más destacadas están Technorati, Bloginfluence y Bloglines.

Los CMS (Content Management System), o sistemas de gestión de contenidos, son otro tipo de herramientas de contenidos que sirven para modificar la información rápidamente desde cualquier computadora conectada a Internet, por medio de la simplificación de las tareas de creación, distribución, presentación y mantenimiento de contenidos en la Red. Entre las más comunes están Joomla, Kiramkoob y MynoteIt.

Las Wikis son similares a un procesador de texto en línea, que permite escribir, publicar fotografías, videos, archivos o links. Esta herramienta sirve para que los usuarios puedan ampliar o modificar los contenidos publicados por otras personas.

⁹ Mashup: este concepto integra las ideas en inglés mix (combinar) y match (hacer coincidir). Es un punto de conexión ente aplicaciones web diferentes que permiten obtener lo mejor de cada una.

El ejemplo más conocido es Wikipedia; también existen buscadores de wikis como Wikis Spaces, Media Wiki, entre otras.

Otras aplicaciones para la generación de contenidos son las plataformas que nos ayudan a publicar, compartir y editar fotografías digitales. Estas aplicaciones les permiten a los usuarios clasificar por medio de "tags" sus fotografías para facilitar la búsqueda y, algunas, sirven para presentar las imágenes de diferentes formas. Entre las más destacadas están Flickr, Riya y Picasa.

Ahora tenemos las aplicaciones orientadas al video y la televisión las cuales son bastantes populares en el Internet. Estas herramientas facilitan el acceso, edición, organización y búsqueda de materiales multimedia (audio y video). El usuario también puede publicar contenidos para distribuirlos y compartirlos con los demás usuarios. Las plataformas dedicadas a estos contenidos han hecho del video una nueva forma de interactuar en la red. El más destacado, sin duda es YouTube, aunque también existen otros ejemplos como Blinkx, Jumpcut, entre otros.

Tenemos salvavidas inteligentes en el océano del Internet

Debido al volumen y al crecimiento constante de la información en la red de redes, ha sido necesario crear herramientas que faciliten la búsqueda de la información. En los años recientes, muchos desarrolladores de software se han preocupado por desarrollar metodologías para la clasificación de la información. En este orden de ideas Alfons Cornella, fue quien acuñó el término de *infoxicación*, o intoxicación de información, para referirse a la sobresaturación que hay de la información en la web, lo que impide que el usuario pueda encontrar los contenidos que busca. "Todo este fenómeno de multiplicación de la cantidad de información que existe en

el mundo se ha venido a llamar la 'explosión de la información', aunque más bien debería llamarse la 'explosión de la desinformación', indigerible y confundidora" (Cornella 2002:25).

Sin embargo, un cambio sustantivo de la web 2.0 fue incorporar herramientas que permitieron la sindicación de páginas web 2.0¹⁰. Las más populares son las RSS (que traducido significa "sindicación realmente simple"), como Atom, RDF, OPML, que permiten la distribución de contenidos categorizados y que automáticamente alimentan con información a otros sitios y programas lectores (conocidos como *readers*). Estas herramientas ayudan a conectar a los usuarios con aquellas fuentes que son de su interés (Cornella 2002:76).

En este punto podemos señalar tres categorías. En primer lugar, se encuentran los buscadores y meta-buscadores que sirven para el rastreo y organización de información. Los más destacados son Google, Yahoo y Bing.

En segundo lugar, tenemos los lectores de RSS y los agregadores *feeds*. Estas herramientas sirven para que el usuario esté enterado cada vez que hay novedades de información en algunos de los portales sindicados, el uso de estas herramientas es gratuito y ayuda a que el tiempo de navegación sea menor. Los más comunes son FeedBurner, Mappedup y Newsgator.

Y, por último, están los marcadores sociales de Favoritos (*Social Bookmark*) y Nubes de Tags. Estas herramientas son perfectas para almacenar, etiquetar, organizar y compartir los links más relevantes de la Red (sitios web, *blogs*, documentos, música, libros, imágenes, videos, entre otros), además su acceso es

¹⁰ Sindicación de páginas web: Etiquetamiento de contenidos de aplicaciones web para su distribución automática a través de diferentes plataformas

ubicuo y gratuito. Los ejemplos más conocidos son del.icio.us, StumbleUpon y Connotea.

Como lo mencionaba anteriormente los mashups se obtienen de sacar lo mejor de varias aplicaciones y servicios para mezclarlos obteniendo una nueva y mejorada aplicación o servicio. Por lo general las cualidades de estas aplicaciones y servicios son la participación, apertura y redes de colaboración. Éstas son esenciales para construir una web más eficiente donde el usuario es el protagonista en su interacción con otras personas, estas aplicaciones de participación en su gran mayoría comparten características y tecnologías ya antes nombradas. Ejemplo de algunas de las más destacadas podemos mencionar a Meebo, Gmail y GoogleEarth.

Dentro de estas aplicaciones y servicios podemos destacar tres categorías. En primer lugar, están las herramientas *webtop*. Estas herramientas ofrecen las mismas funciones del escritorio de un ordenador, solo que lo hace de manera virtual. Además, ofrecen servicios de gestión de la información y lectores de *feeds*, así como algunos canales de comunicación (e-mail, chat, etc.), calendarios, agenda de direcciones, herramientas para escribir en los *blogs*, entre otras. Algunas de estas aplicaciones se asemejan a las funcionalidades de sistemas operativos Windows, Mac, Ubuntu o Linux. Algunos ejemplos son Desktoptwo, Google Desktop y Eyeos.

Para complementar las anteriores aplicaciones se han desarrollado las herramientas de almacenamiento en la web. Estas aplicaciones permiten que los usuarios guarden en la web, archivos y documentos protegidos bajo ciertos mecanismos de seguridad. También permiten que se compartan instantáneamente con otras personas y todo esto la mayoría de veces es gratuito. Este fenómeno se

le está llamando computación en la nube o cloud computing¹¹. Actualmente tenemos aplicaciones como Dropbox, Streamload y Omnidrive.

Por último, están las aplicaciones de reproductores y agregadores de música. Éstas facilitan la creación, edición, organización, distribución, publicación, reproducción y búsqueda de audios. Permiten la descarga de música y además dan la facilidad de entregarla a blogs y diferentes plataformas de la red. Algunos ejemplos son Mercora, LimeWire, BitTorrent, iTunes entre muchos otros.

En muchos casos varios cerebros piensan mejor que uno: inteligencia colectiva

“Nadie sabe todo, todos saben algo, todo conocimiento reside en la humanidad.”

Pierre Lévy (2004)

El desarrollo de la web 2.0 no ha sido solamente un proceso tecnológico, es claro que también ha sido un proceso de cambio social. Las herramientas de la web 2.0 ofrecen alternativas para que exista intercambio y comunicación multimedia entre los usuarios de la web y estas alternativas han hecho posible que se conformen comunidades virtuales o redes de colaboración. Barry Wellman, dice que “las comunidades son redes de lazos interpersonales que proporcionan sociabilidad, apoyo, información, un sentimiento de pertenencia y una identidad social” (Citado por Castells, 2003:69).

Para diferentes autores, la participación colectiva de los usuarios ha sido fundamental para la evolución de la web, pues el concepto de comunidades virtuales nace con un grupo de personas que aprovecharon la lógica del código

¹¹ Computación en la nube (Horizont Report 2012). <http://www.nmc.org/pdf/2013-horizon-report-HE.pdf> (Consultado en febrero 16 de 2013).

abierto para compartir sus conocimientos en informática y sistemas con el objetivo de crear avances tecnológicos en la red. Gracias a esta cultura, autodenominada *hackers*¹², se comenzó a desarrollar un trabajo colaborativo que más adelante daría como resultado una web evolucionada gracias a la inteligencia colectiva (Castells, 2003).

Antes del desarrollo de la web 2.0, Pierre Lévy desarrolló el concepto de "inteligencia colectiva". Su tesis principal se basa en que en cualquier lugar donde haya humanidad existe inteligencia colectiva, pues un grupo de personas está en la capacidad de hacer un trabajo colaborativo para decidir aspectos del futuro y la posibilidad de alcanzar colectivamente sus metas (Cobo y Pardo, 2008).

Cuando Lévy desarrolló el concepto de inteligencia colectiva aún no se había creado la web como hoy la conocemos. Este autor visualizó la necesidad que existiría en el futuro de crear herramientas para que el conocimiento en la web se creara gracias al trabajo colaborativo de los usuarios. Para Lévy es fundamental la participación de muchos usuarios, pues cada persona sabe algo sobre alguna cosa y si todos unimos lo que sabemos se va a generar un conocimiento más completo. Dice que el espacio perfecto para unir los conocimientos de cada uno es el ciberespacio, al que define como un nuevo medio de comunicación que emerge de la interacción mundial de los ordenadores y no solo designa una infraestructura material, sino que también designa las informaciones creadas por los seres humanos que navegan por él. De aquí nace el término *Cibercultura*, que no es otra

¹² Los Hackers son personas con muy buenos conocimientos de informática que creen en la libertad de usar y compartir el conocimiento sobre todo de informática. De acuerdo a wikipedia Gente apasionada por la [seguridad informática](#). Esto concierne principalmente a entradas remotas no autorizadas por medio de redes de comunicación como Internet ("*Black hats*"). Pero también incluye a aquellos que depuran y arreglan errores en los sistemas ("*White hats*") y a los de moral ambigua como son los "*Grey hats*". <http://es.wikipedia.org/wiki/Hacker> (Consultado febrero 18 de 2013).

cosa que la unión de las prácticas, actitudes, modos de pensamiento y valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio (2007:13).

Años más tarde, y apoyando la tesis del conocimiento colectivo, Surowiecki aporta el concepto de *multitudes inteligentes*, que sustenta el hecho de que la suma de decisiones colectivas de muchas personas resulta más acertada que las decisiones individuales que pueda tomar un solo miembro del grupo. Por lo general, no importa que los integrantes de las comunidades sean inteligentes o no, pero sí es esencial que se cumplan cuatro condiciones para alcanzar la suma de inteligencias: "diversidad de opiniones entre los individuos que conforman el grupo, independencia de criterio, cierto grado de descentralización que permita la existencia de subgrupos dentro del colectivo y finalmente, la existencia de algún mecanismo de inclusión de los juicios individuales en una decisión colectiva" (2005:27). En conclusión este autor defiende el hecho de que la conformación de la sabiduría colectiva puede aportar conocimientos más inteligentes que los de los mismos expertos.

En realidad, los contenidos hoy en día circulan por distintos medios, alterando la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público, pues es muy diferente la manera en la que consumimos. Ahora se habla de empresas mediáticas y por lo tanto de consumo mediático, y esto es lo que Jenkins define como su primer eje de convergencia: la *convergencia mediática*. Sin embargo, este consumo mediático no existiría si la convergencia no se produjera en el cerebro de los consumidores y mediante sus interacciones sociales; lo que nos lleva al segundo eje llamado inteligencia colectiva, que, como ya lo mencionamos, es la unión de los conocimientos individuales de cada usuario en pro de una inteligencia colectiva. Es así como se crea la cultura participativa, el tercer eje, en donde hablamos de consumidores activos que hacen posible la circulación de contenidos mediáticos (Jenkins, 2008).

Web 3.0: ¿Lo que viene o lo que ya está sucediendo?

Algunos autores piensan que las herramientas que ofrece la web 2.0, no son suficientes para la evolución constante de la red de redes y para satisfacer las necesidades e intereses de los millones de usuarios con los que cuenta hoy en día el Internet. Por esta razón, es que se ha comenzado a construir y hablar de la web 3.0. En el libro *Bienvenida Web 3.0*, Eduardo Albalá cita que la primera mención que se hizo sobre cultura 3.0 fue en el 2006, cuando John Markoff, reportero del New York Times en ese entonces, dijo que "La expresión se refería a la futura tercera generación de servicios basados en Internet que podrían caracterizarse por una Web Inteligente y que incluirían algunos conceptos como la Web Semántica, las búsquedas en lenguaje natural, el aprendizaje de las máquinas, los agentes de recomendaciones y las tecnologías relacionadas con inteligencia artificial¹³, entre otras" (Albalá, 2011:7). Según lo anterior, la Web 3.0 serviría para que las máquinas pudieran procesar la información de una forma más eficiente. Sin embargo, hay que profundizar un poco en dos principios para entender mejor el concepto: la Web Semántica y las máquinas inteligentes (Albalá, 2011:9–10).

Web Semántica: a finales de la década de los noventa, Tim Berners-Lee, el creador de la World Wide Web Consortium (W3C) y del lenguaje HTML (HyperTextMarkupLanguage o Lenguaje de Marcado de Hipertexto), comenzó a

¹³ De acuerdo a Wikipedia se entiende por inteligencia artificial (IA) a la capacidad de razonar de un agente no vivo.^{1 2 3} John McCarthy, acuñó el término en 1956, la definió: "Es la ciencia e ingeniería de hacer máquinas inteligentes, especialmente programas de cómputo inteligentes."⁴ También existen distintos tipos de percepciones y acciones, pueden ser obtenidas y producidas, respectivamente por sensores físicos y sensores mecánicos en máquinas, pulsos eléctricos u ópticos en computadoras, tanto como por entradas y salidas de bits de un software y su entorno software. Varios ejemplos se encuentran en el área de control de sistemas, planificación automática, la habilidad de responder a diagnósticos y a consultas de los consumidores, reconocimiento de escritura, reconocimiento del habla y reconocimiento de patrones. Los sistemas de IA actualmente son parte de la rutina en campos como economía, medicina, ingeniería y la milicia, y se ha usado en gran variedad de aplicaciones de software, juegos de estrategia como ajedrez de computador y otros videojuegos. http://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia_artificial (Consultado Febrero 10 de 2013).

trabajar en un proyecto llamado Web Semántica con el objetivo de crear una Web más fácil de utilizar. Hasta el momento, este proyecto ha avanzado muy poco. Berners-Lee señalaba que “Los aparatos de búsqueda han demostrado ser muy útiles para combinar largos índices rápidamente y para encontrar oscuros documentos. Pero han demostrado ser notablemente inútiles, también porque no tienen modo de evaluar la calidad de un documento” (Cobo R. & Pardo K., 2008, p. 142).

A pesar de que la Web Semántica es tan solo un proyecto, muchos científicos y expertos están trabajando para que esta Web sea más inteligente, intuitiva, abierta, eficaz y hasta con mayor sentido común, capaz de operar con bases de datos distribuidas a través de lenguajes naturales de búsquedas entre distintos sistemas no se ha llegado a una propuesta definitiva.

A grandes rasgos, el objetivo principal de la Web Semántica consistió en desarrollar una serie de tecnologías que permitieran a los computadores, a través del uso de agentes de usuarios parecidos a los navegadores actuales, no solo “entender” el contenido de las páginas web, sino además efectuar razonamientos sobre el mismo. “La idea era conseguir que el enorme potencial de conocimiento encerrado en documentos como las páginas web pudiera ser interpretado por parte de los ordenadores de forma parecida a como lo haría un ser humano”. (Codina, 2009:4).

Últimamente, se han creado diferentes buscadores de imágenes, de ropa, de restaurantes o de aplicaciones para dispositivos móviles que no se limitan a buscar en el texto sino que ya realizan búsquedas semánticas en base a información que define a los objetos, como la talla, color, precio, etc.

Las máquinas inteligentes: para hablar de web 3.0 sería necesaria la creación de máquinas, dispositivos, aplicaciones e interfaces que permitieran nuevos tipos de comunicación y que también se comuniquen entre ellos. Lo más cercano a este concepto es el nacimiento de las *Apps* o aplicaciones para descargar directamente en dispositivos móviles.

Por otro lado, Luis Codina nombra cuatro características que están implicadas en el desarrollo de la Web 3.0: computación en la nube y vinculación de datos y aplicaciones, agentes de usuario (como en la Web Semántica), anchura de banda y ubicuidad de la Web (Codina, 2009).

Codina explica que la vinculación de datos implica que cada vez existan más servicios de información que sean capaces de agregar datos procedentes de las más diversas fuentes en una respuesta unificada. En segundo lugar, la vinculación de aplicaciones es el empleo de diversos programas para obtener nuevas aplicaciones. Un ejemplo, aunque no tan evolucionado, es Google Maps y servicios de información similares cuyas funciones nos ofrecen datos de localización y de contexto de lugares, eventos, etc. En tercer lugar, un agente de usuario hace referencia a un modelo hipotético de un programa que sería capaz de actuar en nombre de un usuario humano, entender sus necesidades de información y de gestión y de solucionarlas sin intervención del usuario humano o con una mínima supervisión.

Esta característica es sin duda la más difícil de lograr y es una característica más especulativa que real, pues consiste en el procesamiento de un lenguaje natural por medio de navegadores avanzados que serían capaces de resolver de forma inteligente las necesidades de información de los usuarios e incluso aspectos de gestión. La anchura de banda y la ubicuidad de la Web son dos características de tipo técnico con repercusiones sociales. Un mayor ancho de banda facilitaría el

acceso a cualquier aplicación multimedia, en particular el video en streaming¹⁴, con lo cual es muy posible que el futuro de la televisión y el cine esté unido a la Web. De esta forma, la Web será cada vez más ubicua logrando estar en toda clase de dispositivos móviles, en los automóviles e incluso en los electrodomésticos.

Codina (2009) muestra una tabla en donde hace una comparación de las características principales de la Web 2.0, la Web 3.0 y la Web Semántica.

| | Web 2.0 | Web 3.0 | Web Semántica |
|---------------------------------|--|---|--|
| Énfasis en | La Web social: Redes sociales, herramientas cooperativas, contenidos creados por usuarios, etc. Aplicaciones en línea. | Vinculación entre datos y entre aplicaciones y ubicuidad de la Web. Computación en línea. | Inteligencia artificial: Capacidad de los ordenadores de realizar inferencias. Concepto de agentes de usuario. Concepto de ontología. |
| Tecnologías | Tecnologías actuales (Java Script, Java, XHTML, XML, Flash, etc.) Combinadas de forma novedosa. | Las mismas de la Web2.0, Más una nueva generación de tecnologías (API) aplicadas a facilitar la relación entre aplicaciones y la combinación de datos de fuentes diversas. Uso incipiente de procesamiento del lenguaje | Las mismas de la Web2.0, Más otras de desarrollo reciente basadas en lógica formal, así como nuevas tecnologías pendientes de desarrollar, capaces de realizar inferencias sólidas en contextos abiertos (idealmente, a escala de la Web). |
| Ejemplos representativos | Blogosfera, Wikipedia, YouTube, Twitter, Facebook, etc. | Kosmix, WolframAlpha, GoogleAppEngine, etc. | No hay ningún desarrollo real a escala de la Web. Hay ejemplos de buenas prácticas en entornos cerrados: www.w3.org/2001/sw/sweo/public/UseCases/ |

¹⁴ El streaming es la distribución de multimedia a través de una red de computadoras de manera que el usuario consume el producto al mismo tiempo que se descarga. La palabra *streaming* se refiere a que se trata de una corriente continua (sin interrupción). Este tipo de tecnología funciona mediante un búfer de datos que va almacenando lo que se va descargando para luego mostrarse al usuario. Esto se contrapone al mecanismo de descarga de archivos, que requiere que el usuario descargue los archivos por completo para poder acceder a los Archivos. El término se aplica habitualmente a la difusión de audio o vídeo. El streaming requiere una conexión por lo menos de igual ancho de banda que la tasa de transmisión del servicio. El streaming de vídeo se popularizó a fines de la década de 2000, cuando el ancho de banda se hizo lo suficientemente barato para gran parte de la población. <http://es.wikipedia.org/wiki/Streaming> (Consultado febrero 10 de 2013).

Los medios de las redes sociales: social media

Los Social Media surgen para reforzar el trabajo colaborativo que se creó en Internet permitiendo que en la Web se den cualquier tipo de relaciones sociales entre usuarios, siendo estos los productores de información y los dueños de la Web. Andreas Kaplan y Michael Haenlein, definen lo Social Media como "Un grupo de aplicaciones basadas en Internet que se basan en los fundamentos ideológicos y tecnológicos de la Web 2.0, y que permiten la creación y el intercambio de contenido generado por usuarios" (2010:4). De acuerdo a estos, el actual uso de Social Media comenzó hace unos 20 años, cuando Bruce y Susan Abelson fundaron "Open Diary", un sitio que permitía la agrupación de escritores en una comunidad. Posteriormente, y con el desarrollo de la Web 2.0, comenzó a surgir una cultura más colaborativa e inteligente.

Debido al gran cambio que han tenido los medios de comunicación, los Social Media surgieron como contraposición al término de medios masivos de comunicación como la prensa, la radio y la televisión, pues es evidente que las herramientas utilizadas para la transmisión de la información son muy diferentes. La principal diferencia radicaría en el hecho de que los medios tradicionales no tiene un espacio específicamente dirigido a la participación de los usuarios; sin embargo, algo que tienen en común es que tienen la facilidad de llegar a grandes audiencias.

| | Social Media | Medios masivos |
|-----------------------------|--|---|
| Acceso | La mayoría están disponibles para cualquier usuario y sin ningún costo. | Por lo general son propiedad de una entidad corporativa privada o del gobierno. |
| Contenidos | Cualquier persona puede crear, modificar, publicar y distribuir contenidos sobre lo que sepa o quiera, permitiendo un proceso interactivo, dando paso a la cultura de la participación. | Se requiere de conocimientos especializados para publicar contenidos. |
| Instantaneidad | En cualquier lugar y tiempo se puede compartir los contenidos de forma inmediata (on Line) o en a destiempo (off line). | El tiempo que transcurre entre la producción del contenido y su entrega a las audiencias puede ser largo, excepto en las transmisiones en vivo. |
| Edición de contenido | El contenido puede ser modificado-editado las veces que se quiera así ya esté publicado por cualquier usuario. | Requiere por lo general lugares y tiempos de emisión, una vez el contenido es publicado, no se puede hacer ninguna modificación. |
| Costo | Uso de herramientas relativamente económicas cuando son licenciadas y sin costo cuando son de código abierto (software libre) que permiten a cualquier persona publicar y tener acceso al contenido. | Requieren de una inversión alta para comprar equipos de producción, posproducción y de emisión más el pago a los operadores técnicos y talento que permitan la producción y distribución de contenidos. |

Kaplan y Haenlein (2010) dividieron los social Media en seis tipos: proyectos colaborativos, blogs y microblogs, comunidades de contenido, juegos virtuales, mundos virtuales y redes sociales.

Social Media Landscape



A continuación explicaremos en qué consisten las diferentes aplicaciones que contienen este diagrama de los medios de las redes sociales o social media:

- Proyectos colaborativos: son los que permiten la creación de contenidos por parte de cualquier usuario de manera conjunta y simultánea. El ejemplo más representativo es Wikipedia.
- Blogs: son una clase de páginas web que muestran publicaciones de los usuarios y ofrecen varias herramientas, entre otras organizar las publicaciones en orden cronológico. Dentro de esta categoría también podemos ubicar los microblogs, el ejemplo más representativo es Twitter.
- Comunidades de contenido: su objetivo es permitir a los usuarios compartir contenidos multimedia entre ellos, como videos, audios, fotos, mensajes, etc. Por supuesto, un ejemplo de esto es YouTube.

¹⁵ Diagrama tomado de Social Media Landscape (www.fredcavazza.net, s. f.)

- Juegos virtuales: son plataformas que recrean un mundo tridimensional, en el que los usuarios pueden crear avatares personalizados y crear una vida real en la Web. Un juego que cumple con estas características es World of Warcraft. 40
- Mundos virtuales: son plataformas que le permiten a los usuarios interactuar, de una forma similar a la vida real, simulación¹⁶ en la Web. Un ejemplo es SecondLife.
- Redes sociales: son aplicaciones de le permiten a los usuarios comunicarse y crear relaciones por medio de la Web. Sin duda, el ejemplo más representativo es Facebook.

En los últimos años en el imaginario de muchas personas la existencia de las redes sociales es muy reciente. Este protagonismo que ha tomado las redes sociales ha hecho que en los diferentes medios de comunicación den cuenta de cómo han propiciado la curiosidad y la participación en ellas de manera masiva. Pero la realidad es que las redes sociales existen básicamente desde que nos reunimos unos con otros en sociedad.

El concepto de redes sociales no surge con el nacimiento de Internet ni con la evolución de la Web 2.0. Este concepto nació cuando el ser humano fue capaz de relacionarse con otro, pues una red es eso: la forma en que las personas se relacionan con otras. Sin embargo, estas redes se han ido modificando y han sido más efectivas a medida que el desarrollo tecnológico lo ha permitido.

¹⁶ Una simulación por computadora, un modelo de simulación por computador o un modelo informatizado es un programa informático o una red de ordenadores cuyo fin es crear una simulación de un modelo abstracto de un determinado sistema. Las simulaciones por computadora se han convertido en una parte relevante y útil de los modelos matemáticos de muchos sistemas naturales de ciencias como la física, la astrofísica, la química y la biología; así como de sistemas humanos de economía, psicología y ciencias sociales. Además, se emplea en el diseño de nueva tecnología para llegar a comprender mejor su funcionamiento. Las simulaciones por computadora abarcan desde programas informáticos cuya ejecución dura unos minutos hasta conjuntos de ordenadores conectados en red cuya ejecución dura horas, e incluso hay simulaciones que se extienden varios días. http://es.wikipedia.org/wiki/Simulaci%C3%B3n_por_computadora (Consultado Febrero 11 de 2013).

El primer aparato tecnológico que hizo posible la extensión de comunicación e información entre sociedades fue el telégrafo, lo que lo convirtió en el primer sistema de redes que permitía comunicar diferentes sociedades entre sí. Este sistema nace durante la Revolución Francesa, y a mediados del siglo XIX ya tenía unos 5.000 kilómetros de cobertura. Su desarrollo se dio gracias a William Cooke y Charles Wheatstone, quienes lograron que por medio de agujas se emitieran códigos que se decodificaban en letras para formar un mensaje. El código ahora conocido mundialmente se lo debemos al inventor estadounidense Samuel Morse (Mattelart, 2002:107).

La revolución tecnológica que se comenzó a dar en la sociedad permitió un avance en las tecnologías de la comunicación y la información. Ya no solo existían el telégrafo, sino también el teléfono, la prensa, la radio, y la televisión. Todas estas tecnologías comenzaron a generar cambios en las sociedades y en las relaciones de éstas, pues permitieron que surgiera una sociedad más interdependiente y conectada. Pero fue con el surgimiento de Internet que se revolucionó el concepto de interacción entre las personas, ya que el nacimiento de las redes sociales en Internet permitió conectar a las personas del mundo entero de forma instantánea, rápida y, la mayoría de veces, de forma gratuita; algo que ninguna tecnología había logrado.

Hoy en día el Internet ha permitido el nacimiento de una nueva manera de relacionarnos y hacer contactos que está cambiando el modo en que conocemos personas, hacemos amigos, hacemos negocios, conseguimos pareja o para conseguir alguna información. En igual sentido, el Internet y la generalización en el uso de las redes sociales, pone en evidencia que la tecnología digital puede servir para generar nuevas maneras de interacción social.

En los años setenta nació el correo electrónico, que permitía a los usuarios, además de intercambiar información, interactuar sobre asuntos personales. En consecuencia, aparecieron los primeros emoticones, ya que la comunicación básicamente era en formato de texto plano, era difícil dotar al mensaje de vida o manifestar de manera simple un sentimiento como por ejemplo un chiste, una sonrisa o manifestar una tristeza entre otros afectos. Por eso como un proceso de construcción colectiva de desarrolladores se decidió al final de las frases añadir una pequeña combinación de signos que ayudaban a darle un sentido emocional al tono de la comunicación. Como muestra tenemos dos puntos, guión y un paréntesis final :-) o :) pasaron a significar una sonrisa, y por el contrario :(o :-(significa tristeza y así se han generalizado muchas más combinaciones de signos simples para dar a entender un estado de ánimo en medio del diálogo escrito.

Llegaron los años ochenta y a pesar de las limitaciones en el desarrollo de aplicaciones, fueron varios los casos de éxito a la hora de convertir la tecnología en un vehículo para desarrollar y mantener relaciones humanas. Una de las primeras iniciativas en conseguirlo fue The Well, lanzada en 1985, esta comunidad de usuarios de la ciudad de San Francisco conectaba a unas pocas docenas de personas con un perfil tecnológico -ingenieros y programadores- allí ellos discutían y conversaban a través de una de las primeras conexiones comerciales domésticas. Con el tiempo, los que participaban en The Well pasaron de tratar temas profesionales a hablar tópicos de carácter personal, de ahí que desarrollaron vínculos sociales que en algunos casos traspasaron la pantalla del computador y evidenciaron que la tecnología era otra herramienta más para facilitar la comunicación entre personas.

A comienzos de los años noventa, surgen sitios web parecidos a The Well como Theglobe.com o geocities.com los cuales conformaron comunidades virtuales

aunque orientadas a colectivos profesionales. Toma fuerza la idea de conectar a miles de personas con intereses comunes a través de sitios creados en el Internet.

De acuerdo a lo anterior una de las características primordiales de las redes sociales en entornos digitales es la interacción que se produce entre las personas, la "webness" de Kerchove (1999)¹⁷, también conocida como Inteligencia Colectiva (Lévy 204) Múltiples inteligencias (Rheingold: 2004) o de la sabiduría de las multitudes (Surowiecki, 2004). Esta comunicación que se desarrolla en las redes sociales se puede realizar gracias a las diferentes herramientas y servicios en línea: como lo mencionamos anteriormente, el correo electrónico comenzó a ser popular y noticia en los periódicos aproximadamente en 1974, las Usernets aparecieron en 1979, los tabloneros de anuncios (Bulletin board systems – BBSs), los chats y la mensajería instantánea a masificarse a principios de los años ochenta y herramientas de seguimiento de la actividad en línea (on line), a finales de los ochentas y principios de los noventas.

Probablemente el origen del concepto de redes sociales entendido como la unión de un grupo de personas que se conectan a través de Internet con un propósito en común se remonta según Castañeda y Sánchez (2012)¹⁸, a los sitios de contactos personales en red (dating sites), donde cada usuario podía hacer su perfil en red y contactarse con otros usuarios.

¹⁷ Kerchove, en su libro titulado "Las inteligencias en conexión" plantea que la cultura contemporánea está enfocando sus energías (casi imperceptiblemente, casi inevitablemente), hacia una potenciación de lo que el canadiense llama la conectividad: "(...) Internet es el medio que hace explícita y tangible esa condición natural de la interacción humana, en la medida en que permite y alienta la entrada de los individuos a un medio colectivo, generando como resultado (un resultado caro al concepto de la inteligencia colectiva) que los procesos de información y la organización que nacen de ella sean a la vez colectivos e individuales, es decir, que sin dejar de ser individuales son también colectivos". En consecuencia, afirma Kerchove, el grado de colaboración de mentes individuales de las personas está a punto de crecer ampliamente, dirigida y focalizada por la mediación del software y el hardware" (Kerchove: 1999, p 175).

¹⁸ Linda Castañeda y María del Mar Sánchez de la Universidad de Murcia escribieron un artículo titulado "El mundo enredado Evolución e historia de las redes sociales que fue publicado en el libro Aprendizajes con redes sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos. Compilado por Linda Castañeda Quintero. Ediciones de la U.2010.

Pasamos de la generación “yo” a la generación “nosotros”: empieza la consolidación de las redes sociales

En los años noventa empieza a surgir una generación con valores que van mucho más allá de lo material. Estudios como el de Pew internet and American Life Project¹⁹ denominado precisamente “La cara social de internet”, manifiestan que los usuarios de internet son más activos, participan más en grupos voluntarios y en organizaciones que los no conectados de la red. En este caso, la investigación destaca que el 75% de los adultos usuarios de internet participan en algún tipo de actividad grupal. Además destaca que los jóvenes que hoy en día usan el Twitter, el 85% de estos están participando en alguna comunidad de su interés personal.

Y esta generación del “nosotros” ya tenía claro las bondades de las redes sociales gracias a las experiencias de los años previos a su consolidación, que se empieza a vivir a principios de los noventas con una profunda transformación, de alcance global, en cuya base se encuentra un cambio de paradigma organizado en torno a las tecnologías de la información y la comunicación (Bruner 2000:78) Se habla de un cambio de paradigma tecnológico, o revolución tecnológica, cuando el núcleo de las redes sociales emergentes, además de inducir nuevos productos, transforma los procesos esenciales de la sociedad, y por lo mismo, penetra en todos los dominios de la actividad humana (Castells 1999, Martin-Barbero 2002, Silver & Massanari 2006, Rueda 2007, Rodríguez 2007). Ahora, lo distintivo es que las tecnologías digitales son “procesos para ser desarrollados” y no “herramientas para ser aplicadas” (Piscitelli, 2009).

¹⁹ La cara social de internet, estudio de la Pew internet and American Life Project: www.pewinternet.org/Reports/2011/The-Social-Side-of-the-internet/Section-1/The-special-role-of-social-trust.aspx. (consultado Enero 10 de 2013)

Uno de los primeros sitios creados con un espíritu de red social podría ser el creado por Randy Conrads en 1995 - classmates.com. El propósito de esta red social era que las personas pudieran recuperar y/o mantener el contacto con los compañeros que tuvieron en el colegio, en la universidad, o en algún grupo deportivo o artístico. La finalidad era reencontrarse y retomar contactos perdidos.

Otra de las primeras redes sociales con algún grado de éxito y reconocimiento fue SixDegrees.com, fundada en 1996 por Andrew Weinrich. Algunos autores dicen que tomó el nombre de la teoría que más adelante explicaremos, respecto a los seis grados de separación de las relaciones sociales. Otros autores comentan al respecto que Weinrich utilizó el modelo de red de círculos sociales. Básicamente consiste en hacer explícitas las zonas de solapamiento que se producen entre diversos grupos y subgrupos de personas. De este modo, toda la red social puede definirse como un conjunto de personas interconectadas por los grupos y subgrupos a los que se pertenece. La cohesión de esos grupos, denominados círculos sociales, no se apoya en el contacto directo entre sus miembros, sino en la existencia de cadenas de contactos indirectos que conectan unos con otros.

SixDegrees permitía crear perfiles y establecer una lista de amigos, con otros contactos y con contactos en segundo grado mediante el envío de mensajes. Esta primera red según Redondo (2010), nos dice que presentaba algunos inconvenientes que en mayor o menor medida se evidenciaban en todas las redes sociales en sus inicios: ¿qué hay que hacer después de haber aceptado a otros amigos y contactos? SixDegrees fue importante en su momento y obtuvo éxito atrayendo a miles de usuarios; sin embargo, fue un proyecto con escaso soporte financiero y con insuficientes ingresos para sostenerse, no tenía un modelo de negocio establecido de antemano y en el 2001 dejó de funcionar, como sucedió con muchos otros sitios web en la denominada crisis de las puntocom. SixDegrees en su momento fue una buena idea, pero murió porque surgió demasiado pronto,

con un Internet que apenas estaba creciendo y desarrollándose y cuyo alcance aún estaba bastante restringido, además, no había mucho que compartir, los usuarios en los inicios del Internet no tenían la cultura de la participación y la colaboración, casi no producían contenidos propios, salvo los que pertenecían en su gran mayoría a facultades de ingeniería, investigadores de algún instituto o universidad, webmasters o periodistas digitales.

En los inicios de las redes sociales por Internet nacieron otras iniciativas basadas en la misma idea y que realizaban cosas similares para diversos públicos objetivos. Tenemos por ejemplo las comunidades para encuentros amorosos del tipo de Match y Meetic (1996) permitían establecer perfiles y también muchos sistemas de foros, también empezaron a surgir las primeras plataformas de carácter educativo como Black board, WebCT, Moodle (LMS²⁰, CMS²¹ y las LCMS²²). Estas redes sociales también podían mantener listas de amigos en AIM o en ICQ, (que realmente son los antecesores del Menssenger). Entre otras redes que surgieron con las misma idea en estos años encontramos a Mi gente (1996), dirigida a las comunidad hispana; Asian Avenue (1997), actualmente es conocida como Asian Ave, dirigida a la población asiática; Blackplanet (1999), dirigida especialmente a la comunidad afroamericana en los Estados Unidos. Esta últimas tres redes sociales sobreviven actualmente y configuran un grupo importante de redes sociales que están orientadas a grupos poblacionales específicos y permiten crear perfiles con información personal y profesional.

²⁰ LMS (Learning Managemet System) estas son herramientas de gestión de cursos, estas plataformas albergan cursos y mantienen el conjunto de usuarios (Profesores y estudiantes) que pueden acceder a ellos, navegar y utilizar funcionalidades como por ejemplo: foros, chats, mail, etc, con acceso remoto a través de la web.

²¹ CMS (Content Management System) estas contienen herramientas de generación de contenidos reutilizables en diferentes contextos (no necesariamente orientados a la educación), páginas con contenido académico que pueden ser elaborados con las herramientas de este tipo de plataformas.

²² LCMS (Learning Content Management System) combinación de las dos anteriores con sus funcionalidades gestión de cursos y usuarios y generación de contenidos)

Cambiamos el mundo, conociéndonos mejor: inicio de las redes de blogs y comunidades de práctica

Se pone de manifiesto en los primeros años del siglo XXI, el concepto de un “nosotros” empieza cada vez más a ser diverso y grande gracias a las redes sociales en el internet. El modelo de comunidad vivido hasta entonces como el de pequeños grupos geográficamente localizados, socializando, apoyando y también controlando de forma intensiva a los demás, queda obsoleto. En este contexto surgen multitud de comunidades, en torno a infinitos temas e intereses en las que se desarrollan incontables tipos de relación social. Ahora la sensación que se empieza a tener del internet es el de un lugar en el que cualquier posible interés encuentra la forma de ser satisfecho.

En este contexto para el año de 1999 nace livejournal.com, una herramienta basada en software libre y sin costo alguno para el usuario, desarrollada por Brad Fitzpatrick. Entre las funcionalidades de LiveJournal destacamos las siguientes: permite publicar en la red artículos y otras entradas de texto que se agrupan por orden de publicación como lo que sucede en los blogs, permite crear lista de amigos, participar en comunidades, hacer seguimiento por RSS y crear en formato blog publicaciones en línea, permitiendo seguir a las que al usuario le interesa más, algo que está en las funcionalidades de algunas redes como por ejemplo Twitter. Así, la diferencia que supuso LiveJournal respecto a otros sitios de blog fue que funcionaba bajo características similares a los sitios de redes sociales como SixDegrees (Kumar *et al.* 2004).

LiveJournal llegó a tener un éxito importante con un crecimiento constante, para el 2005 fue vendida a Six Apart, con 8,7 millones de usuarios, destacándose esta red social como una de los grandes pilares de la entonces emergente Web 2.0.

Otros sitios de redes sociales que nacieron a principios de los años dos mil concentrados en zonas geográficas específicas, con características similares y con algún éxito relevante son, Cyworld (Corea del Sur, 2001) y LunarStorm (Suecia, 2000).

En el año 2002 nació Friendster otra red social que fue lanzada en Australia en el 2003 y que hoy en día cuenta con más de 150 millones de usuarios sobre todo en Asia. Es considerada una de las pioneras en el concepto actual de las redes sociales. Fue fundada con la meta de crear un entorno seguro y eficiente para encontrarse con personas que navegaran a través de los perfiles de contactos, y de encontrar amigos y amigos de los amigos (relaciones en segundo y tercer nivel). La otra idea que la destacó fue que impusieron la dinámica de que sus usuarios contarían con una velocidad para expandir su red de amigos mayor que la de la vida real, o vida análoga basada en encuentros cara a cara y poco a poco se fue incorporando a esta herramienta la posibilidad de configurar en las redes sociales el encuentro de acuerdo a intereses comunes. Friendster fue creada por Jonathan Abrams a quien Google le ofreció en el 2006 30 millones en acciones de esta pujante compañía, y si hubiera aceptado, hoy en día superaría los mil millones de dólares, pero por un error de cálculo según algunos analistas Abrams la vendió en el año 2009 por tan sólo 100 millones de dólares. Esta red fue la primera que adquirió una masa de usuarios bastante representativa evidenciando que las redes sociales se convertirían en un fenómeno tecnológico y sociológico.

Surgen las redes profesionales

En la ciudad de San Francisco surge Ryze.com, la cual agrupaba perfiles de personas de negocios, comerciantes, empresarios y profesionales dedicados a al desarrollo tecnológico de la ciudad. Esta red profesional se creó para generar puentes y enlaces en el mundo de los negocios probando su gran utilidad.

Este fenómeno se dio en parte al desarrollo tecnológico de una gran cantidad de aplicaciones que permitían desarrollar redes sociales y se empieza a ver la utilidad de las redes sociales en diferentes ámbitos, como el empresarial, comercial, para el desarrollo profesional. Dentro de las redes sociales de carácter empresarial, podemos destacar a LinkedIn que surge en el 2003 como la primera red social con el propósito de aprovechar todos los beneficios del fenómeno de las redes sociales ya descubiertas por Friendster y hasta entonces poco orientadas al desarrollo empresarial. LinkedIn se basaba en los perfiles de los usuarios (estos publicaban su experiencia laboral o una reseña de su hoja de vida), y ellos contactaban unos con otros a través de mensajes.

Siguiendo esta misma idea de LinkedIn, a finales del año 2003 apareció Xing, con fuerte presencia en Europa dándole un valor agregado a su red social que consistía en ofrecer la posibilidad a sus usuarios de tener una cuenta gratis para manejar la red social laboral y otra de pago (premium) con mayores prestaciones para el manejo de los contactos, la información de empresas y grupos asociados.

Aparecen las grandes redes sociales

A partir del año 2003 nacen lo que conocemos hoy los gigantes de las redes sociales, como Myspace, Orkut, Hi5, Last.fm y en el 2004 Facebook. De acuerdo a Redondo (2010:29) en el 2006 también entran en escena los grandes de la mensajería instantánea, que añadían características de red social a sus perfiles; tal fue el caso de Windows Live Spaces (Microsoft), contraparte del Messenger, y de QQ, el sistema de mensajería instantáneo usado en China que hoy constituye la red social más grande en esta zona del planeta. Este cambio es significativo: hasta ese año el email y la mensajería instantánea eran los servicios que dominaban las relaciones sociales en Internet, pero en esa época MySpace se constituía en un fenómeno imparable y cualquier servicio que tuviera cuentas de usuario se vio obligado a crear perfiles y funcionalidades para conectarlos.

MySpace fue una de las primeras redes creadas con la idea de ser una red social con muchas aplicaciones para poder realizar diferentes actividades. Esta red fue desarrollada en el 2003 por Tom Anderson y Chris Dewolfe, ya para el 2006 era todo un acontecimiento para muchos jóvenes y muchas bandas y grupos musicales la aprovecharon para promocionar sus producciones artísticas.

Orkut fue ideada por Google en el 2003 y lanzada en el 2004, y Windows Live Spaces (antiguo Msq Spaces) fue la propuesta de Microsoft para competir en el mundo de las redes sociales, muchos jóvenes la conocieron de manera rápida gracias a que estaban familiarizados con su aplicación más popular, el Messenger.

En el año 2004, nace Facebook de manera discreta en los dormitorios de la Universidad de Harvard, fue concebida inicialmente como un directorio para estudiantes que uniera todos los registros particulares de los perfiles de los

ocupantes de cada dormitorio de la universidad. Pero este hecho fue uno de los detonantes de su éxito pues es ahí en el mundo académico donde las redes sociales de la gente son más profundas y, en general, la vida social es más activa que en cualquier otra etapa de la vida. En sus primeros dos años solo aceptaban a estudiantes universitarios donde crearon las bases para el crecimiento insospechado que conocemos hoy en día. Para el 2006 se abriría a todo tipo de público. Más adelante hablaremos en profundidad de este gigante de las redes sociales, podemos decir que parte de su éxito radica en la gran variedad de funcionalidades que ha abierto con sus aplicaciones y gadgets, que pueden ser desarrollados por otros e incluirse en Facebook, esto hace que el usuario pueda hacer gran cantidad de cosas en su red y con sus contenidos. Por esta época nacen también tres grandes que para muchos no son consideradas redes sociales como son Flickr como repositorio de fotografías que a la vez permite compartirlas con otros usuarios y Youtube como las mismas funcionalidades pero para hospedar videos. Casi en paralelo se creaba Twitter en un tiempo récord.

De todas las redes mencionadas, Youtube, Flickr y Twitter se destacan por la cantidad de contenidos que generan cada día y Facebook sobresale por la cantidad de tiempo y la frecuencia con la que los usuarios se conectan a ella. Habiendo superado todos los pronósticos, estas redes ahora evolucionan hacia los dispositivos móviles creando más aplicaciones y por ende posibilidades de crecimiento.

Al mismo tiempo que estas redes sociales siguen creciendo, han ido apareciendo redes cada vez más especializadas que se dirigen a un segmento de la población más concreto ya sea por temas especializados o por ubicación geográfica.

En la siguiente tabla, podemos observar cronológicamente la creación de las redes sociales más importantes mencionadas en este capítulo.

| | Año | Red social | Autor/Empresa | Logo |
|-------------------------------------|------|---------------------|---|------|
| Los comienzos de las redes sociales | 1995 | Classmates | Randy Conrads | |
| | 1996 | Mi gente | Chris Wthaus, Terri Tangalin y Juan Piedra | |
| | 1997 | Asian Ave | Benjamin Sun, Peter Chen, Grace Chang, Michael Monterio y Calvin Wong | |
| | 1999 | BlackPlanet | Omar Wasow | |
| | 1999 | SixDegrees | Andrew Weinrich | |
| | 1999 | LiveJorunal | Ftizpatrick | |
| | 2002 | Friendster y Rize | Adrian Scott | |
| | 2003 | LinkedIn | Reid Hoffman | |
| | 2003 | Xing | Empresa: OpenBC | |
| | 2003 | My Space | Tom Anderson y Chris Dewolf | |
| | 2003 | Hi5 | Ramun Yalamanchis | |
| | 2004 | Orkut | Empresa: Google | |
| | 2004 | Windows Live Sapces | Empresa Microsoft | |
| | 2004 | Facebook | Mark Zuckerberg | |
| | 2004 | Twitter | Jack Dorsey, Biz Stone, Evan Williams y Noah Glass | |
| | 2004 | Flickr | Caterina Fake y Stewart Butterfiel de la Empresa Ludicorp | |
| | 2005 | Youtube | Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim | |
| | 2006 | Tuenti | Zaryn Dentzel | |

Las redes sociales que hoy en día conocemos se caracterizan porque sus usuarios pueden crearse un perfil público para que todos los usuarios lo puedan ver, o semipúblico para que solo los amigos o las personas que se determine pueda ver el perfil; articular una lista de otros usuarios con los que comparten alguna conexión, y ver o cruzar su lista de contactos y la de otros que están dentro del sistema. Uno establece su posición en una red social compleja de relaciones y coloca su perfil en el contexto de estas relaciones, normalmente con el fin de encontrar temas de interés o contactos comunes que de otra forma quedarían

ocultos. Otra característica importante es que el perfil que uno crea está basado en la identidad real no en una ficticia.

Todas estas redes sociales contemporáneas mantienen una base de datos, la cual permite a cada miembro crear una cuenta y luego lo anima a invitar a otros a conectarse a su red a través del correo electrónico por ejemplo. Si esa otra persona acepta la invitación y confirma su amistad, el servicio crea una conexión de doble sentido. Estos procesos son la base de la mayoría de las redes sociales.

Varias interpretaciones acerca de las redes sociales

“Si de las redes de que hablamos son las que forman las personas al relacionarse unas con otras, la sociedad siempre ha sido una red.”

David de Ugarte (2010: 11).

Las redes sociales han sido fundamentales para el desarrollo de las relaciones humanas, han permitido que el hombre sea creador de conocimiento, y así han generado en él una necesidad de transmitir y compartir lo que se aprende con respecto a su experiencia de vida.

En el libro *Handbook of social network, technologies and applications*, Mingxin Zhang nos da una definición de redes sociales: “Las redes sociales se definen formalmente como un conjunto de actores sociales, o nodos, o miembros que se conectan por uno o más tipos de relaciones. Los nodos, o miembros de la red, son las unidades que están conectadas por las relaciones cuyos patrones estudian los investigadores. Las unidades son generalmente individuos, grupos u organizaciones, pero en principio cualquier unidad que pueda conectarse con otra unidad, puede ser estudiada como un nodo, tales como páginas web, blogs, emails, mensajes instantáneos, familias, artículos de prensa, vecindarios, cursos,

sectores de una organización, posiciones o naciones. Las investigaciones han mostrado que las redes sociales operan en muchos niveles, desde familias hasta el nivel de naciones, y juegan un papel crítico en determinar la manera en que se resuelven problemas, se manejan organizaciones, y el grado en el que los individuos son exitosos al alcanzar sus metas” (Furht, 2010:49).

La manera en que la mayoría de las redes sociales funcionan es bajo el principio de ser colectivos o comunidades abiertas, no jerarquizadas, donde vinculan a sus miembros o si es en el contexto de Internet entonces hablamos de usuarios mediante un tema o interés en común a través de plataformas y aplicaciones web, permitiendo a sus integrantes interactuar de forma sencilla e intuitiva.

La manera en que la mayoría de las redes sociales funcionan es bajo el principio de ser colectivos o comunidades abiertas, no jerarquizadas, donde vinculan a sus miembros o si es en el contexto de Internet entonces hablamos de usuarios mediante un tema o interés en común a través de plataformas y aplicaciones web, permitiendo a sus integrantes interactuar de forma sencilla e intuitiva.

Imagine la red de una cancha de tenis. Igual que para fabricar una red solo se necesitan cuerdas enlazadas entre sí mediante nudos, para construir una red social únicamente hacen falta dos elementos: las personas, que serían cada uno de los nudos (nodos) de la red, y las relaciones entre las personas, que serían los hilos de las cuerdas de la red entre nudo y nudo. Podríamos decir que la primera red social que conformamos es nuestra familia.

Con la mayoría de redes sociales en Internet pasa algo similar a una plaza pública o plaza de mercado de un pueblo colombiano. Son herramientas que facilitan la interacción entre las personas, por lo que hacen que se generen nuevas redes sociales y se fortalezcan las ya existentes. Pero lo que hace que las redes sociales

hoy en día sean tan populares es que por un lado tenemos que las redes sociales ya existían antes del Internet: familia, amigos, conocidos, compañeros de estudio, colegas de trabajo y por el otro lado tenemos una tecnología (web 2.0) capaz para albergar conversaciones, que son la gasolina de las redes sociales. Esta fórmula sencilla podría explicar el rápido desarrollo y expansión de estos sitios de sociabilidad aumentada.

De acuerdo con todo lo dicho anteriormente, podemos arriesgarnos a decir que una red social por Internet cumple con tres características básicas: la primera es que puede construirse un perfil personal; la segunda es que pueden establecerse conexiones (amistades en Facebook o contactos como por ejemplo en LinkedIn) con otros usuarios y la tercera es que la red permite consultar quiénes son tus amigos y los amigos de tus amigos.

Por otro lado, cuando hablamos de redes sociales en entornos virtuales como el Internet nos referimos básicamente, a herramientas digitales o aplicaciones web que permiten a un usuario crear un perfil de datos sobre sí mismo en la red y compartirlo con otros usuarios conectándolos sucesivamente a través de categorías, grupos o etiquetas personales.

Estas aplicaciones de relación aumentada nos permiten un marco de acción social o laboral en la red, permitiéndonos hacer networking o amiguismo de manera más dinámica a nivel local o global, haciendo más viable la teoría de los 6 grados de la que hablaremos más adelante.

Todas estas herramientas digitales que se conforman en plataformas de acción social, funcionan con base en perfiles creados por el propio usuario. A la gran mayoría de las redes sociales como Facebook, Xing, Ning, hi5, orkut o MySpace entre otras, se accede de manera libre entrando en la página principal de cada una

de ellas y creando una cuenta gratuita. Otras plataformas de red social requieren de una invitación para poder crear una cuenta, como es el caso de Tuenti.com, en la que cada usuario dispone de 10 invitaciones para compartir con sus conocidos, mejorando de ese modo (de acuerdo a sus creadores) la privacidad de sus miembros y la reducción de perfiles falsos ya que se entiende que cada miembro en Tuenti repetirá sus invitaciones entre sus conocidos.

Una vez que entramos a formar parte de una red social (sea mediante registro libre o por invitación), el paso siguiente es comenzar a formar nuestra propia red de contactos.

Todas las aplicaciones de red social disponen de funcionalidades para la búsqueda de personas, funcionalidades que en la mayoría de los casos incorporan opciones de búsqueda avanzada que permiten encontrar a amigos, conocidos o familiares usando criterios de búsqueda ya sea por el nombre, la edad, la ciudad, o por pertenecer a una misma institución académica, etc. Una vez que encontramos a la persona que estamos buscando la invitamos (a través de una solicitud de amistad) a que forme parte de nuestra red de contactos. El vínculo entre usuarios no se producirá hasta que no se acepte la solicitud de amistad, en las redes sociales virtuales es necesaria la reciprocidad entre los diferentes puntos que la forman.

En realidad, lo que hace que las redes tengan el impacto social que están teniendo en el mundo hoy en día no es lo que son las redes sociales, sino lo que pasa en ellas. Y lo primero que pasa en ellas es que las redes sociales conectan personas. Por lo general, las redes sociales ofrecen un número bastante amplio de posibilidades en términos de publicación y comunicación entre las que destacamos: publicar fotos, hacer comentarios, enviar mensajes, editar nuestro perfil, comunicarnos en tiempo real o en diferido, es decir de diferentes maneras y en diferentes tiempos. Esta particularidad es lo que permite crear una red de

contactos que puede ir creciendo de manera exponencial, o dicho de otra manera, que permita que cada vez que haga un nuevo contacto dentro de la red tenga el acceso y la posibilidad de conectar con todos los contactos que este nuevo enlace tenga.

Es decir, tenemos a nuestro alcance la enorme potencialidad de multiplicar exponencialmente nuestros contactos cada vez que abrimos una nueva ventana al perfil de un conocido, con todas las ventajas que dichas conexiones tienen para nuestro día a día en términos de trabajo, entretenimiento, colaboración, ocio, amistad, estudio, etc.

Además de poder ver todos los contactos de los perfiles con los que nosotros estamos conectados, las aplicaciones de las redes sociales nos permiten realizar otro tipo de actividades, entre las herramientas que la mayoría de las redes cuentan podemos destacar las siguientes actividades:

- Aplicaciones de búsqueda: para buscar personas, grupos, y algunas redes como Facebook permite buscar a las personas por su correo electrónico por si la persona que se desea encontrar tiene otro nombre diferente del que usa normalmente en su perfil de la red social.
- Sugerencias de contactos: algunas aplicaciones de red social ofrecen a sus usuarios continuamente información sobre diferentes personas a las que es posible que se conozca en función a que estudiaron en la misma institución académica, que trabajan en alguna empresa donde laboró antes o porque tienen amigos o contactos en común, o comparten afinidades.
- Envío de invitaciones: es posible enviar invitaciones o bien para que determinados usuarios hagan un perfil en la red social de la que formamos parte, o para informar a nuestros conocidos que formamos parte de una determinada red.
- Es un lugar de encuentro, un lugar para el diálogo, para la conversación con los amigos, se intercambian fotos, videos, textos, conversaciones, música. En estos

espacios de diálogo, también se transmiten emociones, se generan acuerdos o desacuerdos, se conocen las cosas que las otras personas están haciendo, permiten escribir multimedialmente demostraciones de afectos, comentar estados, hablar sobre temas en común, persuadir a otros para que opinen, contactar amigos y familiares, jugar, investigar, consultar, recuperar nexos afectivos, , compartir música, chatear, enterarse de chismes y de ofertas, conocer gente, estar informado sobre los amigos, grupos sociales y eventos, facilitar el encuentro cara a cara con otra persona. En resumen las redes sociales al ser espacios de encuentros permiten saber qué está haciendo la gente, saber de su vida. En muchos casos lo que antes era solo de carácter privado ahora es de dominio público, despertando la emocionalidad y curiosidad de los otros, es el gusto por el encuentro con otros, estar juntos virtualmente, actuar juntos, conversar, compartir, lo que motiva el contacto social. Ahora las relaciones de la vida diaria se potencian y facilitan a través de las redes sociales, gracias también a que las interfaces son muy fáciles de entender, de navegar sin tutoriales previos, son más fáciles de utilizar.

Internet más allá de los nodos, hace nuestro mundo más pequeño

Las redes sociales generan posiciones opuestas; por ejemplo, están las personas que consideran que en Internet las relaciones son más superficiales, hasta los que consideramos que el contacto, en redes sociales abre un abanico de matices infinito, imposible de hacer caber en categorías creadas para las relaciones offline.

Respecto a lo anterior en investigaciones realizadas por Dunbar (citado por Reig Hernández 2012) nos comenta el antropólogo que la cantidad de relaciones que pueden desarrollarse plenamente en un sistema determinado es de 150. Asociado al tamaño del neocórtex y a los límites cognitivos en cuanto a nuestra capacidad

de procesamiento de la información, Dunbar sitúa en unos 150 el número de contactos en redes sociales que somos capaces de manejar sin problema.

Con la web 2.0 hemos pasado de la explosión de información disponible a la explosión de las relaciones posibles. Entendemos ya que necesitamos herramientas y memorias externas a nuestros cerebros para dominarlo, para aprovechar la abundancia de conocimiento disponible. Tal vez haya llegado el momento de entender las relaciones, las tecnologías de redes sociales destinadas a gestionarlas, de un modo similar (Reig Hernández 2012:78).

Aumenta el número y la diversidad de las relaciones que podemos establecer, y con ello cambian también otras suposiciones tradicionales de las teorías de las redes sociales. Este es el caso del dicho que dice que el mundo es un pañuelo y más ahora con las redes sociales, o de la teoría de los 6 grados de separación que daba lugar a la hipótesis de que ése es el número de pasos que deberá atravesar un nodo en una red para llegar a cualquier otro. La idea inicialmente fue formulada en 1929 por el escritor húngaro Firgyes Karinty en una historia corta llamada "Chains" que hizo parte del libro *Everething is different* y la conocemos hoy día como la teoría de los 6 grados de separación. Esta teoría se basa en la idea de que el número de conocidos que tenemos las personas crece exponencialmente con el número de relaciones que establecemos en una relación de cadena, de tal modo que todos estamos relacionados con cualquier persona del mundo por no más de seis grados de separación.

Un ejemplo de lo anterior es el experimento que realizó Microsoft en el 2008 que consintió en analizar 300.000 conversaciones electrónicas de 180 millones de usuarios de un servicio de mensajería instantáneo Messenger y, partiendo del principio de que dos personas se conocen si han intercambiado al menos un

mensaje de texto entre ellas, se demostró que dos individuos cualesquiera están conectados entre sí por no más de 6,6 grados de separación.

Si esta teoría es cierta, imaginemos las posibilidades de poder llegar a cualquier persona en el mundo buscando 6 conexiones consecutivas que le lleven a la persona que necesitamos. En el mundo presencial, las conexiones entre las personas no son evidentes ni transparentes para los demás. Sin embargo, en las redes sociales virtuales, esto es bastante posible. Los contactos no sólo son potencialmente globales (no hay fronteras físicas y las distancias espaciales son irrelevantes), sino que en ellas las relaciones entre los contactos y los contactos de sus contactos son transparentes. Es por ello que esas redes sociales han supuesto una transformación de las reglas de comunicación.

Datos sobre el crecimiento de las redes sociales

En los últimos cinco años, están apareciendo muchos estudios sobre el uso y propagación del Internet en especial en la población joven a nivel mundial. Por ejemplo Michael Wesh²³ un norteamericano que tiene una serie llamada "A Visions of students today", reveló el año pasado los siguientes datos entre los muchos que mencionan en este video:

Con 16 o 17 años, muchos jóvenes han pasado 5.000 horas leyendo, 10.000 jugando videojuegos, 20.000 horas viendo televisión, la mitad de su vida en los medios. Los jóvenes pasan casi la mitad del tiempo que pasan despiertos en los medios, pasan 11 horas diarios en los medios.

²³ A visión of students today: <http://www.youtube.com/watch?v=dGCJ46vyR9o>.

Estudios de comportamientos de cientos de jóvenes en el uso de las redes sociales e Internet como el que realizó la Fundación Pfizer, en su informe “La juventud y las redes sociales en Internet (2009)”, señala que las redes sociales se han convertido para la juventud en un terreno abonado para abrir y estrechar lazos con diferentes grados de relación y de amistad. La mayoría de los jóvenes entrevistados tienen teléfono celular o móvil y además tienen una cuenta en alguna red social.²⁴

Por otro lado según el informe “Transformemos el ocio digital”, un proyecto de socialización en el tiempo libre (2009)²⁵ elaborado en España encontró que un 97% de los adolescentes consultados (entre 12 y 18 años) afirma haberse conectado una vez a Internet. Y un 33% afirma tener amigos virtuales; es decir, amigos que han conocido y tratado sólo en la Red.

Otro estudio que es bien conocido es el “Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres” (Marzo 2009)²⁶, la edad de inicio a las TIC se produce entre los 10 y los 11 años; la mitad de los usuarios jóvenes acceden a Internet a diario; y pasan una media de 14,5 horas semanales conectados. Asimismo, un 90% de los jóvenes entre 15 y 16 años dispone de un teléfono móvil propio, utilizado principalmente para enviar SMS y efectuar o recibir llamadas de voz.

El informe ComScore en septiembre del 2011 reveló los siguientes datos:

Con respecto a la participación en redes sociales en el mundo:

²⁴http://www.fundacionpfizer.org/docs/pdf/Foro_Debate/INFORME_FINAL_Encuesta_Juventud_y_Redes_Sociales.pdfhttp://www.fundacionpfizer.org/docs/pdf/Foro_Debate/INFORME_FINAL_Encuesta_Juventud_y_Redes_Sociales.pdf (Consultado Febrero 15 de 2013).

²⁵http://www.fundacionpfizer.org/docs/pdf/Foro_Debate/INFORME_FINAL_Encuesta_Juventud_y_Redes_Sociales.pdf (Consultado Febrero 15 de 2013).

²⁶ <http://www.pantallasamigas.net/estudios-realizados/pdf/inteco-estudio-uso-seguro-tic-menores.pdf> (Consultado Febrero 15 de 2013)

- Facebook cuenta con más de 750 millones de usuarios: más de mil millones de veces a la semana, grupos de amigos comparten enlaces de vídeos, historias y páginas web.
- En Youtube se suben cada minuto un promedio de 48 horas de vídeo, tiene 3 billones de visitas al día y 700 billones de playbacks.
- En el 2010 Twitter contaba con 50 millones de trinos o post al día, en el 2011 contaban con 70 millones de twits o trinos al día y en el 2012 se incrementó a 100 millones de trinos diarios.

Con respecto al uso del Internet en el mundo:

- 1.100 millones de personas visitó un sitio de redes sociales en el mes de junio del 2012.
- El 81.4% de todos los usuarios de Internet visitan destinos de redes sociales cuando entran a navegar por Internet.
- En junio del 2012 las personas duran 5.4 horas a la semana en promedio visitando sitios de redes sociales.
- La población con mayor participación en redes sociales fueron los jóvenes entre los 15 a 24 años.
- En Latinoamérica 114.5 millones de personas visitaron una red social en el año del 2012.
- En términos de género el 51% de las mujeres son usuarias de redes sociales en comparación con el 49% que son hombres.

Con respecto al uso del Internet en Colombia:

- Tenemos un promedio de 12.7 millones de usuarios que participan en redes sociales.
- Del total de las personas que entran a Internet el 96% de esta población visita una red social.
- En Colombia la red social de mayor auge es Facebook, seguida por Twitter y en tercer lugar tenemos Youtube.

- El mayor porcentaje de crecimiento en el uso de las redes sociales en Latinoamérica fue en Colombia con un incremento del 36% durante 2012.

El Ministerio TIC e Ipsos Napoleón Franco presentaron el estudio de Consumo Digital, donde se revela cómo, dónde, cuándo y cada cuánto los colombianos usan Internet. La encuesta de Consumo Digital fue realizada por Ipsos Napoleón Franco con una muestra de 1005 personas en ciudades de menos de 200 mil habitantes, en edades entre 15 y 55 años, y en un periodo comprendido entre el 16 y el 31 de octubre de 2012.

El estudio reveló que el 80% de los encuestados usa Internet y que el mayor incremento del uso de la red se dio en los estratos 1 y 2, con un crecimiento del 17% en comparación al uso que le daban en 2010. También, se observa que el 54% de los colombianos que usan Internet, lo hacen todos los días y pasan en promedio 2,6 horas navegando. “La penetración de Internet va en aumento y los colombianos lo usan cada vez más, esto lo demuestra la última encuesta de Consumo Digital. Más colombianos se comunican, estudian y se entretienen”.

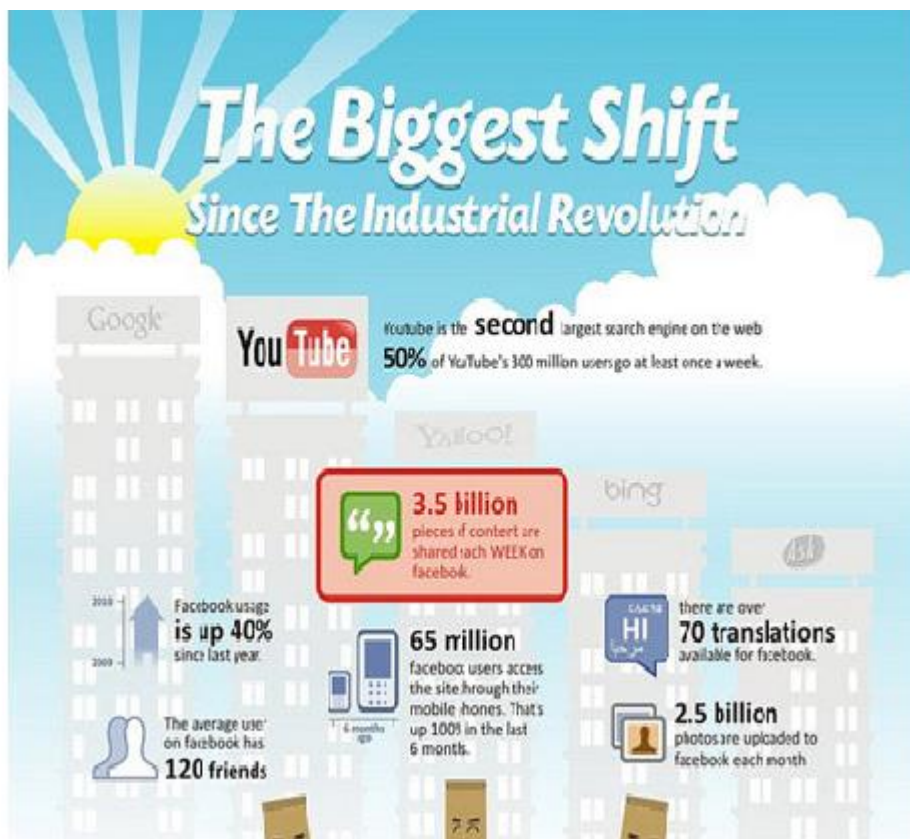
Se estableció que más hogares están conectados a Internet, el 64% de las casas en ciudades de más de 200 mil habitantes cuenta con conexión. El 71% de los encuestados accede a Internet desde su casa y el 20% en cafés Internet. Cada vez son menos las barreras para usar Internet. En 2012 sólo el 28% dijo no hacerlo por desconocimiento en el manejo de un computador, mientras que en 2010 esta razón la daba el 41%. Únicamente el 8% considera que no usa Internet por factores relacionados con el costo. Así mismo, el acceso a un computador ha dejado de ser una causa para no navegar en Internet, solo el 7,1% de los encuestados manifiesta esta dificultad.

Los encuestados también reportaron los usos que le dan a Internet. Enviar y recibir correos, visitar las redes sociales, entrar a los buscadores, ver vídeos y descargar música, son las principales cosas que los colombianos hacen cuando están conectados. En este segundo estudio, los datos revelan que la educación gana protagonismo entre las actividades realizadas por Internet. El 26% de las personas se conecta para realizar cursos gratuitos, como los que ofrece el SENA; el 24% navega para buscar empleo y el 22% para cotizar productos.

En el 2012, el computador de escritorio sigue siendo el dispositivo más utilizado para conectarse a Internet. Sin embargo, su utilización descendió un 11% en comparación con lo registrado en 2010. Los usuarios ahora utilizan el portátil (39%), teléfonos inteligentes (23%) y tabletas (3%); siendo este último el dispositivo que más desean tener los colombianos. Se observa que el comercio electrónico está creciendo. En el segundo semestre de 2012, el 16% de las personas realizó compras por Internet, mientras que en 2010 la cifra solo llegó al 4%. En su mayoría son personas en edades entre 25 y 44 años que viven en estratos 5 y 6, quienes realizan estas transacciones.

El 30% de los encuestados ve cine desde un computador, el 15% ve películas en línea y el 12% las descarga. El 40% escucha radio a través de su celular. En cuanto a las relaciones interpersonales el este estudio reveló que 6 de cada 10 colombianos visitan redes sociales, 31% tiene una cuenta en Twitter y 98% en Facebook. Finalmente, la encuesta estableció qué tan digitales son los colombianos, el 33% está en el grupo de los novatos interesados, el 31% en el de los avanzados digitales, 19% en los desconocedores, el 12% son los curiosos exploradores y el 6% son los apáticos a Internet.

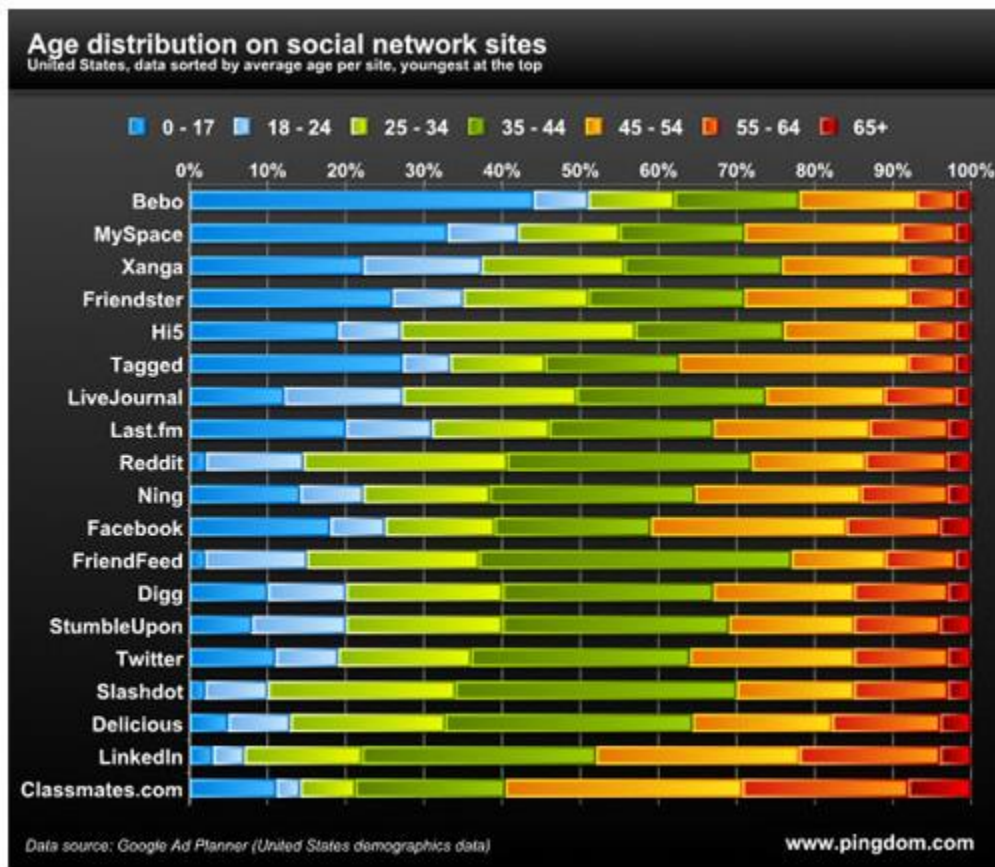
Otros datos infográficos obtenidos de Hongkiat.com²⁷ que nos parecen reveladores son los que se ilustran a continuación:



<http://www.hongkiat.com/blog/55-interesting-social-media-infographics/>

²⁷ <http://www.hongkiat.com/blog/55-interesting-social-media-infographics/> (Consultado Febrero 15 de 2013)

Distribución de las edades en sitios de redes sociales



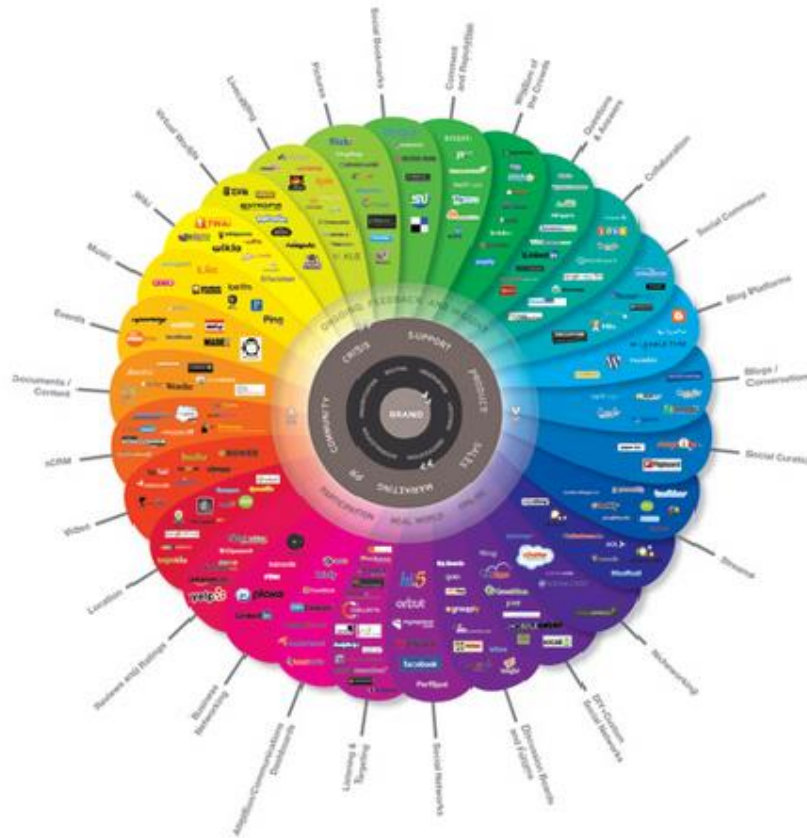
www.transmutationsciences.com/articles/age-distribution-social-networking-sites/

Conversión prismática de las redes sociales: Da una vista general del universo de los medios sociales, clasificados y organizados teniendo en cuenta cómo las personas usan cada red social.

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

THE CONVERSATION PRISM

Concept by you by Brian Solis & JESSIE



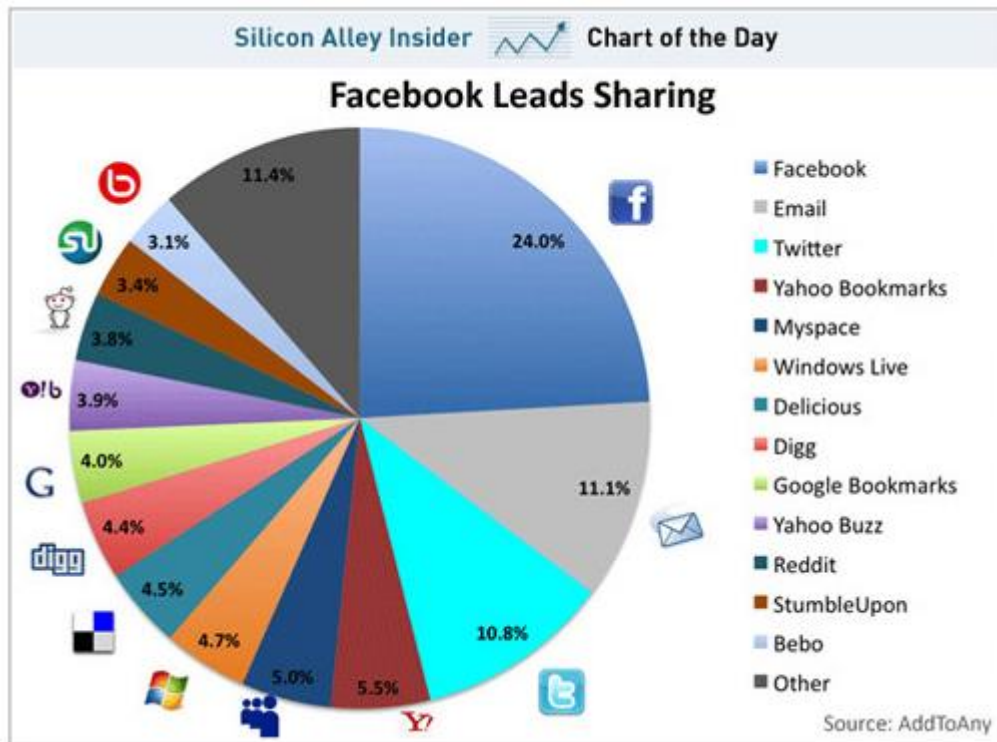
<http://www.theconversationprism.com/>

Facebook Vs Twitter; en esta infografía se puede apreciar el crecimiento de cada red en los últimos años.



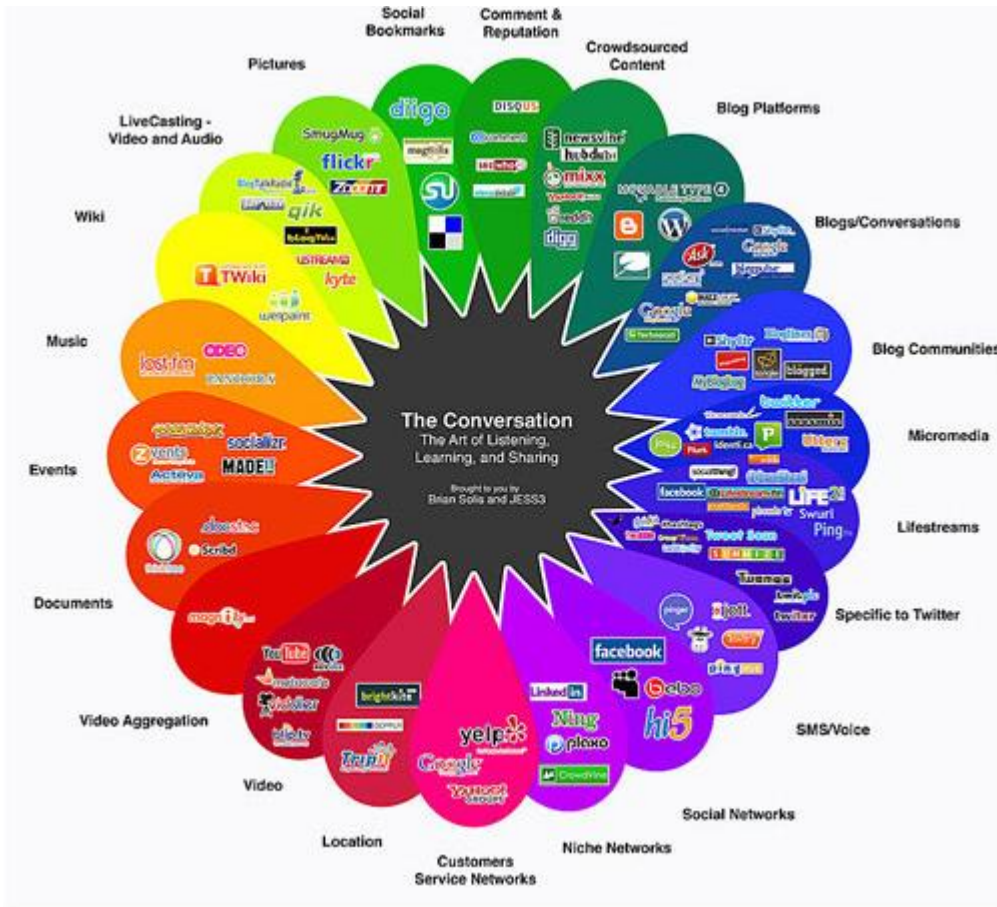
http://farm4.static.flickr.com/3629/3485574749_e7fcddb49c_o.jpg

¿Cuántas personas comparten contenidos en la Web?



<http://static.businessinsider.com/~/~/f?id=4a66226414b9b98a00db2471>

Escuchar y conversar con otros es una de las características en las redes sociales, en el siguiente diagrama se muestra como se están comunicando los usuarios.



<http://www.pamorama.net/wp-content/uploads/2010/03/artoflistening.jpg>

De acuerdo con lo anterior, podemos concluir que el Internet y las redes sociales son los medios de mayor crecimiento con respecto a los otros en cuanto a su uso y participación. Observamos que la experiencia del usuario ha cambiado hacia estar hiperconectado. En este contexto surgen infinitos tipos de comunidades, en torno a infinitos tipos de intereses y en las que se desarrollan incontables tipos de relación social.

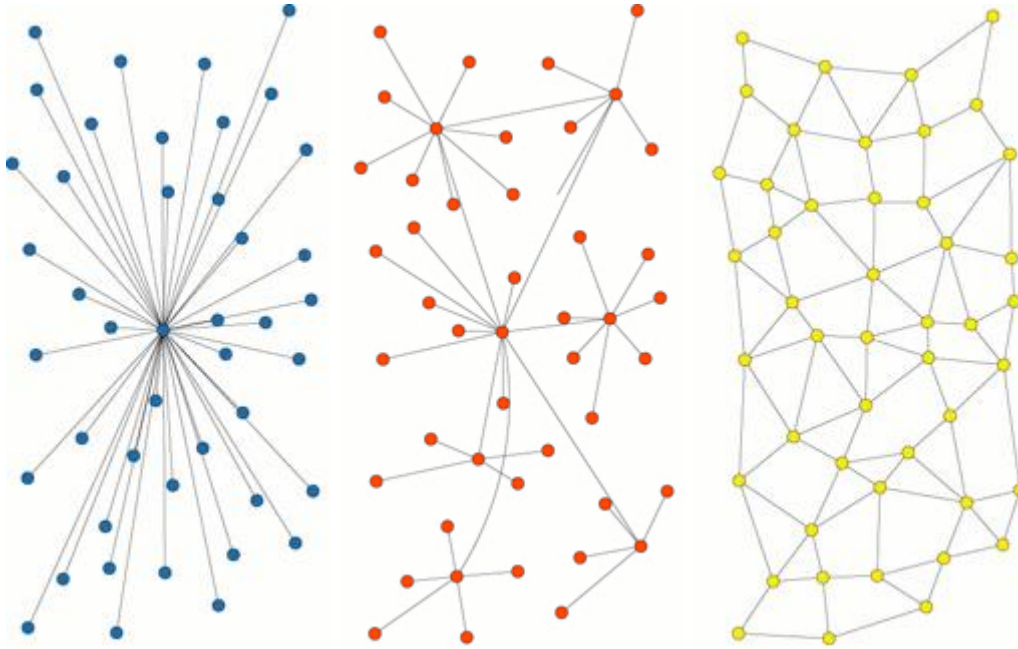
Aún más, con las infografías mostradas, observamos que estamos ante un salto evolutivo hacia la mejora de nuestras comunicaciones y por ende con nuestras relaciones con otras personas. Existen por ejemplo, datos recientes de diversas investigaciones como el de The Pew Research Center's Internet & American Life Project, que nos hablan tanto del progresivo éxito de las redes sociales, del aumento cuantitativo en cuanto a su uso por parte de segmentos de la población hasta ahora más reticentes, como de sus efectos positivos en el desarrollo del ser humano. Destacan en concreto cómo la confianza, la tolerancia, el apoyo social y la implicación social y comunicativa se ven aumentadas gracias a la hiperconectividad social en que vivimos.

Tipos de redes sociales

David de Ugarte, en su libro "el poder de las redes", nos muestra un esquema de la topología de redes creado por Paul Baran, uno de los padres de Internet. Este esquema se en tres tipos de redes: la red centralizada, la red descentralizada y la red distribuida (Gutiérrez, 2012).

Red centralizada: como lo muestra la gráfica, todos los nodos son periféricos excepto uno, y todos se pueden comunicar únicamente por medio de éste, el nodo central. Si el nodo central falla, el resto del mensaje también. Este tipo de red cumple con el modelo de comunicación unidireccional, en donde el emisor emite el mensaje al receptor, pero este no puede emitir ninguna respuesta. Ejemplos de esta red son los medios de comunicación tradicionales como los periódicos, la televisión, la radio, etc.

Ilustración – Topología de redes (Gutiérrez, 2012)



Red centralizada

Red descentralizada

Red distribuida

Red descentralizada: se forma gracias a la interconexión de los nodos centrales de varias redes centralizadas y, por lo tanto, ya no existe un solo nodo central sino que se forma un colectivo de conectores. Si uno o varios nodos centrales falla, solo algunos nodos que pertenecen a ese conjunto de red se desconectarían. Pero, si observamos con detenimiento, en la gráfica podemos ver que hay un nodo o *cluster* centralizador y si este se cae, inevitablemente el resto de la red también lo hará, lo que ocasionaría que el mensaje nunca se distribuya. Dos principios fundamentales de estos tipos de redes son la adhesión y la participación. Por esta razón, se puede rastrear el inicio de este tipo de redes en la creación del telégrafo.

Red distribuida: en esta red deja de existir un nodo central, pues todos los nodos están conectados entre sí y no necesitan de un nodo controlador para emitir el mensaje. Si un nodo falla no pasa nada, sería necesario que todo y cada uno de los nodos se desconectaran para que la red cayera. El principio de esta red es la interacción y ya no hay barreras entre emisor y receptor, sino que todos son iguales. Gracias a esta red se da inicio al desarrollo de medios electrónicos con la posibilidad de hacer publicaciones personales, de crear contenidos en la Web, de subir contenidos multimedia, etc. Los blogs son un claro ejemplo de red distribuida y, para ser más específicos, el ejemplo de microblogging conocido como Twitter.

Tipos de herramientas de redes sociales

Apoyándome en el libro de Castañeda y Sánchez (2010), los diferentes tipos de servicios que encontramos en las redes sociales podemos a grosso modo las clasificar en tres grandes grupos de herramientas que usan las redes sociales, esto de acuerdo a su funcionalidad:

- Las redes de contactos (social networking sites) ponen énfasis en las funciones relativas al soporte estructural de la red (establecimiento, mantenimiento y gestión de los contactos). Ejemplos de este tipo de herramientas o aplicaciones son sitios como Facebook, LinkedIn, Xing, Hi5, y Tuenti, entre otros.
- Las redes de publicación social engloban una mayor diversidad de sistemas, puesto que las características dependen a menudo del tipo de información y recursos compartidos. Como ejemplos de este tipo de herramientas pueden citarse sitios como SlideShare o Prezi (para publicar presentaciones), del.icio.us (para compartir marcadores o etiquetadores), Flickr, Taringa, Picasa, (como repositorio

de imágenes y para compartir con otros), Youtube y Vimeo, google video, Dailymotion (para guardar y compartir videos).

-Las herramientas de seguimiento de la actualidad *on line* en la que se clasifican diversas aplicaciones que permiten hacer un seguimiento de aquello que hacen las personas en la red (lifestreaming), y en ellas una categoría especial dentro de este tipo de redes la constituyen sistemas como Plurk, Yohoo Meme, Heelo o Twitter, cuyo diseño de estas microblogs están basados en la publicación de mensajes cortos, aunque la forma en la que se configura orienta su uso al seguimiento de la actividad del usuario.

Por otra parte, siguiendo a Sábada y Bringué (2011) proponen otra clasificación de las redes sociales podríamos dividir las en cinco grandes grupos en función de lo que sus usuarios comparten o ponen en común en ellas:

- Redes de contenidos: en este caso, los usuarios comparten los contenidos que generan, que les llegan o los que modifican. El valor se crea en primer lugar con la propia publicación del contenido, que queda expuesto y accesible al resto de los miembros y a sus comentarios a favor o en contra, o sea a su valoración y a sus observaciones. Hay redes para compartir videos de todo tipo de factura, caseros, o profesionales, (youtube.com, vimeo.com), fotografías (flickr.com, picasa.com), enlaces a contenidos etiquetados (menéame.net, delicious.com) y hasta direcciones y teléfonos de tiendas (11870, directorioazul.com, amazon.com, remates.com, metrocuadrado.com), solo para mencionar algunas.

- Redes de fans: agrupan a personas que comparten una afición. En este tipo de redes, los usuarios ponen en común información práctica, estados de ánimo y comentarios acerca a ese hobby. Brindan la posibilidad de interactuar con personas que tienen los mismos gustos donde pueden compartir trucos, consejos, ideas, proyectos. El espíritu de colaboración suele sustentar las aportaciones, y es fácil encontrar comunidades organizadas y autogestionadas, con moderadores, expertos, personas que atienden a los recién vinculados, etc. Hay redes de fans de

videojuegos (xboxlive), de recomendación de libros (librofilia.com), de gastronomía (redcomiendo.com, yumit.com), de viajes (minube.com, viajes.com), para amantes del bricolaje (refurber.com) en fin casi para cualquier tema a hobby se pueden encontrar redes sociales.

- Redes de profesionales: en esta categoría, los usuarios comparten un interés profesional que les lleva a establecer redes de contactos (el clásico networking) con fines estrictamente laborales. En este campo existen tanto las redes generalistas como LinkedIn, Xing, que reúnen a miles de profesionales de todos los sectores productivos, como redes especializadas por profesión: diseñadores (domestika.org), activistas (change.org, greepeace.org, hazteoir.org, actuable.org) políticos (redliberal.com) y así pueden encontrar muchas más también se pueden localizar por oficios específicos.

- Redes de estados vitales: bajo esta clasificación se enmarcan todas aquellas redes donde los usuarios comparten una situación vital similar. Son madres o padres jóvenes (pequelia.com), son abuelos (abuelosenred.net) adolescentes (Tuenti.com), enfermos de todos tipo (quoolife.com) madres solteras (soymadresoltera.com).

- Redes generalistas: estas redes son las más conocidas y populares donde se encuentran las grandes redes sociales, donde su principal valor es la cantidad de usuarios con que cuenta. Su uso principalmente es el de ser un espacio para la relación social (creación y mantenimiento de vínculos sociales y de amistad), aunque también se usa con fines comerciales, publicitarios, laborales y educativos. En los últimos meses, por ejemplo Facebook está superando a LinkedIn y Xing como red social profesional, muchos usuarios tienen ya dos perfiles en esta red, uno de carácter más profesional y otro personal. Facebook es una de las redes más populares, seguidas por MySpace, hi5, Orkut, bebo.com, entre otras.

Estas clasificaciones, no son las únicas, ya que se pueden encontrar otras con diferentes criterios. Es arriesgado establecer fronteras estrictas y, de hecho,

paulatinamente van difuminándose al hacerse comunes los diferentes servicios que prestan las redes sociales gracias a la arquitectura de mosaico de aplicaciones. Las motivaciones que nos llevan a abrir un perfil en una red social pueden ser diversas; desde encontrar un grupo de personas con quienes compartir una afición que no tiene acogida en nuestro entorno físico cercano, hasta generar redes de trabajo, o retomar el contacto con antiguos compañeros de colegio, universidad o trabajo. Hay también distintos tipos de usuarios; aquellos que concentran su presencia en redes sociales en una única red, y los que diversifican y abren diversos perfiles para satisfacer sus distintos intereses. Sin embargo la tendencia, es hacia un futuro de redes híbridas que combinen distintas funcionalidades para satisfacer los distintos intereses de la gente.

Capítulo II

Enseñanza 2.0: una posibilidad a través de las redes sociales

“Buscamos una pedagogía como propósito social de transformación de la civilidad moderna para la creación de una cultura del pluralismo, de la solidaridad, de la corresponsabilidad, de la aceptación de las diferencias, del diálogo y de la formación ciudadanas, del conocimiento para el progreso, para el desarrollo y para la inclusión social”.

Guillermo Hoyos Vásquez (2004: 9).

En el siguiente capítulo, encontraran algunos resultados, aportes y sugerencias que han nacido de mi investigación “Enseñanza 2.0: uso de *las redes sociales* en las prácticas docentes”. *Las redes sociales* son plataformas que facilitan el intercambio de información, la interacción-participación y la colaboración entre sus usuarios, y, con ello, pueden generar y estructurar procesos de enseñanza y aprendizaje colaborativo. Estas redes sociales como Twitter, Facebook o Youtube entre otras, representan una nueva manera de relacionarse que no distingue edades, sexos o culturas y se constituyen en un fenómeno global que va mucho más allá de anécdotas o modas.

Los estudiantes universitarios utilizan cada vez más *las redes sociales* como herramientas de comunicación, lo que nos plantea la necesidad de investigar y experimentar cómo podemos incluirlas en nuestras prácticas docentes, ya que consideramos que los medios de las redes sociales favorecen los procesos de enseñanza y aprendizaje al facilitar la comunicación, la interacción, el intercambio de conocimientos y experiencias, en espacios de encuentro no anclados a un tiempo y un espacio determinados. Partimos de la idea de que *las redes sociales* no son dispositivos digitales aislados. No nos limitamos a oír la radio, o leer los periódicos o a navegar en Internet. En la práctica lo que hacemos es una

articulación o, si preferimos, una conexión en red de varios medios en el día a día, en casa, en el trabajo, en la universidad o en nuestros desplazamientos (Cardoso 2007, Castells 2007, Colombo 2003, Caron 2007).

En los siguientes apartados exploraremos desde varios puntos de vista, las posibilidades educativas que nos ofrecen *las redes sociales* como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje ya sea en las clases presenciales o para darle continuidad educativa fuera del salón de clase.

Repensando la manera de educar: las redes sociales rompen las paredes de la escuela

“No basta con que la educación proporcione un lugar para el compromiso. Si el propósito de la educación no es simplemente preparar a los estudiantes para una capacidad específica, sino darles una idea de las posibles trayectorias disponibles en diversas comunidades, entonces la educación debe incorporar la imaginación como elemento esencial. Se debe dejar que los estudiantes exploren quiénes son, quiénes no son, quiénes podrían ser. Deben poder comprender de dónde vienen y a dónde pueden ir”.

Etiene Wenger (1999: 37).

La educación formal no puede permanecer ajena a significativos cambios en la creación, gestión, distribución y recepción de la información gracias a las tecnologías digitales. Hoy en día, en la educación superior, el profesorado se está viendo obligado a un replanteamiento constante de las implicaciones educativas que los desarrollos tecnológicos tienen en la sociedad en general y en los entornos educativos en particular.

Sería difícil sostener que nada ha cambiado en una generación transformada por el uso cotidiano de *las redes sociales*, las pantallas y aparatos electrónicos, las plataformas digitales interactivas y los diferentes dispositivos móviles y más cuando estos están entrando en los salones de clase. En esta línea de pensamiento, Piscitelli (2009) en una entrevista otorgada en diciembre de 2008 al diario *La Nación* de Buenos Aires, cita el siguiente planteamiento de Francisco Tonnuci: "La misión de la escuela ya no es enseñar cosas. Eso lo hace mejor la TV o Internet". Y le pregunta el periodista, pero si la escuela ya no tiene que enseñar, ¿cuál es su misión? "Debe ser el lugar donde los chicos aprendan a manejar y usar bien las nuevas tecnologías, donde se transmita un método de trabajo e investigación científica, se fomente el conocimiento crítico y se aprenda a cooperar y trabajar en equipo", responde.

En este contexto de cambios que está generando la cultura digital o cibercultura²⁸, se inscribe nuestra investigación, la cual pretende indagar sobre los posibles cambios en las prácticas docentes, a partir de la implementación de *las redes sociales* como espacios de interacción o como recurso didáctico.

Interpretamos *las redes sociales* como sistemas emergentes²⁹ que más que un punto de encuentro, son un espacio de coordinación y manifestación de las personas que los componen, que nace de la base de sus interacciones, donde el conocimiento emergente se constituye de manera ascendente, siguiendo reglas simples, que conducen a estructuras más complejas, ya que conjugan una serie de

²⁸ Lévy (2007) se refiere a la cibercultura como el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio.

²⁹ Johnson interpreta la emergencia "como lo que ocurre cuando un sistema de elementos relativamente simples se organizan espontáneamente y sin leyes explícitas complejas, hasta dar lugar a comportamientos inteligentes gracias a la interacción y retroalimentación de sus usuarios" (2003:14).

herramientas virtuales utilizadas a diario, que se tornan en una multitud inteligente (Rehinglod, 2001).

En esta investigación, le apostamos a que en *las redes sociales*, la gestión, la producción de conocimiento y la inteligencia colectiva se construyan a partir de la retroalimentación altamente interconectada de sus participantes. Sin esta retroalimentación y diálogo sería una comunicación sin sentido, unidireccional, aleatoria, incapaz de desplegar lo mejor de cada una de las personas que participen en estas *redes sociales*. Queremos que *las redes sociales* se conviertan en sistemas emergentes que buscan la autoorganización, a través del diálogo, de la comunicación multimedial y multimodal, para generar un clima de participación interdisciplinar y transcultural. Podríamos decir que el uso de las redes sociales en las prácticas docentes puede llegar a generar una macrointeligencia, que emerja de la organización ascendente a través de la interacción de sus participantes.

Consideramos los social media o mejor los medios de *las redes sociales* como verdaderos sistemas emergentes de enseñanza y aprendizaje desde la perspectiva de la construcción del conocimiento social. Este enfoque del aprendizaje social (Wenger, 2001) considera las comunidades sociales como lugares privilegiados para la adquisición y creación de conocimiento. Tales comunidades constituyen el contexto para desarrollar una práctica como un proceso activo, dinámico e histórico de participación en la negociación de significado en el que paralelamente se construyen las identidades de los participantes y su aprendizaje.

No desconocemos que a pesar de que los medios de *las redes sociales* tienen un alcance global, no se pueden dejar por fuera los contextos sociales, económicos y políticos en los que son re-significados. Por esa razón, en los usos y prácticas que hacen los docentes de *las redes sociales* consideramos importante tener en cuenta en nuestra investigación las brechas sociales y por ende las brechas digitales.

Cuando hablamos de las prácticas docentes, nos referimos a lo que hace el profesor en su clase, a las estrategias didácticas³⁰ que emplea para desarrollar los contenidos temáticos de su asignatura. Se podría hablar entonces de una “cultura académica” propia de los docentes universitarios y además particular de la institución a la cual pertenece; podemos, entonces, definir la cultura académica de los docentes universitarios como un conjunto de interpretaciones o conceptualizaciones compartidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que integran creencias, normas, valores y conocimientos, los cuales determinan el comportamiento de un grupo de profesores frente a sus prácticas en un ámbito, y en un tiempo y un espacio determinados.

Pensamos que en el ámbito universitario, estas prácticas docentes deben considerar la relación con las TIC, TEP y TAC (Tecnologías de Información y Comunicación, Tecnologías del empoderamiento y la participación, y las Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento). Nuestra investigación en particular, se preocupa por la forma cómo los docentes apropian las tecnologías y cómo usan los medios de las redes sociales (Twitter, Facebook, Youtube, entre otros), cómo los integran en la enseñanza y cómo generan comunidades de práctica con una intensidad pedagógica.

Concebimos los procesos de enseñanza y aprendizaje como un modelo abierto, centrado en el libre intercambio de conocimientos, bajo estructuras abiertas, horizontales y transversales, que promueven la interactividad, estimulan la experimentación-investigación, la convergencia, la reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos (Pérez, 2011).

³⁰ Podríamos definir a las estrategias de enseñanza como los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos (Mayer, 1984; Shuell, 1988; West, Farmer y Wolff, 1991).

Pretendemos desarrollar una propuesta de aprendizaje basada en la construcción del conocimiento social, producido gracias a las de redes sociales que contribuyan a consolidar la inteligencia colectiva dentro del marco de la Web 2.0, a través de los medios de las redes sociales que hemos utilizado en nuestra investigación (Twitter, Facebook, Youtube).

Gracias a las tecnologías digitales, los medios de las redes sociales están rompiendo las paredes de la escuela. De acuerdo con María Eugenia Vallejo y Laura Ayala (2011) la educación no se refiere solamente a la escuela y el aprendizaje, esta no es un proceso exclusivo de un entorno físico en particular. Los cambios educativos dados a partir de la integración en la enseñanza de las TIC, las TEP y TAC propias del siglo XXI, han incidido en la manera como se accede a la información, las formas de relacionarnos entre los docentes y estudiantes, a la vez que ha conformado el escenario para la aparición de nuevos entornos educativos y con ellos diversificado las opciones didácticas que apoyan los procesos de enseñanza y aprendizaje, enfocadas en el aprendizaje autónomo, la colaboración, la lúdica y la interacción. Para aprender no es necesario asistir a un salón de clase, la construcción de comunidades virtuales de aprendizaje y el incremento de oportunidades para el acceso a la información de actualidad han roto las barreras de tiempo y lugar. De esta manera, la ubicuidad y convergencia son componentes que han empezado a ser aplicados en cualquier espacio de aprendizaje y en la actualidad se constituyen en unos de los elementos impulsores del aprendizaje.

La diversidad de herramientas tecnológicas usadas como plataformas educativas y el auge de los dispositivos móviles han facilitado a docentes y estudiantes tener experiencias educativas enriquecidas a nivel visual y auditivo, del mismo modo que se han incrementado las estrategias educativas interactivas, participativas y colaborativas en contextos educativos formales, no formales e informales.

En este orden de ideas entendemos la educación formal como aquellos procesos que requieren la presencialidad física de los actores educativos (profesores y estudiantes en un salón de clase), integrales que abarcan desde la educación primaria hasta la educación secundaria y la educación superior; conlleva una intención deliberada y sistemática que se concretiza en un currículo oficial, llevado a cabo con calendarios, horarios y espacios definidos.

Por otro lado, la educación no formal hace referencia a todas aquellas instituciones, ámbitos y actividades de educación que, no siendo escolares, han sido creados expresamente para satisfacer determinados objetivos.

En contraste, la educación informal es un proceso de aprendizaje continuo y espontáneo. Los aprendizajes están determinados por situaciones cotidianas del contacto social, en su mayoría no son organizados o administrados por una estrategia educativa determinada, son experiencias que se dan en ámbitos más relajados que los escolarizados.

Todo lo anterior ocurre en un marco de cambio de época, como afirma Castells (2002), es que la sociedad red resulta un ecosistema propicio para que el conocimiento fluya y se reproduzca con enorme facilidad, para que se convierta en un elemento cada vez más abundante y esencial. De hecho, lo que si podríamos decir es que la expresión –sociedad del conocimiento- formulada de forma precoz y premonitoria en otra época por Peter Druker (1969), toma un sentido global y más real que nunca aquí y ahora, entre redes que permiten generar y compartir información a más personas, de una forma más democrática y con mayor eficiencia que en cualquier otro momento de la historia.

Son muchas las metáforas generadas en torno a la educación del siglo XXI. Entre ellas la del movimiento "Edupunk", con su lema "Do it Yourself" (Hágalo usted

mismo), expresa perfectamente los grados de autonomía que hoy requiere el aprendizaje.

¿Para qué pensar en usar las redes sociales para enseñar y aprender?

Las redes sociales nos brindan la posibilidad de pensar y de comunicarnos de distintas maneras con los estudiantes, explorando junto con ellos otras formas de enseñar y aprender. Por lo anterior, proponemos que los profesores nos formemos en el uso de las TIC, TEP y TAC y empecemos a trabajar con aplicaciones digitales, lo cual de acuerdo con nuestra experiencia, nos llevará posiblemente a generar una educación más participativa, respetando al otro a través del tono conversacional que establecemos, guiándolos, cuestionándolos, tutoriando su propio proceso de aprendizaje.

Esa capacidad de los jóvenes de adaptarse a entornos online debe ser aprovechada y explotada en el mundo académico. Tal y como recoge de la Torre "[...] ya no es una pérdida de tiempo la navegación por Internet, jugar digitalmente o el paso por las redes sociales; están asimilando competencias tecnológicas y comunicativas muy necesarias para el mundo contemporáneo, y no sólo están integrándose en procesos comunicativos online, sino que además comienzan a tener conciencia clara de la importancia de nuestras identidades públicas" (2009:3)

Los profesores somos también aprendices en la era digital

Los jóvenes empiezan a vivir en su día a día lo que significa aprender a aprender durante toda la vida. Si alguna competencia destaca sobre todas las demás en las sociedades de la información y el conocimiento que habitamos es la de aprender a aprender. Vivimos, gracias a la fluidez y rapidez con que se genera y comparte conocimiento, especialmente en el contexto de las tecnologías digitales como las redes sociales, lo que implica un constante aprendizaje, que no lo hacemos consciente pero pasa cuando interactuamos a través de algún dispositivo digital. Y no solo es esencial para los estudiantes o participantes en cualquier acción formativa, también los mejores profesores por lo general son los mejores aprendices. En la formación de los profesores, un aspecto que nadie nos enseñó es que tendríamos que estar aprendiendo durante toda nuestra vida académica; una actitud que es imprescindible si queremos vivir en las denominadas sociedades red, sociedades del conocimiento, sociedades académicas, que se encuentran expuestas en esta era digital a una constante evolución y crecimiento. Y esta característica es una de las condiciones principales cuando trabajamos con las TIC, TEP y TAC: estar en evolución, en prueba permanente, exigiendo una actitud similar en aprendizaje por parte de los que las utilizamos, por lo tanto es importante adaptarnos a las nuevas tecnologías emergentes para mantener una comunicación fluida con nuestros estudiantes.³¹

No se trata tanto de títulos ni de rigurosos estándares, ni de políticas educativas, se trata de que debemos enseñar a los profesores a ser aprendices, capaces de

³¹ Añadiría a lo dicho la idea que aprendí en una charla de una profesora - científica en ejercicio docente de más de 80 años que solamente se envejece cuando se pierden las ganas de aprender, cuando se deja de vivir en los tiempos que corren. Comparto dos videos que ejemplarizan lo anterior: "Adaptándose a Nuevas Tecnologías - Del Papiro al Libro". <http://youtu.be/DApozQBrIhU> y otro video que es una invitación que hace el gobierno de Australia a sus profesores para sigan aprendiendo <http://vimeo.com/33234646> (Consultados en Marzo 26 de 2013).

adaptarse a los contextos, tecnologías, lenguajes de mañana, acompañar las ganas de crecer y crecer ellos mismos, en cualquier acción formativa.

En este sentido, los profesores podemos aprender con los estudiantes y sería uno de los pasos más gratificantes que se pueden dar; explorar entornos de trabajo de forma más horizontal con ellos es una experiencia increíble: nuestros estudiantes nos resuelven en gran medida las dificultades técnicas que van apareciendo en el desarrollo de la experiencia, pudiendo nosotros centrarnos así en las cuestiones más específicas del tema que se esté trabajando en clase, aunque en el marco institucional el profesor sigue manteniendo una verticalidad y de autoridad sobre los estudiantes.

Tenemos la esperanza de que muchos profesores cuando hagan uso de las redes sociales junto con sus estudiantes generen en sus salones de clase un aprendizaje más distribuido posible, más dialógico, más participativo puesto que estas plataformas sociales facilitan el intercambio de información, la interacción-participación y de colaboración entre sus usuarios, donde el estudiante tiene un rol protagónico como productor activo de nuevas ideas. Hernández (2011), quien concuerda con esta idea, propone el término de tecnologías para el empoderamiento y la participación (TEP)³² para referirse a que no estará completo el proceso formativo hasta que el estudiante ponga en práctica lo aprendido e incluso genere nuevas ideas o conocimiento, que participe creando, aplicando lo que aprende con su generación de contenidos compartiéndolos a través de las tecnologías digitales emergentes. Consideramos importante destacar que si el objetivo final de la utilización de las TIC entendidas como TEP es provocar la

³² TEP: Tecnologías para el empoderamiento y la participación concepto que lo explica la investigadora Dolors Reig Hernández en una charla titulada "Sociedad aumentada y aprendizaje". <http://www.youtube.com/watch?v=ci3EeZRXVDM&feature=share&list=PLC8A1853859919FF2>. (Consultado Marzo 30 de 2013)

implicación, integrar a nuestros estudiantes para que desarrollen sus propias redes de aprendizaje entonces la motivación para la acción, la capacidad de entusiasmar del profesor, vuelven a ser aspectos claves en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Se transforma el rol del profesor

De la enseñanza al aprendizaje, podemos decir, de la jerarquía indiscutible de un profesor omnisciente a su posicionamiento como guía, como orientador que ayude a masticar y entender el flujo imparable de información en internet, que ayude a ser eficientes en la difícil tarea de convertirla en conocimiento. En otras palabras, el docente deja de ser quién todo lo sabe, el que construye la conciencia de su propio saber a costa de la conciencia del no saber de los demás y vuelve, como destaca Psicitelli (2009), de un alumno mucho más autónomo o, por lo menos, con infinitas más posibilidades de serlo que antes.

En este orden de ideas, es una tendencia creciente en educación el aumento del tiempo de estudio online, fuera de los muros de la escuela, aprovechando las ventajas de las plataformas de trabajo académico (LMS)³³ que se usan en muchas instituciones educativas las cuales muchas ya están en la nube, en Internet, y disponibles desde cualquier lugar y momento. También con relación a la ubicuidad, el Mobile Learning (el aprendizaje a través de teléfonos o dispositivos más adecuados, como los tablets o el ipod) se presenta últimamente con fuerza. Otra tendencia que está tomando auge es el estudio a través de dispositivos móviles con conexión a Internet, y existen excelentes casos de aprendizaje desde estos aparatos.

³³ Learning Management Systems como Moodle, Blackboard y WebCity, entre otras.

La educación ya no sólo se encuentra y es impartida entre los cuatro muros del salón de clase. Los datos y contenidos son cada día más: conferencias de los principales expertos en miles de oficios, pensadores, hombres exitosos de negocios, académicos son distribuidas alrededor del mundo y recogidas en portales como TED o Fora-TV, -que son realmente servicios para compartir contenidos educativos como Slideshare, Wiziq, Sclipo, iTunesedu, Edufire, entre otros.

Como ejemplo un poco extremo de cómo la educación está ahora saliendo de la escuela está la experiencia llamada "Hole in the Wall"³⁴ o educación mínimamente invasiva. Muy valorada por un sector de la comunidad internacional de educadores, la experiencia consistió en colocar computadores en las calles de la India con la finalidad de aportar soluciones que permitan el aprendizaje entre pares de manera colaborativa y generando curiosidad natural de los niños sobre todo los que no tienen recursos para provocar experiencias de aprendizaje espontáneas fuera de un salón de clase.

Sugata Mitra su gestor comenta que resulta a la vez gracioso y revelador. Se trata de uno de los experimentos que planteaba para que los niños aprendieran biotecnología:

"Después de instalar los computadores y antes de irme, llamé a 26 niños. Vinieron todos y les dije que había algo muy difícil en esa computadora. No me sorprendería que no entendieran nada, les dije, porque todo está en inglés y yo me voy a ir y les voy dejar solos. Volví después de dos meses y los 26 entraron muy, muy silenciosos. Les dije: - bueno, ¿miraron algo del material?, -respondieron: - Sí, lo hicimos. - ¿Entendieron algo - No, nada, dijeron. Entonces dije: - Bueno, ¿cuánto

³⁴ Hole in the Wall <http://www.hole-in-the-wall.com/>

practicaron antes de decidir que no entendieron nada?, me dijeron: - Lo miramos todos los días. Y dije: - ¿Durante dos meses estuvieron mirando algo que no entendían?. Entonces una niña de 12 años levantó la mano y dijo literalmente: - Aparte del hecho que la replicación indebida de la molécula del ADN provoca enfermedades genéticas no hemos entendido nada más".³⁵

Por otra parte, está el proyecto Khan academy³⁶, cada vez más reconocida y casi institucionalizada ya por la Fundación Gates, que usa vídeos tutoriales y ejercicios auto aplicados para el aprendizaje de las matemáticas.

En algunos sectores académicos, especialmente en investigación, se está presentando la tendencia a usar las analíticas de aprendizaje en Internet. Este tema se volvió relevante en educación en el Horizonte Report – 2012, y trata sobre la posibilidad en la web de utilizar mecanismos de registro de los datos del aprendizaje. Éstos sirven para proporcionar retroalimentación que permite auto regular el proceso de aprender. En qué áreas se falla, en cuáles mejorar, son temas con los que algunas aplicaciones actuales empiezan a tomar protagonismo en beneficio de la autonomía del estudiante o de la optimización de su proceso de estudio. Nos preguntamos, entonces, ¿Si el estudiante encuentra la información en espacios diferentes al salón de clase, en este contexto dónde queda el rol del profesor? Consideramos que ahora el rol del profesor es más importante que nunca. Como decíamos arriba el docente es un guía y orientador. Un educador con los valores que favorezca el uso adecuado de las tecnologías para el empoderamiento y la participación.

³⁵ Idem.

³⁶ <http://www.khanacademy.org/> (Consultado 12 de Marzo de 2013).

Pensamos que el profesor pasará a ser un organizador de una inteligencia colectiva que puede arrojar resultados especialmente positivos en las clases. Por lo tanto, la educación en este contexto se transforma en cierto modo, conversacional, mas horizontal donde se aprende entre iguales. A través de las TIC, TEP y TAC su ocurrencia se da en cualquier momento y lugar³⁷, en que tengamos a mano cualquier dispositivo conectado a la red de redes.

En la educación superior, existen metodologías completas para lo que se ha llamado "aprendizaje social abierto"³⁸, popularizadas por George Siemens y Stephen Downes. Ejemplos de lo anterior son las comunidades de aprendizaje, en las propias redes sociales, blogs, etc., y la construcción social en el aula que puede ampliarse o sustituirse por videos tutoriales o lecturas online.

Al respecto Siemens y Weller, nos comenta que "[...] los sitios de *redes sociales* (SNS; social network sites) pueden representar una ventaja para los estudiantes, ya que fomentan el diálogo entre compañeros, promueven la compartición de recursos, facilitan la colaboración y desarrollan destrezas de comunicación. Todas ellas son características del aprendizaje en línea que los sistemas de gestión del aprendizaje los LMS; (*learning management systems*) convencionales han intentado fomentar en la última década de adopción intensiva en la enseñanza superior. Los sitios de convergencia social en cambio, parecen haberlo conseguido con una facilidad y una velocidad sorprendentes" (2011:157).

Y con respecto al rol del profesor de que hablamos en párrafos anteriores, estos académicos consideran que

³⁷ En cualquier momento y lugar, aprendizaje informal sería para Jay Cross, desde el ámbito del e-learning en organizaciones, el que se produce como resultado de las actividades de la vida diaria, en le trabajo, con la familia y en los momentos de ocio. Ideas parecidas fundamentarían también la "Educación Expandida", del colectivo Zemos98, y el "Aprendizaje invisible", de Cobo y Moravec. Para expandir estos conceptos Dlors Reig Hernández (2010).

³⁸ Open social learning MOOC, (Massive open online course) que significa curso abierto online.

“[...] el Internet ha alterado muchas de las relaciones de poder tradicionales en la enseñanza. Tareas que antes eran responsabilidad del cuerpo docente están ahora bajo el control de los estudiantes: buscar información, crear espacios de interacción, formar redes de aprendizaje, etc. Gracias al uso de los medios sociales, los estudiantes tienen la capacidad de relacionarse e interactuar entre ellos y en algunos casos, directamente con investigadores y profesores” (2011:158).

Según esto, resulta importante tener en cuenta que la enseñanza 2.0 trae posibilidades en cuanto a los recursos que tenemos a disposición tanto los profesores como los estudiantes. Ya no estamos limitados a las interacciones que se suceden al interior del salón de clase, a través de las redes sociales y sus medios, pues los entornos virtuales son muchas veces más estimulantes para nuestros estudiantes. Cambiar de lenguaje o dejar hablar en cualquiera de los que son propios de los ahora llamados “nativos digitales”,³⁹ es una absoluta prioridad ahora. Cuando surge la posibilidad de comunicarse y dejar comunicar de forma fácil en audio, video, imágenes, textos hipervinculados. Dejar de hacerlo podría traer como consecuencia que en muchos salones de clase ya está pasando, estudiantes con poco interés, atención y participación en sus procesos de aprendizaje.

Para finalizar, hay dos temas que nos parece importante destacar en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se están dando dentro de las paredes del salón de

³⁹ Este concepto de nativos digitales el cual para algunos es polémico, fue acuñado por Marc Prensky en su trabajo *Nativos digitales, inmigrantes digitales* (2001). Este autor dice que podemos considerar que un nativo digital es una persona que nació durante o después de la introducción general de la tecnología digital, y a través de la interacción con ésta, desde una edad temprana, tiene una mayor comprensión de sus conceptos. Sin embargo, se ha visto que los nativos digitales no necesariamente son competentes digitales. http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_native.

clase y fuera de esta. Por un lado, está la cultura del *mashup* (sacar el mejor provecho de la remezcla desde software hasta de los contenidos), la diversidad de formatos como peculiaridad cultural en los medios sociales que los jóvenes habitan. Este tema de poca atención entre las directivas educativas pero de uso cotidiano entre los estudiantes, nos abre la posibilidad para discutir y de pronto proponer alternativas sobre cómo se entiende la propiedad intelectual y adoptar formas más abiertas, libres, para compartir software, hardware y los contenidos de enseñanza y aprendizaje en el ecosistema digital de las redes sociales y el Internet en general.

Y por último, si uno ve el aprendizaje como una empresa principalmente social, como hacen muchas personas, entonces las nuevas formas de socialización que las redes sociales permiten parecen hechas a medida para que se adopten en la enseñanza superior. Sin embargo, apenas hemos empezado a explorar el impacto de las redes sociales y tecnológicas en la enseñanza y el aprendizaje. Todavía hay que realizar mucha investigación para estudiar de qué modo estos sitios sociales encajan mejor en la enseñanza. En particular, hay que tratar muchas tensiones crecientes, como, por ejemplo, las que hay entre el aprendizaje formal y el informal, los espacios de aprendizaje estructurados y los no estructurados, el control del estudiante y el del educador, el contenido abierto y cerrado y las redes sociales, y la privacidad y la seguridad en los medios de *las redes sociales*.

Consideramos importante orientar a los estudiantes acerca del uso educativo que se le puede dar a *las redes sociales* como Facebook, o a las redes de información o microblogs como Twitter, que son las más utilizadas actualmente, puede ser la oportunidad del profesor de salirse del salón, de las cuatro paredes y un tablero, permitiéndole a los estudiantes tener un espacio de interacción extracurricular, en el que puede construir conocimiento de manera cooperativa y cumplir

compromisos a través de una herramienta que también usa para relacionarse, jugar e interactuar.

Redes sociales orientadas a la enseñanza

Lo bueno de *las redes sociales* en la educación es que nos brindan la posibilidad de construir un pasamiento colectivo para mejorar nuestra calidad de vida. Cada día resulta más evidente que las instituciones de educación superior deben concentrarse en gestionar las fronteras cada vez más permeables entre las universidades, así como entre las universidades y el mundo más allá de ellas, de acuerdo con Benkler, (2009). En el contexto de la educación superior, las redes sociales orientadas a la educación pueden constituir un excelente medio para garantizar que tanto facultades como estudiantes dispongan del mayor margen posible para actuar con libertad, para innovar en el seno de la Universidad, y para vincularse con actores externos al mundo universitario.

De acuerdo a lo anterior nos surge la siguiente pregunta: ¿Qué hacer para usar pedagógicamente *las redes sociales*? Consideramos que *las redes sociales* tienen un enorme potencial para el aprendizaje, pero los estudiantes no quieren que se conviertan en los próximos LMS: organizativamente controladas, aburridas y con un solo objetivo (a saber, la enseñanza). Así pues, ¿de qué modo pueden los profesores utilizar el potencial de estas herramientas sin destruir lo que las hace valiosas para los estudiantes? En resumen, las universidades tienen que encontrar un modo de evitar el fenómeno *creepy treehouse* (Stein, 2008), el fenómeno que se observa cuando la autoridad intenta invadir el espacio social de una persona joven.

El uso pedagógico a *las redes sociales* debe estar marcado más por el sentido de inclusión, cooperación, solidaridad y participación democrática de los estudiantes, que por un sentido de competitividad y protagonismo, casi siempre pernicioso.

En nuestra investigación (Pérez 2013) observamos que hacer uso de *las redes sociales* en los salones de clase ha enriquecido la forma de aprender, incluyendo ámbitos fuera de las instituciones educativas. El profesor pasa a formar parte de la red personal de aprendizaje del estudiante. Ahora, en un sentido más amplio, puede implementar el aprendizaje informal en la educación reglada de una forma muy potente.

Nosotros hemos podido aprender por fuera de la escuela con nuestros padres, con nuestros amigos, en las bibliotecas, en los museos, en diversos lugares, pero la accesibilidad con la que se puede hacer eso en el Internet y el papel de consumidores de conocimiento, tanto de nuestros pares como de los profesores, viene a enriquecer el ámbito del aprendizaje formal.

Es importante tener en cuenta que la llamada revolución tecnológica y la incorporación de nuevas tecnologías en los procesos de aprendizaje (mails, blog, redes sociales, Internet, a través de todo tipo de dispositivos móviles), están contribuyendo a disminuir la brecha digital en un futuro cercano. La brecha digital no es un tema de mayor importancia para los jóvenes, ellos entienden su lógica de manera a veces intuitiva, más bien son muchas las instituciones educativas las que se están adaptando a lo que se hace fuera de ella. Lo que sí existe es la brecha de participación en usos de la red de alguna forma, ya que los jóvenes saben estar en Facebook o en otras redes sociales, pero quizás lo que les falta es saber compartir conocimientos, crearlos en todos estos ámbitos. Saben relacionarse, hacer cosas lúdicas en estos canales, pero no las utilizan para su desarrollo personal y profesional. En cuanto a los procesos, son más delicados, porque hay que

formarlos para que sepan a dónde acudir; son los mismos estudiantes los que ya están empezando a pedir que los profesores o a los padres que les den respuestas. La creciente popularidad de las redes sociales como Facebook, Ning, MySpace, hi5, Tuenti, Twitter y otras no hace más que evidenciar la necesidad de incorporar su uso como plataforma para la docencia e investigar sus potencialidades didácticas.

En este sentido Woodcock (citado por DeBenito, 1999) señala que el trabajo colaborativo a través de la red presenta dos componentes básicos e interrelacionados: el tecnológico y el humano. El componente tecnológico lo conforman las computadoras que a la vez tienen sistemas de comunicación como son el audio y la cámara de video con las cuál pueden oírse y verse usando plataformas como Skype o Hangout de google por mencionar algunas; también están los dispositivos móviles que al igual que la computadora las personas pueden interactuar multimedialmente, o sólo usando un formato por ejemplo el texto y en estos tenemos los MSM, las chats, los microblogs como Twitter o Whatsapp; también están los espacios compartidos donde dos o más personas pueden trabajar sobre un mismo documento simultáneamente como por ejemplo google docs o las pizarras compartidas; lo bueno de estas herramientas es facilitan el trabajo en equipo o por grupos de trabajo entre los estudiantes ya que permite que la información que se publica sea compartida; allí se pueden almacenar, acceder, modificar y manipular información; se tiene la posibilidad de realizar actividades conjuntas (como lluvia de ideas, votaciones, etc.).

El componente humano en las redes sociales estaría integrado por la manera en que los estudiantes organizan su trabajo y se comunican; la gestión de grupos; diferentes aspectos relacionados con el diseño del trabajo en grupo; y, la dinámica de grupos, la forma en que se genera un ambiente propicio para la colaboración, la participación y el diálogo entre ellos. Asimismo, es necesario señalar que cada comunidad virtual, puede comunicarse e interrelacionarse mediante distintos tipos

de recursos tecnológicos entre los que destacan las listas de distribución, los foros de debate, los chats, el correo electrónico, la transferencia de ficheros, los wikis, los diarios/blogs/bitácoras, y los espacios virtuales colaborativos (por ejemplo BSCW, Moodle).

En definitiva, como señalan Ovelar y Benito: “El interés de las redes sociales radica en que a través de unas pocas reglas se crean sistemas de comunicación significativa que pueden crear o favorecer comunidades de aprendizaje, tanto en un portal web de acceso público como con grupos que trabajan online o presencialmente. De esta forma se facilita la generación de conocimiento, el aprendizaje colaborativo y la toma de decisiones colectiva. La utilización de este tipo de software incluye el trabajo por proyectos dentro de programas educativos formales, el intercambio de ideas entre comunidades abiertas de profesionales o el desarrollo de sistemas de gestión de conocimiento en el terreno corporativo” (2005:68).

Por otro lado, consideramos que con el uso de *las redes sociales* en las prácticas docentes, se aprovecha no sólo la actitud abierta de los estudiantes para relacionarse mediante el uso de estas *redes sociales*, sino además el carácter social de éstas para generar sinergias de intercambio de conocimiento. En efecto, usar adecuadamente *las redes sociales* en los salones de clase facilita la comunicación, en tanto abre un nuevo canal en el que se pueden establecer diferentes tipos de encuentros y proporcionar otras dinámicas de relación entre los que participan en ellas. De esta manera, estas *redes sociales* enriquecen la experiencia de aprendizaje en cualquier contexto de aprendizaje, ya sea de educación formal (en escuelas o universidades) o educación no-formal (formación profesional).

De hecho, según Área (2010) plantea que el aprendizaje es efectivo si se cumplen cuatro características esenciales que las redes sociales nos proporcionan:

- Proveen al estudiante de un entorno creativo con múltiples herramientas y materiales (sonidos, imágenes, vídeos...) que se vuelven importantes al estudiante para conseguir conocimiento, logrando un compromiso activo con cada integrante del salón de clase.
- Facilitan el contacto entre estudiantes y profesores, permitiendo que realicen actividades en conjunto y que compartan sus ideas y sentimientos.
- Rompen la barrera de espacio y de tiempo, pues ya no es necesario esperar a estar físicamente con cualquier compañero de clase para plantear alguna pregunta o compartir algún conocimiento.
- Las redes sociales ofrecen a los estudiantes el acceso a un mundo de información que les permite una conexión con el contexto del mundo real, abriéndoles las puertas sobre cualquier tema impartido en clase.

En el mismo sentido y de manera general diríamos también que el proceso de enseñar con redes sociales, lejos de ser una manera de transmisión de datos, se convierte en integración de información en construcción de conocimiento.

En consecuencia a lo anterior, las redes sociales permiten de alguna manera a los estudiantes tomar control sobre sus procesos de aprendizaje, reflexionar sobre cómo aprenden y establecer modelos, esquemas o estructuras mentales que les permitan hacer frente a nuevas situaciones de aprendizaje de una manera significativa. Así pues, es importante dotar a la comunidad estudiantil de competencias para el trabajo en equipo para que se empoderen y participen de estas tecnologías digitales que facilitan la interacción y la comunicación.

Por otro lado, hemos observado cuando hemos usado *las redes sociales* con nuestros estudiantes como plataformas de enseñanza que permiten no sólo tener

en cuenta aquellos temas que les interesa y les apasionan, sino también el poder administrar sus propias redes, les permite también aprovechar su actitud abierta respecto a la comunicación y el intercambio de conocimiento y a su capacidad de relacionarse y establecer relaciones de interés entre las comunidades involucradas (López Ardao, 2009), como las que se generan en el salón de clase.

No obstante, para que se lleve a cabo este tipo de aprendizaje mediante *las redes sociales* es importante que se den algunas condiciones en las instituciones educativas como por ejemplo: disponer de recursos tecnológicos que den respuesta a las necesidades del cuerpo docente desde las propias instituciones educativas, así como brindar de una infraestructura adecuada (computadores, video beams, conectividad a internet, suficientes tomas eléctricas, acceso a sin restricción a *las redes sociales*). Por otra parte, ofrecer capacitaciones de cómo se pueden usar didácticamente las redes sociales a los profesores.

Es verdad también que *las redes sociales* como Facebook, hi5, MySapce por ejemplo, no están diseñadas específicamente como plataformas para desarrollar procesos educativos estrictamente hablando, como es el caso de Moodle o Blackboard, las cuales, que entre paréntesis despiertan poco entusiasmo ya que su enfoque es centrado en el aula y en la asignatura. Además, hemos evidenciado cómo muchos de los profesores sólo usan estas plataformas como un repositorio de documentos y un mecanismo para enviar mensajes y, en algunos casos más, para resolver dudas o cuestiones a través de un foro. Si este es el caso, las redes sociales, y TIC, TEP y TAC en particular, ofrecen eso y mucho más y de forma mucho más atractivas y fácil de usar. No obstante, cabe decir que aquellos que usen todas las posibilidades que ofrece una plataforma específica como Blackboard o Moodle y no sean capaces de incorporarlas en la red social, a pesar de que hay disponibles cientos de aplicaciones (*widgets*) y posibilidades, harán bien en seguir allí.

En nuestra investigación encontramos que un enfoque más efectivo, es el de utilizar *las redes sociales* para facilitar la interacción con el estudiante y fomentar el diálogo educativo, y no sólo para transmitir información y controlar el aprendizaje. Y aún así, deberíamos estar al corriente del contexto dentro del que se utilizan estas herramientas. Una de las cuestiones más delicadas acerca del uso de *las redes sociales* en la enseñanza superior es que estos atraen a los estudiantes precisamente porque no están controlados como lo está un LMS.

La capacidad de poner en contacto personas es algo inherente a *las redes sociales* y tiene una aplicación inmediata a la sociedad educativa, entendida ésta como la formada por los profesores y los estudiantes en una institución educativa. De forma, más que el interés por el uso de las herramientas que nos proporcionan las redes sociales, es su indudable utilidad como medio para fomentar el contacto, el diálogo, la participación y la comunicación entre los actores del acto educativo.

Encontramos varias ventajas al hacer uso de *las redes sociales* en las prácticas docentes entre las que podemos mencionar las siguientes:

- Minimiza la necesidad de formación ya que todos están utilizando un mismo recurso, que en muchos casos bastará por sí mismo para satisfacer las necesidades educativas del profesor, al menos en las fases iniciales cuando los profesores se inician en el uso de las TIC. La red social funciona exactamente igual independientemente de la asignatura, profesor o grupo que estemos usando.
- Favorece la comunicación con los estudiantes, en ambas direcciones, al estar todos en un mismo espacio. Hemos comprobado que desde la existencia de la red en nuestros salones de clase, el medio habitual para la comunicación a través de Internet se ha desplazado en parte hacia la red social, incluso entre los mismos estudiantes y entre profesores. Esto es debido a que es mucho más fácil localizar las personas dentro de la red que mediante otros medios, ya que no es necesario

mantener una lista con todos nuestros contactos. Además, algunos profesores son reacios a dar su dirección de correo electrónico a sus estudiantes y en las comunicaciones a través de la red social éste nunca es desvelado, aunque los mensajes se reciban en él.

- El que sean de uso general a todos los públicos es de gran importancia ya que esta característica permite el uso universal de las mismas, independientemente de las asignaturas, estudiantes y profesores. La falta de especialización tenderá a ser complementado con la experiencia del profesor mediante otros medios como blogs, wikis, etc., pero tomando la red siempre como punto de partida para su actividad.

De acuerdo a Juan José de Haro (2008) *las redes sociales* educativas tienen un valor añadido que va más allá de las herramientas de trabajo que nos proporcionan. Este autor nos menciona los siguientes beneficios al ser usadas por los profesores:

- El efecto de atracción social para los alumnos que implica un acercamiento del aprendizaje informal con el formal, así como el acercamiento de su vida privada a la vida docente.

- La sencillez y fomento de la comunicación con los alumnos, esta comunicación se ve incrementada todavía más por la creación de grupos de trabajo.

- La posibilidad de actuar como un centro único para las actividades docentes a nivel general de la institución educativa o, en su defecto, de la clase. Esto favorece el aprendizaje y uso por parte de alumnos y profesores.

- *Las redes sociales* permiten el uso masivo por parte de miles de alumnos y cientos de profesores sin que impere el caos. De este modo, se favorece la incorporación generalizada de las TIC en los centros educativos, algo que ya se está empezando a producir en algunos de ellos.

- *Las redes sociales* son generalistas por lo que las herramientas que proporcionan son idóneas en las fases iniciales de la incorporación del profesorado a las mismas.

Profesores más avanzados pueden incorporar otras herramientas externas especializadas como complemento a la red.

Las redes sociales en la enseñanza 2.0

Las redes sociales abren oportunidades a modelos más flexibles, exploratorios, participativos, basados en la motivación y curiosidad del estudiante. La creciente popularidad de *las redes sociales* no hace más que evidenciar la necesidad de incorporar su uso como plataforma para la docencia e investigar sus potencialidades en el mundo académico. Es importante aprovechar la actitud abierta de los estudiantes hoy en día para relacionarse mediante el uso de redes sociales así como destacar el carácter social de éstas para generar sinergias de intercambio de conocimiento. Asimismo, *las redes sociales* han de jugar un papel importante en la configuración de los nuevos espacios educativos que surgen al integrar en sus vidas la evolución de la tecnología y de la sociedad, ya que su uso conlleva la adquisición de algunas de las competencias: competencias personales dirigidas a fomentar el auto-aprendizaje el reconocimiento de la diversidad; competencias instrumentales como la asimilación de cultura visual o las habilidades informáticas; o competencias sistemáticas como el potencial investigador o la capacidad de aprender a través de casos de estudio.

Estamos observando que *las redes sociales* posibilitan generar nuevas sinergias entre los miembros de una comunidad educativa, facilitan la circulación de información, la organización de eventos, el compartir recursos y, sobre todo, proyectan y consolidan las relaciones interpersonales una vez que se han terminado los estudios.

Cada vez son más los autores que atribuyen posibilidades a *las redes sociales* para usarlas en el ámbito docente, nos apoyaremos en las ideas de Juan José de HARO (2009) quien les atribuye tres ventajas comunes:

- Minimizan la necesidad de formación porque todos usan el mismo recurso.
- Favorecen la comunicación con los alumnos de manera bidireccional, ya que el profesorado y alumnado se encuentran en un mismo espacio.

Pero aún hay más:

- Proveen al estudiante de un entorno creativo con múltiples herramientas y materiales (sonidos, imágenes, vídeos...).
- Rompen la barrera de espacio y de tiempo. Ya no es necesario esperar a estar físicamente con otros integrantes de clase para plantear alguna pregunta o compartir alguna información.

Ahora bien, a la hora de hablar de *las redes sociales* en relación con la educación es necesario hacerlo, tal y como recogen Castañeda y Gutiérrez (2010), desde al menos tres perspectivas educativas complementarias:

1. Aprender con las redes sociales. Es una realidad que la juventud está en las redes sociales y por tanto de ahí la necesidad de aprovechar desde la educación los espacios de interacción y comunicación que se generan entre los jóvenes al formar parte de estas redes.
2. Aprender a través de las redes sociales. Nos referimos a procesos de aprendizaje informales en los que los usuarios de las redes sociales pueden aprender de manera autónoma e independiente al formar parte de esta red.
3. Aprender a vivir en un mundo de redes sociales. Hacemos alusión a la necesidad de informar y concientizar a los nuevos usuarios de estas herramientas de qué son las redes sociales y cómo el uso que de ellas se haga ampliará las posibilidades que ofrecen y a la vez determinará el papel que las mismas tienen en nuestra vida.

Siguiendo este orden de ideas, los estudios de Belmonte y Tusa (2010), nos comentan que de acuerdo con sus investigaciones, *las redes sociales* fortalecen aptitudes, habilidades y competencias en los estudiantes, al tiempo que construyen un aprendizaje, formativo y significativo, tan necesario en tiempos de cambio social y económico. Es decir, las redes sociales permiten al alumnado controlar su propio proceso de aprendizaje y establecer andamiajes que le permitan hacer frente a nuevas situaciones de aprendizaje de una manera significativa. Es importante dotar al alumno de competencias para el trabajo en equipo que les sirvan en su proceso de aprendizaje para la vida.

Así pues, coincidimos con el anteriormente citado Orihuela (2009) en que si bien las posibilidades educativas de *las redes sociales* son enormes, el reto consistirá en despertar el interés tanto de instituciones, educadores y alumnado para integrar *las redes sociales* como herramientas básicas de alfabetización digital en todos los niveles de enseñanza.

Estamos viviendo cambios no sólo tecnológicos sino en la manera como enseñamos cuando tratamos de implementar estas herramientas en nuestras prácticas docentes. Tratando de dar respuesta a estos cambios surgen propuestas basadas en los postulados de la Web 2.0 y que tienen una base pedagógica. Partimos de la premisa que aprendemos y construimos nuestras realidades juntamente con otros seres humanos. Son muchos los referentes teóricos que se relacionan con el amplio y ya indiscutible constructivismo social, que sigue siendo el marco teórico más sólido para la ciencia pedagógica actual

Conectivismo y Edupunk: dos enfoques pedagógicos que orientan el trabajo docente a través de las redes sociales

La teoría del conectivismo ha sido desarrollada principalmente por George Siemens (2004), quien considera que la inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital. Ya no es posible experimentar y adquirir personalmente el aprendizaje que necesitamos para actuar. Ahora derivamos nuestra competencia de la formación de conexiones.

Siemens define lo que significa una red en el contexto del conectivismo explicando que “[...] una red puede ser definida simplemente como conexiones entre entidades. Las redes de computadores, las mallas de energía eléctrica y las redes sociales funcionan sobre el sencillo principio que las personas, grupos, sistemas, nodos y entidades pueden ser conectados para crear un todo integrado. Las alteraciones dentro de la red tienen un efecto de onda en el todo” (2004:6).

Y esta explicación la aplica a los procesos de aprendizaje de la siguiente manera:

“[...] la probabilidad de que un concepto de aprendizaje sea enlazado depende de qué tan bien enlazado está actualmente. Los nodos (sean áreas, ideas, comunidades) que se especializan y obtienen reconocimiento por su experticia tienen mayores oportunidades de reconocimiento, resultando en una polinización cruzada entre comunidades de aprendizaje. Los lazos débiles son enlaces o puentes que permiten conexiones cortas entre información. Las conexiones entre ideas y campos dispares pueden crear nuevas innovaciones” (2004:7).

Desde el punto de vista del conectivismo el aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable)⁴⁰ puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento.

Siemens propone en su teoría unos principios para que se den los procesos de aprendizaje que son los siguientes:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.

⁴⁰ Actionable knowledge, en el original. El sentido del término se refiere a conocimiento susceptible de ser aplicado o utilizado de manera inmediata.

Siemens destaca la necesidad de desarrollar nuestra habilidad para aprender lo que necesitamos mañana es más importante que lo que sabemos hoy. Un verdadero reto para cualquier teoría de aprendizaje es activar el conocimiento adquirido en el sitio de aplicación⁴¹. Sin embargo, “[...] cuando el conocimiento se necesita, pero no es conocido, la habilidad de conectarse con fuentes que corresponden a lo que se requiere es una habilidad vital. A medida que el conocimiento crece y evoluciona, el acceso a lo que se necesita es más importante que lo que el aprendiz posee actualmente”. (2004:10).

La necesidad de evaluar la pertinencia de aprender algo es una metahabilidad que es aplicada antes de que el aprendizaje mismo empiece; algo muy adaptativo en un contexto donde en el Internet la información y el conocimiento es abundante. Asimismo, saber cómo y saber qué están siendo complementados con saber dónde (la comprensión de dónde encontrar el conocimiento requerido). Si antes la información era poder, ahora la información compartida, contextualizada, accesible en cualquier momento y desde cualquier lugar o dispositivo, es la clave del poder.

El conectivismo, a partir de la abundancia informativa en la web, diría que es imposible saberlo todo, es imposible que nuestro conocimiento esté permanentemente actualizado. Para un aprendizaje sostenible, escalable, que dure en el tiempo, será más útil construir una red de fuentes de aprendizaje de la cual podamos entrar y salir en cualquier momento. Redes y Entornos Personales de Aprendizaje serán el método y las herramientas más sostenibles y eficaces aquí. La experiencia viva de conectivismo que constituyen los MOOC (Cursos masivos abiertos online), el Internet como plataforma de fuentes distribuidas y sus

⁴¹ Esto se refiere a la importancia de poder usar el conocimiento cuando se lo necesita, aspecto que debería ser contemplado por cualquier teoría de aprendizaje.

herramientas sociales (blogs, wikis, redes sociales) facilitan el aprendizaje conectado.

El conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce las evoluciones constantes de las tecnologías digitales en donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual. La forma en la cual trabajan y funcionan las personas se altera cuando se usan nuevas herramientas como *las redes sociales*.

El conectivismo como enfoque pedagógico presume que el aprendizaje ocurre como parte de una red social de muchas y diversas conexiones. Esta red existe a través de varias herramientas y tecnologías. Las herramientas en sí mismas no son tan importantes como las conexiones que las hacen posibles. Este enfoque sugiere a los profesores darle el poder a sus estudiantes para que tomen control de su propio aprendizaje y hagan nuevas conexiones con otros, que fortalecerán sus procesos de aprendizaje.

Otro enfoque que está tomando fuerza dentro de los profesores dispuestos a trabajar en sus prácticas docentes con tecnologías digitales es el de Edupunk; este término es un neologismo usado en inglés para referirse a un enfoque contemporáneo de las prácticas de enseñanza y aprendizaje que resultan de una actitud tipo "hazlo tú mismo" (HTM), alude a la enseñanza y al aprendizaje inventivos. Fue usado por primera vez en mayo del 2008 (CCCB, 2010) y busca recoger el espíritu del movimiento Punk y va por la misma línea del Conectivismo descrito anteriormente. Muchas aplicaciones instructivas pueden ser descritas como educación HTM Edupunk. Sus principales impulsores y promotores fundacionales son Jim Groom (Universidad Mary Washington) y Brian Lamb (Universidad British Columbia).

Estos académicos al acuñar este término buscaban promover en los estudiantes la autoconstrucción y la autogestión de sus propios espacios digitales con el propósito de no hacer uso de las plataformas educativas como Moodle o Blackboard, que son plataformas comerciales ofrecidas por las grandes compañías (*mainstream*) de desarrollo tecnológico-educativo. Lo interesante de la manera en que se expandió esta idea de Edupunk es que generó un interés masivo que luego hizo difícil poder definirla de manera concreta. Las reacciones favorables y adversas no se hicieron esperar, observándose diferencias de tipo generacional, así como relacionadas con las distintas nociones sobre el aprendizaje. Quizá una de las consecuencias más interesantes es que sirvió para plasmar el amplio descontento que existía entre muchos usuarios de plataformas de aprendizaje en línea LMS (Learning Management System).

Groom y Lamb (2010)⁴² proponen el siguiente manifiesto del movimiento Edupunk:

- Las clases son conversaciones.
- La relación es dinámica y la dinámica es relacional.
- Sea hipertextual y multilínea, heterogéneo y heterodoxo.
- Edupunk no es lo que pasa en el aula, es el mundo en el aula.
- Sea como el caminante..., haga camino al andar.
- Sea mediador y no medidor del conocimiento.
- Rómpanse la cabeza para crear roles en su comisión; cuando los cree, rómpales la cabeza.
- Sus roles deben ser emergentes, polivalentes, invisibles.
- Asuma el cambio, es sólo una cuestión de actitud.
- Siéntase parte de un trabajo colectivo.
- No sea una televisión, interpele realmente a los que lo rodean.
- Expandir su mensaje, haga estallar las cuatro paredes que lo rodean.

⁴² Para más información al respecto consultar el siguiente link: <http://www.edupunkmanifesto.org>. (Consultado Marzo 19 de 2013).

- Mezcle, cópiese, aprópiese, curiosoé, juegue, transfórmese.
- Al carajo con la oposición real/virtual.
- Sin colaboración, la educación es una ficción.
- Sea un actor en su entorno, investigue a través de la acción.
- Hágalo usted mismo... pero también y esencialmente, hágalo con otros.
- Sea Edupunk, destruya estas reglas, cree las suyas y luego, destrúyalas.

Consideramos el anterior manifiesto como una invitación a repensar la manera en que estamos enseñando, una invitación a experimentar, a investigar, a hacer uso de todas las posibilidades que nos brindan las tecnologías digitales, pero también es una alternativa a los Learning Management System (LMS) y a los modelos educativos que las sustentan dentro de las prácticas docentes en muchas instituciones académicas. Todo lo que hacen los LMS convencionales se puede hacer ya con herramientas de la web 2.0 que permiten la creación, gestión, colaboración, distribución y publicación de contenidos. Pero además estas herramientas son de código abierto y/o presentan APIs⁴³ abiertas, y por tanto permiten su personalización e integración, y son gratuitas o bastante económicas. Pensamos que su aprendizaje es fácil (accesible a 'no expertos', incluso sin apoyo técnico) y se pueden adaptar de modo sencillo y rápido a necesidades específicas. Pero, además, la propuesta del Edupunk implica que son las personas y sus redes el centro de los procesos de aprendizaje y la base de la innovación, y no la tecnología por sí misma.

Es interesante observar que muchas de estas propuestas surgen como consecuencia de la rigidez de los sistemas de educación formal. Por eso, el movimiento Edupunk se ha aliado con las nuevas tecnologías y las redes sociales para disolver las paredes del salón de clase como lo mencionamos anteriormente

⁴³ Es una sigla en inglés correspondiente a Application Programming Interface, que consiste en una interfaz documentada que permite a un desarrollador independiente interactuar con otra aplicación comercial.

en este capítulo. Cada día más docentes se identifican con estas posturas del Edupunk que abogan por una mayor participación de los estudiantes en su aprendizaje mediante diversas herramientas y fuentes de información disponibles en Internet, sobre todo *las redes sociales*.

Un ejemplo de la aplicación de este enfoque pedagógico es el uso de *las redes sociales* como Facebook o MySpace, como repositorios de toda la actividad que se realiza en clase y fuera de ésta, valorándose el proceso y la libertad, pero con ciertas reglas explicitadas con anterioridad. Los estudiantes deben subir todos los días, artículos, videos, comics, y textos que estén relacionados directamente con el tema que se esté trabajando en clase. Además deben crear una cuenta en Twitter para informar todos los días pensamientos, noticias y comentarios sobre el tema. La idea es ir de la enunciación individual a la colectiva, de manera que toda la comunidad educativa produzca y se valide otros formatos y lenguajes, más allá de la escritura (cómic, audio, vídeo, animaciones, caricaturas, chistes), que también sirven para la transferencia de conocimiento.

Maguregui (2009) citado por Cobo y Moravec (2010: 121) refuerza la anterior idea de la siguiente manera: "La inmediatez, la rápida difusión global y la interactividad en tiempo real que brindan las TIC están cambiando nuestra cultura a una gran velocidad y, en consecuencia, introducen nuevos interrogantes y desafíos en la educación. Sin embargo, el ámbito educativo parece no haber recogido de manera esencial esta transformación" (p.121)

Ideas como las siguientes: aprendizaje permanente, educación participativa, educación democrática, educación 2.0, aprendizaje social, e-learning 2.0, e-learning social, Open Social Learning, aprendizaje informal, aprendizaje generativo, educación distribuida, entornos personalizados de aprendizaje, nativos / sabiduría digital, Peer to Peer (P2P), comunidades de práctica, aprendizaje accidental y

aprendizaje ubicuo, son invitaciones, desde perspectivas muy diferentes, a buscar esquemas más flexibles, innovadores, y creativos, para un aprendizaje que puede ocurrir en cualquier momento y en cualquier lugar a través de tecnologías digitales.

Autores como Marc Prensky (2009) quien acuñó el término de nativos digitales⁴⁴ y además propone el concepto de sabiduría digital⁴⁵, argumenta que las herramientas tecnológicas digitales son cada vez más necesarias para vivir y trabajar en el mundo actual y permiten complementar y enriquecer los procesos de toma de decisiones. En esta línea de explosión de conceptos encontramos también el de Social Hangout acuñado por Danah Boyd, (2008)⁴⁶, o la discusión entre las Redes de intereses vs. Redes sociales

Las anteriores propuestas educativas tienen los siguientes postulados o propuestas en común:

- La gente aprende como las redes.
- El aprendizaje y el conocimiento yacen en la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es el proceso de conectar nodos o fuentes de información.
- La capacidad de aumentar el conocimiento es más importante que lo que ya se sabe.
- Es necesario nutrir y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo.

⁴⁴ Marc Prensky (2009) habla de inmigrante y nativo digital para explicar las diferencias entre jóvenes y adultos en relación al uso de la tecnología. Este concepto ha generado en la comunidad académica sobre todo interrogantes y controversias que han impulsado debates y reflexiones en torno al alcance de esta dicotomía.

⁴⁵ Prensky (2009) considera que la sabiduría digital sería el uso prudente de este conocimiento para lograr un fin. Afirma que no se pretende que las herramientas digitales replacen la mente humana, sino que la complementen." Lo importante es entender que la tecnología digital no es sabia por sí sola, sino más bien es a través de la interacción entre la mente humana y la tecnología digital que el sabio digital se hace".

⁴⁶ Boyd, D. (2008). Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life. In D.Buckingham (Ed.), MacArthur Foundation Series on Digital Learning - Youth, Identity, and Digital Media Volume (pp. 119–142). Cambridge, MA: MIT Press.

- La habilidad para ver las conexiones entre los campos, ideas y conceptos es primordial.

En esta misma dirección de encontrar enfoques pedagógicos que respondan a las necesidades de nuestra sociedad red, sociedad del conocimiento, se encuentran muchos investigadores como por ejemplo Miller, Shapiro y Hilding-Hamann (2008), que usando metodologías tipo ciencia predictiva, están trabajando sobre la educación que les gustaría tener y la que tendrán probablemente en la Unión Europea para el año 2020; la meta de estos investigadores [...] “es avanzar hacia espacios de aprendizaje permanente, interconectados, permeables, modulares y más acordes con las dinámicas laborales de la segunda década del siglo actual, obligando a las instituciones formativas a adoptar esquemas de instrucción más versátiles y experienciales”.(p.34).

Ahora veamos un ejemplo de cómo se podría aplicar estos enfoques: Vamos a suponer que tenemos un profesor conectivista y además seguidor del enfoque edupunk. Este profesor empieza sus clases motivando a sus estudiantes a que construyan su propia red de aprendizaje encontrando sitios, redes y comunidades que le aporten contenidos a los temas que se trabajen en clase. El trabajo de este profesor también consiste en enseñar a sus estudiantes cómo evaluar y validar información para asegurar su credibilidad. Por ejemplo, este profesor 2.0 les puede proponer que hagan uso de Google Scholar y la base de datos de la biblioteca de su institución para buscar artículos académicos, revisados por pares sobre el tema tratado en clase. Cuando el estudiante encuentra un sitio Web o un artículo que vale la pena, el estudiante lo publica en su sitio de marcadores sociales (por ejemplo delicio.us), un lugar en el cual las personas comparten URLs, que han seleccionado, en diferentes áreas y temas.

Luego nuestro profesor 2.0 motiva a sus estudiantes para que busquen en blogs que otros han escrito sobre el tema que esté investigando y estudiando. El estudiante entiende que, con frecuencia, los blogs reflejan opiniones en lugar de hechos concretos. Basado en lo aprendido hasta el momento sobre el tema que está trabajando él puede comentar en estos blogs y ofrecer su propio punto de vista. Para organizar sus blogs, usa un lector para suscribirse a ellos (por ejemplo RSS), de esta manera puede saber cuándo un blogger publica una actualización. Cuando nuestro estudiante ha construido una base de conocimiento, crea su propio blog para publicar sus reflexiones sobre lo que ha aprendido. Sus compañeros de clase prácticamente y cualquier persona en el mundo, pueden visitar su blog y comentar sus opiniones informadas.. El estudiante del siglo XXI quiere su reproductor MP3, o ipod, o tableta, pero hay más en estos aparatos que su músicas y redes sociales favoritas. Este estudiante está suscrito a una serie de podcasts de video y audio, que apoyan su aprendizaje. Por cierto, nuestro estudiante conoce algunos trucos para encontrar expertos. Además sabe que no hace daño a nadie preguntar. Normalmente, a las personas les gusta compartir su conocimiento y su experiencia, especialmente con estudiantes. A medida que las semanas pasan, nuestro estudiante está ocupado leyendo el libro de texto virtual en tiempo-real que ha creado, así como su sitio de marcadores sociales delici.us y su lector RSS. Su proyecto de aprendizaje culmina en una creación de su elección.

Tal vez un vídeo que publica en su sitio web o red social como Facebook, para compartir estos videos, o crea un wiki para la construcción colectiva de algún trabajo con algunos compañeros del cual otros pueden aprender, o un VoiceThread que otros pueden comentar. Sin importar el medio, él está compartiendo sus contenidos y su conocimiento con el resto del mundo y no sólo con sus compañeros de clase, de modo que los estudiantes que tomarán esta clase puedan aprender de su arduo trabajo. La red del estudiante del siglo XXI incluye una amplia gama de conexiones, cada una de ellas es una nueva oportunidad de

aprendizaje. Hay más respecto al aprendizaje conectivo y de edupunk de lo que usted pueda imaginar. Piense en esto como el comienzo. La gestión de información será uno de los grandes retos de este siglo XXI. El RSS hace posible para cualquier persona, suscribirse a prácticamente cualquier contenido que esté cambiando en Internet. Nuevas herramientas de comunicación sincrónica aparecen todos los días. Todas estas aplicaciones hacen más fácil para nuestro estudiante conectarse con nuevos contactos, y aprender de manera efectiva de aquellos a quienes ya conoce – aprendizaje entre pares, aprendizaje invisible, aprendizaje expansivo, etc. Así las cosas, nos podríamos preguntar: ¿Por qué necesita nuestro estudiante de un profesor? El profesor es quién guía cuando él queda atascado, es quien le muestra cómo comunicarse de manera apropiada y pedir ayuda respetuosamente a expertos. El profesor edupunk y conectivista es quien le muestra cómo diferenciar entre una buena información y lo que sería una simple opinión sin validez académica, le enseña cómo convertir una búsqueda Web en una cacería de tesoros. Es el profesor quien le ayuda a organizar esas montañas de información. En su corazón el profesor espera que, cuando deje su clase, el estudiante mantenga su red de aprendizaje y la utilice para en el futuro para resolver de manera creativa los problemas de su entorno. Estas son las habilidades que desde las posturas del conectivismo y el edupunk y otros enfoques necesitarán nuestros estudiantes del siglo XXI.

La sociabilidad en Redes sociales, o una forma aumentada de enseñar y aprender

Estamos viviendo momentos de cambio, del comienzo de un importante salto evolutivo, de algo muy grande y altamente prometedor, de la posibilidad, gracias a la tecnología digital, de estar más juntos que nunca, de desarrollar nuestro potencial hacia sociabilidades e inteligencias colectivas donde, entre lo natural y lo

tecnológico, nuestras relaciones se vuelven formas aumentadas de enseñar y aprender.

En diferentes espacios tradicionales, estamos leyendo y escuchando que Internet nos aislará de lo social cuando la experiencia nos demuestra justo lo contrario, que estamos recuperando ese importante aspecto. Es característico de la naturaleza humana desarrollar diferentes maneras de socializar para sentirnos felices. Somos sociales en nuestra vida analógica y en nuestra forma de relacionarnos en la Web 2.0; es un éxito el Internet y lo evidenciamos por el crecimiento exponencial de usuarios que tiene la red. Este éxito de la web social es una realidad que está aquí para quedarse. *Las redes sociales* tienen la cualidad de ser facilitadoras de la participación, son lugares virtuales creados para que podamos estar juntos, una tendencia que es innata en el ser humano.

De ahí que no es difícil pensar un usar *las redes sociales* como formas aumentadas para enseñar y aprender, gracias a que de manera libre permiten establecer comunicación y colaboración hacia todas las direcciones, en ambientes altamente atractivos para los estudiantes ya que les permite participar y utilizar sus herramientas favoritas para enviar mensajes instantáneos, compartir fotografías e imágenes, visitar sitios de entretenimiento especializados en audio y video, tenerlo como repositorio digital ante tanta abundancia de recursos.

Estas posibilidades que nos brindan *las redes sociales* plantean a los docentes el reto de dar uso significativo a la tecnología, traducido en actividades que potencien la creatividad, la innovación, la participación y el aprendizaje tanto de estudiantes como de profesores.

De acuerdo a Cubides⁴⁷ [...] "*Las redes sociales* desde un inicio cautivaron la atención de los usuarios más jóvenes, motivados por la facilidad de compartir imágenes, sonido y de navegar sin restricción las páginas de sus conocidos. Este fenómeno social no ha pasado por alto entre los educadores y aunque muchos han sido los experimentos para encontrarles fines pedagógicos a estas herramientas, no es muy difícil mantener la atención de los estudiantes en un tema específico cuando se encuentran en un entorno que tiene más propósitos de entretenimiento y publicidad que de construcción de conocimiento" (2012:135)

Se observa que *las redes sociales* de manera sencilla, ponen a nuestra disposición los mismos recursos que tienen dedicados al entretenimiento, pero los profesores las podemos orientar a la construcción de conocimiento para facilitar la colaboración entre los estudiantes que comparten intereses similares, y distintas apreciaciones sobre el mismo tema, lo cual permite desarrollar a profundidad temas particulares y construir conocimiento, no solo textual sino multimedial a cada segundo, sin restricciones de tiempo, lugar o cultura, todas estas características son en las redes sociales muy positivas para ser usadas en las prácticas docentes, ya que contribuyen a la gestión del conocimiento y a enriquecer sustancialmente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La sociabilidad que se da de manera natural en *las redes sociales* es una forma aumentada de enseñar y aprender ya que permiten el uso de lenguajes multimediales que transforman y dan vida a nuevos conocimientos. Otro factor importante es el del estímulo de la creatividad ya que los recursos permiten que cada usuario personalice su manera de participar y de comunicarse entre ellos hacia todas las direcciones y sin restricciones. Al mismo tiempo se desarrolla y fortalece el trabajo en equipo, produciendo conocimiento de manera colaborativa

⁴⁷ Ivonne Cubides escribió un capítulo "Redes sociales temáticas: la manera más sociable de enseñar y aprender", en la publicación digital: "Aprender y educar con las tecnologías del Siglo XXI". (2012, p.132-139). Editorial Colombia Digital.

pues se habilitan espacios para que los estudiantes trabajen de manera grupal, donde puedan publicar, leer a los demás y comentar estimulando la producción y consumo de contenidos reflejando su mundo de la vida y de esta manera se fortalecen de forma aumentada los procesos de enseñanza y aprendizaje superando las brechas espaciotemporales.

Finalmente en *las redes sociales* los estudiantes de manera muy intuitiva, aprenden nuevas y efectivas maneras de gestionar el conocimiento ya que al aprovechar las herramientas de comunicación e interacción desarrollan la capacidad de análisis y de opinión, ya que las actividades comunes en estos espacios exigen leer, analizar y opinar a través del uso de lenguajes multimedia (textos, hipertextos, imagen, audio y video) que resignifican y estimulan la creatividad, transforman y dan vida a nuevas expresiones, interpretaciones y conocimientos.

Las redes sociales en la docencia

De la creciente popularidad de las redes sociales especialmente en las poblaciones jóvenes, surge la necesidad de incorporar su uso como plataforma para las prácticas docentes e investigar y experimentar sus potencialidades en el mundo educativo. Es importante aprovechar la actitud abierta de los estudiantes para relacionarse mediante el uso de *redes sociales*, así como destacar el carácter social de éstas para generar sinergias de intercambio de conocimiento. Asimismo, las redes sociales han de jugar un papel importante en la configuración de los nuevos espacios educativos que evolucionan constantemente para beneficio de sus usuarios gracias a la evolución de la tecnología digital, ya que su uso conlleva la adquisición de algunas de las competencias personales dirigidas a fomentar el

autoaprendizaje, la participación, el empoderamiento, el pensamiento crítico o el reconocimiento de la diversidad; competencias instrumentales como la asimilación de la cultura audiovisual y transmediática o las habilidades informáticas; o competencias sistemáticas para investigar y experimentar y para desarrollar la capacidad de aprender entre pares a través de casos de estudio, proyectos o colaboraciones de diversas índole.

¿Cómo aprovechar el poder de las redes sociales?

Es inevitable desconocer que estamos en un tiempo de cambios y que esos cambios tienen que ver de alguna manera con las redes sociales, una idea común, extendida y repetida en muchos estudios y artículos. Sin embargo, nadie parece tener muy claro, por qué las redes son tan populares sobre todo entre los jóvenes, ni qué tienen de nuevo. A fin de cuentas, si de las redes de que hablamos son las que forman las personas al relacionarse unas con otras, la sociedad siempre ha sido una red. Y si hablamos de movimientos de activistas también estuvieron siempre ahí, relacionándose unos con otros en una especie de universo hiperactivo y paralelo. Por un lado, Ugarte plantea unos elementos que hacen muy poderosas las redes sociales actualmente:

“[...] Por un lado, Internet y su consecuencia más directa: la eclosión de una nueva esfera de relación social que pone en contacto a millones de personas cada día. Por otro, la aparición en los últimos años de una amplia literatura sobre redes aplicada a todos los campos, desde la física o la biología hasta la economía, con toda su inevitable secuela de libros de divulgación, aplicaciones al marketing y juegos publicitarios” (2007: 23).

Por otro lado, la mayoría de las redes sociales tienen una estructura distribuida que las hace muy poderosas. Por definición, en una red distribuida nadie depende de nadie en exclusiva para poder llevar a cualquier otro su mensaje, su contenido. No hay filtros únicos. Todo conecta con todo, por lo tanto en las redes sociales que son distribuidas por ejemplo, un emisor cualquiera no tiene que pasar necesariamente y siempre por los mismos nodos (personas) para poder llegar a otros contactos. Este comportamiento de las redes sociales distribuidas lo definen muy bien Bard y Söderqvist (2002), cuando sostienen que todo actor individual decide sobre sí mismo, pero carece de la capacidad y de la oportunidad para decidir sobre cualquiera de los demás actores.

Otro factor que hace muy poderosas *las redes sociales* en el salón de clase es que permiten que los estudiantes creen y publiquen reciclando una y otra vez los materiales de su red. El origen de esta tendencia de la remezcla de contenidos está en la aparición de servicios como Jumpcut o Picnik ya que permiten desde su propia interfaz mezclar contenidos multimediales; esta función ya se puede hacer en la mayoría de las redes sociales como Facebook, MySpace o orkut o hi5. Otro ejemplo de estas aplicaciones que facilitan el bricolaje – remezcla de contenidos -, es que mientras Youtube genera una red para compartir contenidos audiovisuales, Jumpcut genera una red y presta herramientas para crear dichos contenidos; mientras Flickr y Picasa sirven tan sólo para compartir fotos, Picnik convierte el repositorio público en un recurso para las creaciones del usuario. De hecho, lo interesante de estos servicios es que convierten los principios de la ética hacker, la lógica y la práctica del bricolaje digital, en el sustento de un entorno colaborativo y participativo en el que todos los usuarios comparten y transforman contenidos propios y ajenos. Por eso son generadores de abundancia: cada usuario realiza su propia síntesis, su propio bricolaje para obtener un output personalizado al que él mismo aporta.

De lo anteriormente dicho podemos aprovechar las anteriores características del poder de *las redes sociales* y agregar las siguientes cuando las usamos en el salón de clases:

- Los estudiantes mantienen contactos con sus redes existentes.
- Promueven nuevas conexiones: neuronales, conceptuales, sociales, y el hacer nuevas conexiones se facilitan a través de los dispositivos transmediáticos que tengan a disposición los estudiantes. Es imaginar nuevas conexiones entre todos los actores del proceso generando una red distribuida de conocimiento.
- Generan un diálogo permanente creando un ambiente de aprendizaje permanente, o aprendizaje entre pares.
- Se empieza a crear una cultura de la participación, al propiciar ambientes para compartir contenidos, ya sean propios o de otros. En un primer nivel los que usamos *las redes sociales* aprendemos a escuchar, reforzar, moderar y a conectar con los otros. Y en un segundo nivel tenemos presencia, escucha activa reflexiva, respuestas (y preguntas), moderación, inclusividad, negociación, animación, refuerzo, foco, ritmo, reflexión, tono, apertura y conectividad. Las redes sociales facilitan o propician el respeto al otro.
- En *las redes sociales* la diversidad es constituyente de sí misma, múltiples puntos de vista, conexiones entre culturas, convergencia cultural a través de procesos transmediáticos. De tal manera que la prioridad no es la autoría de los contenidos sino el poderlos compartir con los demás usuarios de su red personal de aprendizaje.
- El poder de *las redes sociales* radica también en que propician la sociabilidad entre los estudiantes de la asignatura. La sociabilidad en el ser humano es la tendencia de las personas de asociarse y establecer relaciones con otras personas con los mismos intereses y que se parecen a nosotros. Nos organizamos en comunidades donde compartimos y participamos en algún tema en particular. Las

redes sociales por lo tanto son espacios que facilitan el encuentro y conocimiento con el otro.

- La idea de usar pedagógicamente *las redes sociales* no es la de tener herramientas digitales para controlar el trabajo de los estudiantes, sino la de monitorear, o mejor, influir, orientar, acompañar, o cuestionar. Es ayudar a nuestros estudiantes para que sean buenos filtradores de información, recursos, herramientas, comunidades, *redes sociales* a las cuales pertenecer.

Pensar los salones de clase como laboratorios y no como repositorios temporales de estudiantes

Las redes sociales nos permiten hoy intercambiar información, debatir, planificar, tomar decisiones de manera mancomunada, pasar a la acción, coordinar esfuerzos, ilusiones, afectos, perspectivas y resultados. Nos permiten acceder a un nuevo concepto de cómo podemos hacer una enseñanza aumentada en los salones de clase.

La idea que queremos plantear al hacer uso de *las redes sociales* como estrategias didácticas en las prácticas docentes es mirar los salones de clase como laboratorios como espacios donde los estudiantes investiguen y experimenten, es enfocar nuestra manera de abordar nuestras prácticas docentes de otra manera. Desde esta perspectiva, recogemos los principios de la inteligencia distribuida adoptados por Wikipedia o el software libre, que en este caso los trasladamos a las prácticas docentes. Al enfocar nuestras clases como laboratorios cuando hacemos uso de las redes sociales, los profesores tengan una actitud de ofrecer contenidos abiertos, con modelos de enseñanza entre pares (con grupos relativamente pequeños), buscando aprendizajes basados en proyectos y con contenidos que siempre estén

al día del tema que se esté trabajando en clase apoyados por las TIC, TEP y las TAC.

Estamos planteando una enseñanza 2.0, que se construye desde tres ideas clave: "Aprendemos de todos, por todos, acerca de casi cualquier cosa", un modelo de educación informal basado en comunidades de aprendizaje. Bajo los principios de apertura, transferencia horizontal de conocimientos e inclusión, el transfondo de esta idea se basa en las propuestas de Pierre Lévy sobre lo que significa la inteligencia colectiva y básicamente plantea que todos sabemos algo que podemos compartir y, al mismo tiempo, la mejor forma de aprender algo es enseñándolo, la propuesta de enseñar apoyado en los medios de las redes sociales se concibe como una búsqueda para *remixar* formas de aprender que incluyen continuas dosis de creatividad, innovación, trabajo colaborativo y distribuido, laboratorios de experimentación así como nuevas formas de traducción del conocimiento, Enseñanza 3.0, no se sugiere como una respuesta estándar para todos los contextos de enseñanza y aprendizaje. Al contrario, lo que se busca es que estas ideas puedan acoplarse y adaptarse desde la especificidad y diversidad de cada contexto. Mientras que en algunos contextos servirá como complemento de la educación tradicional, en otros espacios podrá usarse como una invitación a explorar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

Muchos enfoques de la educación procuran una aproximación de arriba hacia abajo (el control del gobierno, la fiscalización de los procesos educativos, los planteamientos políticos, etc.); en cambio, la enseñanza apoyada en redes sociales propone una revolución de las ideas desde abajo hacia arriba ("hágalo usted mismo", "contenidos generados por el usuario", "aprendizaje basado en problemas", "aprendizaje permanente", etc.). Pensar los salones de clase como laboratorios es una Enseñanza 2.0, es un diálogo abierto y provocativo, que busca repensar los límites temporales y espaciales que se han adoptado hasta ahora para

entender la educación. El profesor Reimers (2009), de la Universidad de Harvard, plantea que la educación debe estar en condiciones de responder a las demandas de un mundo interconectado e interdependiente. En esta línea, agrega que es fundamental desarrollar competencias para la globalidad (las llama "habilidades para la economía global del conocimiento"), una educación más experimental e investigativa, más creativa y participativa.

En el mismo sentido afirma Pardo Kuklinski cuando dialoga con las ideas de Carlos Scolari, de que

"[...] a veces las instituciones educativas se parecen más a un hotel que a otra cosa. Un lugar de paso, donde profesores y estudiantes parecen clientes, donde prima la idea de prestar o recibir un determinado servicio. En cambio, lo que se requiere son instituciones educativas que se parezcan más a un laboratorio, a un taller o a un espacio experimental. Es decir, un contexto, físico o no, en el que haya posibilidades de probar, testear o combinar. Un entorno que incite a mezclar la educación con otros ámbitos de la vida. Son muchas las voces que plantean que los colegios y las universidades parecen fábricas, con todas sus dinámicas pedagógicas taylorizadas y con el monopolio de la emisión de certificados" (2010:174).

Apoyando esta idea de que los salones sean lugares donde el estudiante sea el protagonista de sus procesos de aprendizaje, donde ellos puedan debatir, experimentar y equivocarse, cuestionar, probar sus ideas, fabricar cosas, están siendo sugeridas por conceptos como los de Inteligencia Colectiva (Lévy, 2004), Multitudes Inteligentes (Rheingold, 2002), Sabiduría de las Multitudes (Surowiecki, 2004), mediante la puesta en marcha de procesos como el de Intercreatividad (Berners-Lee, 2000), en un entorno adecuado, una arquitectura afín a la

Participación (O'Reilly, 2005) han sido ideas surgidas en torno a la nueva dinámica educativa, al empoderamiento final para individuo. Participación, colaboración, conexión, son las claves para que, en términos cartesianos como los que explicita Seeley Brown en *Minds on Fire* (2008), estemos evolucionando desde la perspectiva de "Pienso luego existo" a la derivada del constructivismo social, el propio conectivismo y la propia concepción de la Web 2.0, "Participo, luego existo". El estudiante debe ser un prosumidor activo, un productor y distribuidor de conocimiento y este estudiante del siglo XXI es el verdadero protagonista de la web social. Con la guía del profesor atento a estas tendencias, el estudiante vera su salón de clase un laboratorio en el cual participa y es co-creador de contenidos, de información, del conocimiento.

Si en los salones de clase se siguen un modelo que comunica lo conocido, en contraste, el modelo 2.0 es un modelo asimilable al laboratorio, que explora lo que todavía es desconocido, "De las aulas al laboratorio", diría Stephen Downes (2008), o en nuestro contexto, Maturana (2005): "Todo hacer es conocer y todo conocer es hacer".

¿Por qué usar las redes sociales en el salón de clase?

Existen varias razones que sustentan el uso de *las redes sociales* en los salones de clase, pero tal vez el principal argumento es que ofrecen a sus usuarios un sinfín de alternativas basadas en compartir recursos y conocimiento. Enunciamos a continuación algunas razones o argumentos que justifican el beneficio de utilizar estos espacios virtuales para el trabajo colaborativo entre los actores del acto pedagógico:

- Uso de Recursos: Los recursos que proporciona Internet (correo electrónico, foros, Messenger, Chats en tiempo real incluyendo video y audio, aulas virtuales, intercambio de ficheros, meta-buscadorees entre otros), facilitan la comunicación entre cada uno de los participantes más allá de la presencialidad o encuentro físico. Una red social o espacio virtual de trabajo hace posible que cualquier persona, en nuestro caso profesor y estudiante, pueda conocer y estar en contacto y comunicación permanente con otros profesores y compañeros independientemente del lugar en el que se encuentre. Los recursos de Internet permiten, en este sentido, superar las limitaciones que imponen el espacio físico y el tiempo. Por ejemplo, el hecho de que compartamos una misma lengua posibilita que las comunidades virtuales docentes estén formadas por profesorado de múltiples países latinoamericanos de un lado y otro del océano Atlántico.

- Gestión del conocimiento: La segunda razón está vinculada con el concepto de gestión del conocimiento, la cual interpretamos como el conjunto de actividades desarrolladas para utilizar, compartir, desarrollar y administrar los conocimientos que posee una institución académica y los estudiantes que se encuentran en ella, de manera de que estos sean encaminados hacia la mejor consecución de sus objetivos. Este método de trabajo permite que los estudiantes aprendan, tengan criterio y refuercen sus conocimientos. En este sentido podemos sugerir que una buena "gestión del conocimiento" permitirá que los estudiantes menos avanzados de sus compañeros más experimentados en el tema que se esté estudiando en clase. Para ello es muy importante dar forma y reconstruir la experiencia y convertirla en un documento u otro tipo de objeto digital (sea video, presentación multimedia, mapa conceptual, o hipertexto narrativo). Aquí radica la esencia y el valor de los proyectos de innovación: cómo lograr no sólo planificar y poner en práctica un proyecto, sino cómo reconstruir dicha experiencia en un informe que ayude por ejemplo a todos los de la clase a innovar su propia práctica.

- Enseñar y aprender con los demás: Creemos en el trabajo colaborativo con objetivos comunes. Las redes sociales posibilitan a profesores y estudiantes la oportunidad de ver y seguir el trabajo y la vida de todos sus compañeros de clase. Compartir experiencias, gustos por temas ajenos a la clase, ver qué ha funcionado y qué no, comentar y construir los diferentes temas tratados en clase con los demás. El conocimiento que comparten los estudiantes en sus redes sociales se crea y actualiza constantemente, lo que lo hace más valioso. Muchas veces el orden no es una característica primordial entre los estudiantes, por lo tanto es recomendable establecer estrategias de trabajo colaborativo en el salón de clase que precisen de un uso educativo de las redes a las que ya pertenecen, es importante hacerles ver a los estudiantes no sólo el valor lúdico de las redes sociales sino su potencial para aprender con los demás.

- Tener el conocimiento a un solo clic: *Las redes sociales* ofrecen la posibilidad de aprender de otras personas fuera del salón de clase, profesores, expertos, científicos, aficionados, escritores, investigadores, etc. Tanto los profesores como los estudiantes pueden ser observadores y participantes en directo de eventos que tienen lugar en sitios geográficamente muy alejados y no por ello ser meramente unos espectadores pasivos. El acceso al conocimiento global al instante está a un solo clic.

- *Las redes sociales* ofrecen un espacio estable: Estos espacios no desaparecen, están disponibles los 7 días, las 24 horas de todas las semanas del año, facilitando que se produzcan situaciones significativas de aprendizaje en una sociedad cambiante y en constante evolución. Las redes sociales integran gran cantidad de recursos y aplicaciones a través de las cuales los profesores y estudiantes pueden dirigir sus propios procesos de aprendizaje y comprobar sus avances en colaboración con sus compañeros de clase y fuera de ella.

- Facilitan una comunicación fluida ampliando la base de nuestro aprendizaje: Las redes sociales ponen en comunicación a personas con intereses comunes

constituyendo comunidades de práctica que facilitan la comunicación fluida y el intercambio de información y conocimientos.

- Se mantienen actualizados con lo que pasa en clase: Finalmente, *las redes sociales* facilitan que sus usuarios permanezcan actualizados con el trabajo que se está desarrollando en clase, dando lugar a procesos de generación de contenidos. Tanto el profesor como los estudiantes se nutren de los aportes de lo que producen, de las novedades, de ver los diferentes puntos de vista que proporcionan otras perspectivas y horizontes de trabajo. En palabras de Martínez Sánchez (2009): "La única manera de sentirse comprometido con lo que haces es aprendiendo, esta frase simboliza lo que representan las redes sociales educativas para un profesor o un estudiante: compromiso e interés por conocer y compartir" (p.38).

Es el momento, según Benítez Cit. Palomo *et al.*, (2008), en que las TIC, favorecidas por el desarrollo de las Web 2.0, deben asumir el liderazgo de estos cambios pretendidos en el ámbito educativo. Gracias a las herramientas que proporciona la Web 2.0 y *las redes sociales* es posible desarrollar entornos de aprendizaje que posibilitan estructurar nuevas metodologías docentes que se aproximen a los planteamientos didácticos de los nuevos enfoques pedagógicos inmersos en la era digital, donde se recupere el protagonismo de los estudiantes y donde se les permita aprender tanto dentro como fuera de los salones de clase.

Algunas implicaciones pedagógicas en el uso de las redes sociales en el salón de clase

De acuerdo a Martínez y Solano "*las redes sociales* inmersas en la Web social 2.0, ya están en un estado de madurez favorecida no tanto por una revolución tecnológica cuanto por una evolución de las posibilidades comunicativas y de

interacción en la Red así como un cambio de actitud y una nueva filosofía de trabajo del propio usuario de Internet” (2010: 23).

Las redes sociales y la Web 2.0 han de entenderse como instrumentos facilitadores del cambio de modelo en los procesos de aprendizaje, Esteve, (2009). Consiste en un modelo que concibe el aprendizaje como el resultado del empoderamiento de herramientas digitales, la interacción, la participación y la colaboración de las personas y que sitúa al estudiante en el verdadero protagonista de su aprendizaje con un papel activo, Michavila y Parejo, (2008). El profesorado está cambiando su manera de enseñar, modificando su rol, dejando al estudiante la opción de generar los nuevos contenidos de aprendizaje y centrando su trabajo en el desarrollo de espacios adecuados para que se lleven a cabo la investigación y la experimentación a través de los aprendizajes colaborativos.

Desde esta perspectiva, cuando nos apoyamos en *las redes sociales* como herramientas didácticas podríamos definir las en este contexto como un conjunto de tecnologías para la creación social de conocimiento, incorporando tres características fundamentales: tecnología, conocimiento y usuarios, Freire, (2007)⁴⁸. Estos factores generan espacios de comunicación más horizontales para el desarrollo y la implementación de actitudes de un nuevo tipo de alfabetización tecnológica crítica, colaborativa y creativa (Bruns y Humphreys, 2005), en el marco de una creación colectiva de contenidos, el establecimiento de recursos compartidos, la construcción de una cultura de la participación y empoderamiento de estas y el control de la calidad de forma colaborativa entre los usuarios. Todo ello favorece la consolidación de un espacio práctico adecuado para la socialización y la culturización de los jóvenes (Pérez Tornero, 2008); puesto que las nuevas herramientas que disponen las redes sociales de la Web 2.0 se caracterizan por la

⁴⁸ FREIRE, J. (2007). “Los retos y oportunidades de la Web 2.0 para las universidades”. En JIMÉNEZ, R. y POLO, F. (coords.). La gran guía de los blogs. Barcelona: El Cobre.

interacción y la colaboración entre los usuarios, contribuyen a una socialización de la Red, (Cuesta, 2009); y a la promoción del aprendizaje compartido y colaborativo entre los estudiantes (León de Mora, 2010).

Varios son los cambios y transformaciones que el uso de Internet provoca en el ámbito de las prácticas docentes (Túnez y Sixto, 2010), plantean las siguientes características que están generando estos cambios gracias a los recursos 2.0:

- Ponen a disposición de los estudiantes un amplio volumen de información.
- Facilitan la actualización de la información y de los contenidos.
- Flexibilizan la información, independientemente del espacio y tiempo en el que se encuentren el profesor y el estudiante.
- Permiten la deslocalización del conocimiento.
- Facilitan la autonomía del estudiante.
- Propician una formación just in time y just for me.
- Ofrecen diferentes herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica para los estudiantes y los profesores.
- Favorecen una formación multimedia y de multiformatos.
- Facilitan una formación grupal y colaborativa.
- Favorecen la interactividad en diferentes ámbitos: con la información, con el profesorado y entre los compañeros de clase o amigos externos.
- Facilitan el uso de los materiales, los objetos de aprendizaje.
- Permiten que en los servidores pueda quedar constancia de la actividad realizada por los estudiantes.
- Ahorran costes y desplazamientos.

En resumen, los entornos como *las redes sociales* potencian espacios virtuales para la interacción social y la participación abierta basada en aplicaciones digitales, gratuitas y fáciles de manejar (Cabero *et al.*, 2009). De hecho, el éxito de las

diferentes herramientas aparecidas últimamente en los salones de clase se debe fundamentalmente a la sencillez de manejo de las mismas (Martínez y Solano, 2010: 152) exponen los beneficios que tienen *las redes sociales*:

- Son dinámicas, ya que los contenidos se actualizan de forma constante.
- Son colaborativas, pues se elaboran por un grupo de personas.
- Son simples e intuitivas.
- Pueden utilizarse sin necesidad de instalar nada en el computador, ya que la web es la plataforma.
- Poseen un entorno amigable e interactivo.
- Los usuarios tienen capacidad de gestionar qué, cuándo y cómo publicar.

Asimismo, los estudiantes, que adquieren una serie de capacidades y competencias tecnológicas, se convierten en los verdaderos protagonistas de los procesos de aprendizaje y su tradicional actitud reactiva se transforma en proactiva (Bautista *et al.*, 2006), manifestando una implicación y un compromiso claro con el aprendizaje.

Otras perspectivas para tener en cuenta en el uso de las de las redes sociales en el salón de clase

A la hora de hablar de *las redes sociales* en relación con la educación es interesante tener en cuenta las tres perspectivas educativas que nos plantean Castañeda y Gutiérrez (2010: 105), y que complementan lo dicho anteriormente dicho:

1. Aprender *con las redes sociales*. Es una realidad que la juventud está en las redes sociales y por tanto de ahí la necesidad de aprovechar desde la educación los espacios de interacción y comunicación que se generan entre los jóvenes al

formar parte de estas redes. Por lo tanto son aquellas que sirven para establecer relaciones con otras personas, en las que el aprendizaje es producto de las interacciones comunicativas entre personas (i.e., redes sociales como Facebook, hi5, Xing, Google+, o Link, entre otras).

2. *Aprender a través de las redes sociales.* Nos referimos a procesos de aprendizaje informales en los que los usuarios de las redes sociales pueden aprender de manera autónoma e independiente al formar parte de esta red. Son aquellas en las que nos relacionamos a través de objetos de información (sean textos, vídeos, fotografía, presentaciones o combinaciones de ellos), que publican los usuarios y en donde el interés radica en aprender a través de estas plataformas (i.e, YouTube, Flickr, Slideshare, TEDx, Apps de google académico, etc.).

3. *Aprender a vivir en un mundo de redes sociales.* Hacemos alusión a la necesidad de informar y concientizar a los estudiantes sobre estas herramientas, sobre qué son las redes sociales, y cómo el uso que de ellas se haga ampliará las posibilidades que ofrecen y a la vez determinará el papel que las mismas tienen en nuestra vida. Por lo tanto son aquellas en las que la relación se basa en la comunicación de lo que hacemos, el énfasis se pone en compartir links, contenidos, experiencias y recursos para aprender, basándonos en la idea de que si los demás pueden aprender de ellas son potencialmente interesantes para mí (Delicio.us, Diigo, Friendfeed, o el mismo Twittero WhatApps, etc.).

Por otro lado, *las redes sociales* vistas como herramientas de alfabetización tal y como lo analizan las profesoras Belmonte y Tusa (Belmonte 2010), nos abren el panorama de la siguiente manera: “[...] *las redes sociales* fortalecen aptitudes, habilidades y competencias en los estudiantes, al tiempo que construyen un aprendizaje, formativo y significativo, tan necesario en tiempos de cambio social y económico. Es decir, *las redes sociales* les posibilitan controlar su propio proceso

de aprendizaje y establecer andamiajes que le permitan hacer frente a nuevas situaciones de aprendizaje de una manera significativa” (2010:29).

No obstante, tal y como señala Mar Camacho (2010:101), para que se lleve a cabo un tipo de aprendizaje colaborativo mediante las redes sociales es necesario que se den algunas condiciones idóneas:

- Por una parte, es necesario disponer de recursos tecnológicos que den respuesta a las necesidades del profesorado desde los propios centros educativos, así como de una infraestructura adecuada.
- Por otra parte, es imprescindible ofrecer recursos formativos que aseguren una correcta adquisición de competencias por parte del profesorado.

Si bien es cierto que numerosos autores coinciden en la importancia que tienen *las redes sociales* y su potencialidad para promover procesos de enseñanza y aprendizaje significativos, también es cierto que existen escasos ejemplos donde se da un uso real y se potencian las redes como entornos para el aprendizaje personal. Cada vez más instituciones educativas y universidades utilizan *las redes sociales* como complemento de la docencia que imparten y con la intención de captar la atención de los estudiantes en su propio ámbito natural, la Red.

Algunas ideas para hacer uso de las redes sociales en el salón de clase

La manera de usar *las redes sociales* en el salón de clase depende del contexto, la asignatura y la intencionalidad que se le quiera dar. Cada red social tiene sus características únicas; no existen recetas ni diseños predefinidos. Diseñar una estrategia didáctica para usar las redes sociales es una cuestión de creación conjunta, profesor-estudiantes, un proceso interactivo que tiene en cuenta la

participación y las opiniones de todas las partes interesadas, como son los responsables de la red, o gestores de contenidos (community managers) sus futuros participantes. Hay que apostar por adoptar un enfoque centrado en el usuario, a modo de diseño participativo, el cual comporta la ventaja de abarcar no sólo la utilización de las herramientas, sino también el entorno de aprendizaje.

Al hacer uso de *las redes sociales* es aconsejable que el profesor con independencia del método utilizado, incluya un análisis de los objetivos que persigue al usarlas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, las necesidades de la asignatura, los intereses de los estudiantes y una evaluación de la tecnología disponible en ese momento para ser implementadas en el salón de clase.

Es aconsejable tener en cuenta distintas cuestiones que pueden influir al hacer uso de las redes sociales, (Facebook, Twitter o Youtube, etc.) como *redes de aprendizaje*, tales como la naturaleza del conocimiento que se espera gestionar en estos espacios virtuales (en términos de complejidad y actualidad), o la organización del proceso de aprendizaje (formal, informal, no formal). Estos aspectos influirán en el control que los estudiantes-usuarios tendrán sobre la red. Por otro lado cuando hablamos del control que debe tenerse en *la red social* recomendamos que éste se dé o lo tengan primero los mismos estudiantes quienes son los administradores de sus propios espacios, y después el profesor observa cómo se están gestionando esos espacios. Por lo tanto, proponemos que el control se genere desde abajo hacia arriba (en el caso de los enfoques en los que se espera que los estudiantes se encarguen del mantenimiento de la red por sí solos), o bien puede filtrarse desde arriba hacia abajo (en el caso de los enfoques en los profesores crean su propio espacio e invitan a sus estudiantes a que participen en este caso es el profesor quien mantiene y controla lo que se publica en *esta red social* y es el profesor quien debe plantearse si el acceso a la misma será libre o restringido.

Pueden darse varias maneras iniciar el uso de *las redes sociales* con los estudiantes. Una posibilidad es que el profesor invite a su *red social* sus estudiantes y sea él quien administre y gestione este espacio virtual. La otra posibilidad es que sean los estudiantes quienes sean los responsables de lo que pasa o deja de pasar en sus redes sociales. Hemos observado que cuando son ellos los que asumen el rol de community managers⁴⁹ de sus propias prácticas sociales-, los estudiantes tienden a generar una participación activa, son más creativos, más responsables con sus espacios virtuales, hay una tendencia a tener un sentido crítico al escoger que contenidos se publican, se divierten y gozan lo que hacen en las redes sociales, por lo tanto se recomienda que los estudiantes administren sus propias redes sociales y que más bien sean ellos los que invitan a que el profesor sea el que les comente, los cuestione, los indique alternativas de cómo gestionar estos espacios virtuales.

Existen muchas actividades que pueden realizar tanto los profesores como los estudiantes al hacer uso de *las redes sociales*. A continuación, nos concentraremos en las que un profesor puede hacer durante su asignatura. Recomendamos que antes de empezar el profesor determine las reglas de juego y las intencionalidades pedagógicas pues estas determinarán los niveles de comunicación y colaboración que tendrá la red, así como los servicios que ofrecerá. Adicionalmente, es necesario elaborar las estrategias de interacción necesarias para estimular la participación y la colaboración entre los estudiantes, (realizar actividades de motivación y de orientación). Esas estrategias deben incluir, la conformación de grupos de trabajo (de 3 a 6 estudiantes), la selección de *redes sociales* que van a administrar, cronogramas de gestión y publicación de contenidos, roles, trabajo colaborativo, y las actividades a desarrollar. De tal manera que las actividades en las redes sociales girarán en torno a los temas que se trabajarán en clase y estos

⁴⁹ Community manager es el encargado de gestionar, administrar, dialogar, conversar, escuchar, responder, colaborar con los usuarios de una o varias redes sociales. Pérez Rubio (2012).

serán trabajados por los estudiantes en la red. Dichas actividades deben incluir una evaluación de la gestión realizada por sus Community Managers (gestores de comunidad), de la pertinencia y calidad de los contenidos publicados, la frecuencia en su publicación, la inclusión de otras personas en su *red social* implicándolas en el tema que se esté trabajando en clase, los vínculos con expertos, organizaciones e instituciones académicas, el empoderamiento de las aplicaciones y herramientas que ofrecen los medios de las redes sociales (análisis de la interacción social, número de participantes activos, el número de aplicaciones utilizadas (encuestas, contenidos multimediales, trabajo compartido).

Como consecuencia de las actividades realizadas en *las redes sociales* hemos observado unos comportamientos y actitudes que propician estos espacios virtuales en los estudiantes entre las que destacamos las siguientes:

- *Las redes sociales* estimulan a los estudiantes a formular buenas preguntas y a implicar a otras personas a través de procesos conversacionales de trabajo en equipo. Por ejemplo, un empresario actual no necesita personas que hayan aprendido a manejar la última versión de programa de software; probablemente, el tiempo que transcurre entre la finalización de la formación de una persona y el comienzo de su desempeño laboral conviertan en obsoleto ese tipo de conocimientos. Hoy en día, las cosas van demasiado rápido, una empresa puede emplear una o dos semanas del tiempo de un trabajador en formarle en el uso de determinada herramienta, pero es incapaz de enseñarle a pensar crítica y colaborativamente.
- El profesor puede convertir sus clases tradicionales en divertidos espacios de integración sin limitarse a los estudiantes de su misma clase o escuela ya que tiene la posibilidad de interactuar con estudiantes en cualquier lugar del mundo con diferentes idiomas y costumbres, convirtiendo el tradicional salón de clase en un espacio de constante construcción e intercambio de experiencias.

- La lúdica se convierte en un componente primordial en el proceso de enseñanza de temáticas complejas o temas poco atractivos para los estudiantes. A través del aprender jugando la aprehensión de contenidos y temáticas son naturales y hacen parte del proceso en sí mismo, más allá de ser el único resultado esperado. En muchos casos el proceso resulta ser mucho más interesante que el resultado final.
- El aprovechamiento del auge y la buena aceptación que tienen *las redes sociales* en las comunidades estudiantiles es otra de las grandes ventajas en el uso de dichas herramientas. El aprendizaje basado en los gustos e intereses de los estudiantes, puede garantizar una mayor disposición en el aprendizaje.

Didáctica y redes sociales

La creciente popularidad de *las redes sociales* como Facebook, Ning, MySpace, Twitter, WhatsApp, hi5, Tuenti y otras entre las poblaciones estudiantiles, no hace más que evidenciar la necesidad de incorporar su uso como plataforma para la docencia e investigar sus potencialidades didácticas.

Antes de lanzar a los estudiantes a convertirse en gestores de *redes sociales* como apoyo a sus procesos de aprendizaje, conviene guiarles en el conocimiento del medio, en el análisis de las redes a usar y en la comprensión de su dinámica. Para poder abordar este cometido, es fundamental que el profesor tenga experiencia previa en la gestión de *las redes sociales*, de tal manera que puedan resultar significativas sus orientaciones y actúe también como un referente para sus estudiantes, ya que al final de cuentas el ejercicio pedagógico no es tener espacios por tenerlos sino usarlos como herramientas de apoyo en la enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior y buscando ampliar las alternativas que tenemos los profesores y estudiantes a la hora de enseñar y de aprender, es bueno tener en cuenta que con las redes sociales vistas como herramientas pedagógicas se puede: facilitar la retroalimentación crítica como consecuencia de los comentarios que realizan nuestros estudiantes, ya que estos comentarios pueden ser producidos por cualquier miembro de la comunidad educativa y agentes externos. Además, las redes se pueden usar para proporcionar un amplio espacio y tiempo propio de lo virtual para plantear preguntas, publicar trabajos y comunicarse con otros espacios Web, así como comentarlos.

Para planificar nuestro trabajo docente es importante detenernos y mirar un poco quién es la persona con la cual estamos interactuando en nuestros salones de clase. Muchos de los jóvenes hoy en día se conectan con el mundo a una velocidad sorprendente, tienen un ritmo acelerado como se relacionan con amigos y también es muy rápida la forma en que se relacionan laboralmente, es el boom de una actitud emprendedora conformando una nueva fuerza colectiva donde están creando escenarios inéditos. Los proyectos a largo plazo que marcan la diferencia no les entusiasman. La velocidad de comunicación que permite las tecnologías digitales les genera la necesidad de una constante retroalimentación para sentir que sus esfuerzos están siendo reconocidos. La pirámide tradicional de las compañías a muchos de estos jóvenes no les sirve. Hay una tendencia entre los jóvenes donde se entusiasman por trabajar con otras generaciones pero desde una base de igualdad y de mutuo respeto. Es una cuestión de intercambiar conocimientos, sin importar la edad. Estas nuevas generaciones encuentran su fortaleza en descubrir las cosas por ellos mismos.

Observamos una tendencia de que es natural para ellos diversificar los canales de información y buscar fuentes informales de información, no ven la necesidad de comprometerse con una sola profesión u oficio, es algo que emerge naturalmente

de experiencias de algo que les gusta, que les apasiona. Además de tener un empleo, es importante tener un propósito que pueda llevarse adelante de distintas maneras a la vez; movilidad, espacios de trabajo compartidos, su lugar de vivienda es también su sitio de trabajo y la posibilidad de administrar sus propios horarios, hace que el trabajo esté siempre presente, en cualquier momento, en todos los lugares. Por este motivo, personas con distintos estilos tienen más libertad para ejercitar sus talentos, y hasta los jóvenes más introvertidos pueden convertir sus ideas en negocios millonarios (Bill Gates, Mark Zuckerberg, Steve Jobs, entre otros). Es tan sencillo como sí, puedes quedarte en pijamas, desde que mantengas atractivo y actualizado tu perfil en las redes sociales. Las tecnologías digitales son herramientas que responden a sus lógicas intuitivas en la mayoría de los casos. La norma para muchos de estos jóvenes es que la flexibilidad es el camino a seguir.

A estas nuevas generaciones les atrae mucho involucrarse en proyectos que están por hacer, por desarrollar y encuentran motivación al adquirir nuevas habilidades. Se entusiasman por un mundo abierto y en constante Beta, donde probar e intervenir en algo inacabado es la única manera de crear algo nuevo. Estos jóvenes necesitan, más que nunca, sentirse autónomos y les encanta el desafío de colaborar, de participar y crear colectivamente. Ellos pueden cambiar de dirección con rapidez y desapego. Se trata de vivir mejor el presente, sin la ilusión de que el futuro pueda ser controlado, y esto es por una razón simple: quienes se adaptan mejor, pueden evolucionar con los cambios.

Mirando *las redes sociales* desde la didáctica, estas se caracterizan por ser:

- Colaborativas: La creación de nuevos saberes por lo general se realiza de manera colectiva y colaborativa (inteligencia colectiva). Facilitan la construcción y reconstrucción de conocimientos que las personas realizan a través de un trabajo conjunto más no necesariamente todos al mismo tiempo, este tipo de trabajo interactivo permite que otros usuarios hagan comentarios a las entradas iniciadas

por los gestores de la *red social*. Las redes sociales facilitan las sinergias, la exploración de nuevas ideas, servicios y aflorarán talentos trabajando transversalmente, son bastante útiles para renovar nuestra imaginación, creatividad y aprender desde perspectivas diferentes.

- Propician el auto-aprendizaje: Estos espacios hacen que los estudiantes se responsabilicen de sus aprendizajes, al ser los estudiantes gestores de sus *redes sociales* son los responsables de los procedimientos de búsqueda, selección, análisis y/o producción de contenidos multimediales y de su distribución en las redes.

- Facilitan la comunicación en red abierta y horizontal: Las posibilidades de comunicación interpersonal que ofrece *las redes sociales* son variadas y pueden sintetizarse en dos grupos: las comunicaciones sincrónicas (chats a nivel texto o con audio o con video y audio) son las conversaciones en tiempo real y las asincrónicas (publicaciones para ser vistas en otros momentos y espacios, mensajes emitidos, listas de distribución, foros).

Las redes sociales generan comunicaciones horizontales entre todos los usuarios, siendo estas más transparentes y dinámicas, por lo tanto resultan mucho menos manipulables cuando podemos compartir con los demás los contenidos, las informaciones que antes nos llegaban por unos pocos medios de carácter masivo, (Radio, Televisión, Prensa), que representan unos intereses de poderes hegemónicos pero ahora con el Internet y las redes sociales, no actuamos como masa sino como individuos conectados. Pertenecemos cada vez a más comunidades pero el lazo que nos une a ellas y por lo tanto la independencia de nuestro criterio es cada vez mayor.

Cuando estamos en lugares como Twitter, cuando hablamos en red, no opinamos, discutimos, como lo hacían algunas comunidades clásicas, en un entorno cerrado y aislado del resto sino todo lo contrario, en una plaza mucho más pública y por lo

tanto más permeable que nunca antes. La comunicación en red en general está llena de matices, de pequeños acuerdos y también pequeños desacuerdos con los puntos de vista de los demás, Las redes son algo nuevo, configuran nuevos tipos de relaciones, gracias a Internet estamos en una sociedad red, una sociedad conectada, construyen un nuevo tipo de sujeto, algunos lo llaman el individuo conectado⁵⁰ y por lo tanto cambian no todos pero sí muchos de los fundamentos de la psicología social y la sociología de otros tiempos.

Otras características desde la didáctica son las siguientes:

- Búsqueda y recopilación de información: *Las redes sociales* son muy útiles como repositorios digitales, las búsquedas por Internet permiten el acceso rápido, la información es muy fácil de recuperar, guardar y publicar en los muros de las redes sociales para su distribución y lectura de los usuarios de estas.
- *Las redes sociales* son definibles: Se puede delimitar quienes pueden añadir comentarios, lo que hace posible que se creen espacios restringidos aunque a la vez sean públicos y visibles a cualquier otro usuario. Esto puede ser útil si queremos limitar la participación a un conjunto determinado de personas.
- *Las redes sociales* son Interactivas: Una particularidad de *las redes sociales* es que muchas de lo que publique puede incluir múltiples enlaces a otros sitios Web como referencias o para ampliar la información agregada.
- *Las redes sociales* son sindicables: Otra característica que nos facilita el trabajo es que en *las redes sociales* los usuarios tienen a la mano multiplicidad de formatos en los ellos pueden publicar. Estos suelen incluir algún medio para

⁵⁰ El individuo conectado hace referencia a la persona que está en constante interrelación con otras personas través de tecnologías digitales constantemente, son personas que están constantemente conectados a través del Internet, son también productores, distribuidores y consumidores de contenidos e información gracias a la emergencia de nuevas formas de estar juntos virtualmente a través de las denominadas arquitecturas de la participación, de las redes sociales, de las redes P2P, en tiempo real. EL individuo conectado esta validado por la teoría de los seis grados de separación es la teoría de que cualquiera en la Tierra puede estar conectado a cualquier otra persona en el planeta a través de una cadena de conocidos que no tiene más de seis intermediarios.

sindicarlos, es decir, para poder leerlos mediante un programa que pueda incluir datos procedentes de muchos medios diferentes. Generalmente se usa las herramientas como las RSS para la sindicación.

- *Las redes sociales* como plataformas gratuitas: Esta característica es fundamental en el uso de las redes sociales, no hay que pagar para empoderarse de ellas, y esto facilita su uso en los ámbitos educativos.

- *Las redes sociales* facilitan desarrollar variadas actividades desde lo didáctico tanto en clase como fuera de esta. Las redes sociales brindan diferentes aplicaciones, apoyando y fortaleciendo la dinámica de clase, ampliando las posibilidades de desarrollo de la propuesta curricular que el profesor tenga y sobre todo fomentando y explotando el lado creativo de sus estudiantes y esto se puede lograr a través de:

- La *red social* usada como bitácora de clase: Los estudiantes a través del semestre van publicando los proyectos que ellos desarrollen en clase o fuera de esta, también el profesor motiva a sus estudiantes a que publiquen noticias, artículos, propuestas de actividades, calendarios, videos, imágenes sobre el tema que se esté trabajando en clase, pero además tanto el profesor como los estudiantes pueden hacer comentarios y retroalimentar sobre lo que se ponga en estos espacios sociales.

- *Las redes sociales* vistas como tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) y tecnologías para el empoderamiento y la participación (TEP): Desde una perspectiva didáctica la idea fundamental es orientar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacia usos más formativos, tanto para el estudiante como para el profesor, con el objetivo de aprender más y mejor. Se trata en definitiva de conocer y de explorar los posibles usos didácticos que las TIC, TEP y TAC tienen para el aprendizaje y la docencia. Es decir, van más allá de aprender meramente a usar las TIC y buscan explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento. La necesidad de dotar a los usuarios de conocimientos tecnológicos puramente

informáticos se está desplazando para dar mucha más importancia a la vertiente metodológica, es decir, en poner el acento en sus usos y en saber qué se puede hacer con tanta tecnología de por medio. Implica conocer la tecnología pero además saberla seleccionar y utilizar adecuadamente para la adquisición de conocimientos y en función de las diferentes necesidades y perfiles. Hablar solo de cómo usar pedagógicamente las TIC en las prácticas docentes, es darle un enfoque excesivamente informático, instrumentalista y poco motivador para aquello que los profesores y estudiantes (y me atrevo a extender a ciudadanos) actuales necesitan, y que pueden aprender a utilizar. En realidad lo que se plantea es cambiar el “aprendizaje de la tecnología” por el “aprendizaje con la tecnología”, enfoque éste orientado totalmente al desarrollo de competencias metodológicas fundamentales como el aprender a aprender.

- *Las redes sociales* vistas como tecnologías del empoderamiento y la participación (TEP): Desde una mirada didáctica las TEP los enfocamos como aquellas tecnologías que son aplicadas para fomentar la participación de los estudiantes en los temas que se estén trabajando en clase generando de esta forma una especie de empoderamiento y concientización, estimulando a que los estudiantes expresen sus opiniones, ideas, creaciones, sus acuerdos y desacuerdos sobre lo que se esté estudiando en clase. Hablamos de empoderamiento y participación mediante las tecnologías cuando estas sirven de sustento para la cohesión social de un grupo determinado, en el cual se comparten ideas, intereses y propuestas en favor de un objetivo en común que los beneficia dentro del sistema económico, cultural o social en el cual se desenvuelven. Hablamos de TEP cuando las tecnologías asumen un rol instrumental para el ejercicio activo de la ciudadanía y por lo tanto cobran importante valor en la actual sociedad del conocimiento y el aprendizaje.

Durante las manifestaciones estudiantiles que se dieron en Chile y Colombia 2011, y los movimientos estudiantiles de carácter político – La primavera árabe – en paises como Egipto, Libia, Túnez y Siria, en donde la utilización personal de *las*

redes sociales favoreció la exposición y acciones de movimientos sociales que por definición provienen de una ciudadanía civil sin representación partidista. Internet se ha convertido en una especie de palanca detonadora de protesta, especialmente con la aparición de nuevas aplicaciones en la lógica de la Web 2.0 o Web social.

Sintetizando lo anterior es fundamental que el profesor cuando haga uso didáctico de *las redes sociales* oriente a los estudiantes acerca del uso educativo que se le puede dar a las redes sociales como Facebook, o a las redes de información como Twitter, que son las más utilizadas actualmente. Trabajar a través de estas herramientas puede ser la oportunidad del profesor de salirse del salón de clase, permitiéndoles a los estudiantes tener un espacio de interacción extracurricular, en el que puede construir conocimiento de manera cooperativa y cumplir compromisos a través de una herramienta que también usa para relacionarse, jugar e interactuar.

Es importante tener en cuenta que el proceso de la incorporación de *redes sociales* debería ser un ejercicio juicioso, alejado de la improvisación y del simple deseo de llamar la atención del estudiante; por el contrario, debe implicar un estudio y apropiación de la herramienta, su adaptación al contexto y la formulación de una planificación en la que se definan los logros y actividades que se pueden conseguir con su implementación. Ser un orientador y propiciar el rol protagónico de los estudiantes en el uso de las redes sociales como mediación pedagógica debe ser una de las premisas.

Sugerencias didácticas para el uso de las redes sociales

Las aplicaciones educativas de *las redes sociales* pueden ser variadas, y su uso y selección dependerá claramente de los objetivos didácticos que el profesor determine. Estos son algunos pasos que hemos aprendido en el desarrollo de esta investigación:

- Es aconsejable establecer al comienzo de la clase las reglas de juego para hacer uso de *las redes sociales*, por ejemplo establecer de antemano los criterios de participación y los objetivos que responden a una intencionalidad pedagógica.
- Motivar constantemente a los estudiantes para que participen publicando contenidos de diversa índole todas las semanas y propiciar entre ellos el intercambio de ideas por medio de comentarios.
- Delegar rotativamente los gestores de *las redes sociales*, como por ejemplo rotar los moderadores de los foros de debate virtual, y de la gestión en *las redes sociales* cuando son trabajadas en grupo, para la propuesta que implementamos en el salón de clase, dividimos el semestre en semanas y cada semana le corresponde a un miembro del grupo administrar la red social del grupo, a este rol comercialmente se le denomina Community Manager⁵¹.
- Aconsejar a los estudiantes que sigan a expertos o personas relevantes, (Twitter es un microblog muy útil para este tipo de acciones), sus contenidos pueden ser de gran ayuda para los temas que se estén trabajando en clase.
- Incluir todo tipo de aprendizaje en *las redes sociales* como los que se dan fuera de clase, aprendizaje no formal.
- Motivarlos a generar no sólo contenidos textuales sino multimediales también.

⁵¹ El Community Manager es la persona encargada en una red social de crear, gestionar, dinamizar una comunidad de usuarios en una red social. También esta persona debe analizar, entender y direccionar la información producida para las redes sociales, monitorear acciones que se ejecutan, crear estrategias de comunicación digital. El propósito central del Community Manager generalmente es el de establecer una comunicación que lejos de silenciar, censurar o ignorar a sus usuarios, la actitud se sugiere que sea transparente, abierta y honesta.

- Motivarlos a vincular a sus redes sociales herramientas de fácil publicación e integración a la red como por ejemplo, Youtube, flickr, delicio.us, páginas web, blogs, wikis, entre otras.

- Sugerir a los estudiantes actividades sencillas es bastante motivante para ellos como por ejemplo la participación en debates, o en comunidades que tengan los mismos intereses, comentar noticias que publiquen sus compañeros o las de ellos mismos, publicar un resumen de una explicación dada por el profesor, hacer comentarios en clase por medio de Twitter o WhatsApp.

Otras actividades con aplicaciones didácticas que sugerimos para fomentar la participación a través de *las redes sociales* son las siguientes:

- Buscar artículos, noticias sobre el tema que se esté trabajando en clase y publicar un comentario personal.

- Tomar una foto o hacer un clip de video donde refleje de alguna manera el tema que se esté trabajando en clase, es de gran motivación y entretenimiento para los estudiantes los integra más con el tema de la asignatura.

- Motivarlos a utilizar un buscador de blogs como el RSS para encontrar otras opiniones sobre el tema que se esté investigando o trabajando en la clase, ya que en *las redes sociales* prevalece la calidad de la información sobre la cantidad de aportes de los usuarios en una red social.

¿Qué pasa cuando los profesores y estudiantes usan las redes sociales como herramientas de aprendizaje?

La identidad, las conversaciones, el intercambio y las relaciones son las variables que ayudan a identificarnos ante los demás. Esto facilita la comunicación en el salón de clase y fuera de este. Formar parte de comunidades de práctica online participativas donde se compartan intereses de todo tipo, expone a los jóvenes a un grado más amplio de puntos de vista. Kahne y Cohen, investigadores del

estudio “The MacArthur Research Network on Youth and Participatory Politics” (YPP)⁵² que además contó con la colaboración de los ya legendarios Henry Jenkins, Mimi Ito, Howard Gardner y Ethan Zuckerman, basaron este estudio en entrevistas y cuestionarios realizados a 3.000 jóvenes entre los 15 y 25 años, sobre cómo usan internet y los medios sociales en relación a cuestiones de participación cívica y política.

Esta investigación puso en evidencia que pasar tiempo en comunidades online parece promover la implicación con la sociedad en la que se vive. Contra la idea de que pasar demasiado tiempo en comunidades de “fans” nos aísla, el estudio encontraba todo lo contrario, que Internet puede servir de puente hacia la participación on y offline y la implicación política, incluyendo los movimientos de voluntarios, la solución a los problemas de la comunidad, la caridad y las actividades de protesta, ciberactivismo.

Otros resultados interesantes del estudio son los siguientes:

- El 41% de los jóvenes se ha implicado en alguna acción de participación política los últimos 12 meses.
- Los jóvenes parecen vivir en habitaciones con ecos, más que en habitaciones vacías. Los individuos tienden a ver muchas perspectivas distintas o ninguna. Pocos, solamente el 5%, reportan haber estado expuestos solamente a visiones políticas con las que se mostrasen de acuerdo, lo cual parece apoyar la visión positiva acerca de la red como influencia abierta, diversa y libre.
- Un aspecto negativo parece el que se reproducen algunos vicios de la sociedad offline, como el que aparta a los jóvenes de los espacios más importantes de la vida pública: el 34% de los jóvenes dice no haber encontrado ninguna perspectiva,

⁵² La política de participación: los nuevos medios y Acción Juvenil - Informe Político YPP Encuesta. <http://ypp.dmlcentral.net/content/participatory-politics-new-media-and-youth-political-action-ypp-survey-report> (Consultado Marzo 28 de 2013).

discusión o debate sobre temas cívicos o políticos en los grupos en los que participan online.

- No existen importantes diferencias en cuanto a razas y etnias e incluso parece que los colectivos que suponemos más desconectados, los que parecen llenar la brecha digital, son los más implicados. El 43% de los blancos, el 41% de los negros, el 38% de los latinos y el 36% de los jóvenes Asiáticos participaron por lo menos en una acción en los últimos 12 meses.
- Como siempre la educación aparece como algo fundamental, en nuevos medios y en la participación que puede llevarse a cabo en ellos.

Algunos de los elementos en el currículo, según necesidades detectadas por los encuestados serían:

- Criterios para determinar la fiabilidad de la información: en un entorno de información sobreabundante como el que vivimos, el 84% de los encuestados reportaba que se beneficiaría de aprender a filtrarla según su fiabilidad.
- Formación en proactividad, en la escritura de blogs en los que se ejercitan criterios propios o en el beneficio de enlazar, recomendar, cuestión que en temas como la información política resulta fundamental.

En contraste con lo anterior, en nuestra investigación (Pérez 2012) observamos que cuando los profesores hacen usos de *las redes sociales* como apoyo a la presencialidad encontramos que los usos que hacen nuestros estudiantes de las redes sociales se alejan entre sí y dependen de las experiencias cotidianas propias del modo de vida particular de cada segmento de jóvenes. Menores y jóvenes de distintas clases sociales acceden a Internet en gran medida, pero tanto el modo de acceso, como los recursos y las formas de navegación o de comunicación por las que se deciden, suelen diferir unos de otros.

¿Cuál es el sujeto que estamos formando a través de las redes sociales?

Plataformas como Facebook, Flickr, Twitter, Youtube, entre otras han posibilitado la aparición de un nuevo tipo de usuario en la red, al que autores como Toffler⁵³ denominan "prosumidor", acrónimo de productor y consumidor. Se trataría de usuarios familiarizados con el manejo de las nuevas tecnologías en general y de Internet y *las redes sociales* en particular, que asumen un rol activo y que impulsan un flujo multidireccional de las informaciones.

Hoy en día los profesores, en muchos casos considerados emigrantes digitales, nos encontramos con unas generaciones que han nacido inmersas en la tecnología digital, son generaciones rodeadas por el uso de computadoras, juegos de video, música digital, videos, teléfonos celulares y otros juguetes, el uso de dispositivos digitales, que no son otra cosa que artefactos tecnológicos, son medios que utilizan no solo para aprender sino para socializar; algunos autores los llaman Nativos digitales (Piscitelli, 2009; Prensky 2008)⁵⁴. Son jóvenes a los que les

⁵³ La palabra prosumidor, en inglés, prosumer, es un acrónimo que procede de la fusión de dos palabras: "producer" (productor) y "consumer" (consumidor). El concepto fue anticipado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, quienes en el libro *Take Today* (1972), afirmaron que la tecnología electrónica permitiría al consumidor asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos. McLuhan infería que en la edad posteléctrica los actores comunicativos resentirían profundas transformaciones resultantes de la complejidad inherente a los nuevos ambientes comunicativos. El concepto "prosumidor" por ende admite particular relevancia en la "ecología de medios". El destacado futurólogo Alvin Toffler introdujo formalmente el término prosumidor, en 1980, en el libro "La tercera ola". El capítulo XX del referido libro precisamente consigna el siguiente título: "El resurgimiento del prosumidor".

⁵⁴ ¿Cómo debemos llamar a estos "nuevos" estudiantes de hoy? en Red o D-GEN por Generación Digital. Algunos los refieren como N-GEN por Generación para ellos es Nativos Digitales. Los jóvenes son hoy todos "nativos" de la lengua digital de juegos por computadora, video e Internet. ¿Y el resto de nosotros? Nosotros, los que no nacimos en el mundo digital pero tenemos algún punto de nuestras vidas, cerca y adoptadas a la mayoría de aspectos de la nueva tecnología, somos Inmigrantes Digitales. La importancia de la distinción es que como inmigrantes digitales aprendemos -algunos más que otros- a adaptarnos al ambiente, conservamos siempre una cierta conexión (la llamo "acento": sostenemos un pie en el pasado). El acento del "inmigrante digital" se puede considerar en cosas tales como navegar en Internet, en primer lugar, y para obtener información en segundo término, o leer manuales de un programa para utilizarlo después. La gente

encanta hacer varias cosas al mismo tiempo, muchos de ellos son multitareas y en muchos casos multimediales. Prefieren el universo gráfico al textual. Eligen el acceso aleatorio e hipertextual a la información en vez del lineal propio de la secuencialidad, el libro y la era analógica. Funcionan mejor cuando interactúan en red, y lo que más aprecian es la gratificación constante y las recompensas permanentes. En síntesis, la manera en que viven el mundo los jóvenes hoy en día menores de 20 años es diferente; Morduchowicz (2008), lo plantea de la siguiente manera: “Los jóvenes, cuyas identidades se trazan en la intersección del texto escrito, la imagen electrónica y la cultura popular, viven una experiencia cultural distinta, que incluye nuevas maneras de percibir, de sentir, de escuchar y de ver” (2008:25).

La disyuntiva que se nos presenta en las escuelas es la que plantea Piscitelli “[...] o los inmigrantes digitales personas que aprendimos en edad adulta a trabajar con las lógicas digitales, con las computadoras) aprendemos a enseñar distinto, o los nativos digitales deberán retrotraer sus capacidades cognitivas e intelectuales a las que predominaban dos décadas o más atrás” (2009:48). Por lo tanto, la formación docente deberá encargarse de dos tareas de vital importancia; por un lado actualizar a los docentes en los contenidos de hoy, las competencias que hacen falta para vivir en este mundo hiper acelerado y complejo, y por el otro deberían adquirir el abc de la comunicaciones digitales (Jenkins, 2008).

Estamos hoy en día interactuando con jóvenes muchos de ellos considerados nativos digitales que ya vienen con la tecnología en sus bolsillos y sus mentes. Los hogares cada vez están mejor dotados y el uso de la Internet, juegos, redes sociales, etc. se ha convertido en una de las actividades de ocio más frecuentes entre ellos. Éstos pertenecen a una generación que se presenta como preparada

más vieja “socializa” de manera diferente con sus hijos, ahora están en el proceso de aprender una nueva lengua. <http://www.nobosti.com/spip.php?article44>. (Consultado el 21 de Marzo de 2013).

de modo natural para manejar el interface, gestionar su agenda de amistades y contactos, discriminar la información y navegar por la Red (Gabelas 2010).

Cambios en las dinámicas de participación de los estudiantes cuando usamos las redes sociales en clase

Estamos viviendo momentos a través de *las redes sociales* en que compartimos muchos contenidos, cada vez más y cada vez en más redes sociales. Transmitimos en directo (real time web, livestreaming) nuestras vidas, opiniones, relaciones, conexiones, pensamientos, conocimientos. Si para las generaciones que no hemos nacido con ello puede resultar inquietante la relativa despreocupación sobre lo que las más nuevas generaciones publican, los jóvenes lo hacen de forma natural, con la apertura, la autenticidad, la tolerancia o la inclusión de lo diverso.

Este nuevo entorno mediático de *las redes sociales* pueden ser poco apropiados para enseñar y aprender. Esta idea la plasma de manera ejemplar Wesch⁵⁵ al decir que “[...] Al internarnos progresivamente en un contexto de información instantánea e infinita, se reduce la importancia de que los estudiantes conozcan, memoricen o recuerden información, y cobra relevancia su habilidad para encontrar, clasificar, analizar, compartir, debatir, criticar y crear información. Han de pasar de almacenar conocimiento a ser capaces de obtenerlo” (2012:156).

Los cambios que introducen las tecnologías de la comunicación, además de incidir directamente en los aspectos tecnológicos, afectan a la organización, y en muchos casos puede variar la manera en que se desarrolla la comunicación y la didáctica

⁵⁵ Del libro Educación expandida: Capítulo: De almacenar conocimiento a ser capaces de obtenerlo: Aprendiendo en los nuevos entornos mediáticos (Wesch, 2012: 151-166).

en clase. Siguiendo a Salinas (1995: 8) nos comenta que son tres las claves organizativas que resultan más fuertemente afectadas:

a. Las coordenadas espacio-temporales que se configuran y que determinan muchas de las variables del proceso de enseñanza-aprendizaje extendiéndolos a fuera de los muros de la clase. Cada tecnología o combinación de ellas configura unas coordenadas propias que no sólo afecta al dónde y el cuándo se realiza el aprendizaje, afecta a todos los elementos del sistema de enseñanza. La enseñanza tradicional se caracteriza por las tres unidades (unidad de tiempo, de espacio y de acción, esto es todos al mismo tiempo en el mismo lugar desarrollando las mismas actividades de aprendizaje) que resultan fuertemente afectadas con el uso de las redes.

b. Las instituciones académicas que administran la enseñanza, requieren nuevos sistemas de distribución de los materiales, nuevas estructuras de comunicación del usuario con la organización y, en consecuencia, nuevas fórmulas didácticas en el de diseño y producción de los materiales para las asignaturas.

c. La implantación de estos nuevos sistemas, sobre todo en lo que al acceso y utilización por parte del usuario se refiere, entendiéndolo por usuarios tanto profesores como alumnos. En este sentido, las fórmulas utilizadas convencionalmente dejan paso a nuevos escenarios de aprendizaje surgidos de nuevas situaciones, determinadas en gran medida por las coordenadas espacio-temporales a que hacíamos referencia en el primer punto y por las posibilidades tecnológicas.

Todas ellas determinan de alguna manera lo que serán los nuevos sistemas de enseñanza configurados alrededor de las tecnologías de la comunicación. Su análisis requiere una redefinición de los modelos tradicionales de enseñanza en las

prácticas docentes tanto presencial como a distancia para conducir a un tipo de aprendizaje abierto, participativo. Tal como señalamos ya, deben desarrollarse otros niveles de interacción y didácticas con nuestros estudiantes que exploten adecuadamente las potencialidades comunicativas de *las redes sociales*.

Cuando usamos *las redes sociales* en nuestras prácticas docentes estamos de alguna manera poniendo patas arriba los *por qué, los cómo y los qué*, centrándonos demasiado en *qué* debería aprenderse, después en el *cómo*, olvidando a menudo y completamente el *por qué*. Wesch (2008) al respecto nos comenta que [...] “en un mundo de información casi infinita, primero tenemos que centrarnos en el *por qué*, posibilitar el *cómo* y dejar que el *qué* se genere de forma natural a partir de ahí. Como la información infinita nos aleja de un enfoque centrado en la información, comenzamos a reconocer la importancia de la *forma* de aprender frente al *contenido* del aprendizaje. No se trata de que el contenido no sea importante; sino simplemente de que no debe primar sobre la forma. Pero incluso si desplazamos la atención al *cómo* del aprendizaje, todavía queda la cuestión del *qué* tiene que aprenderse” (2012:161).

¿Cómo motivar a los estudiantes para que hagan uso pedagógico de las redes sociales?

Existen muchas estrategias en las cuales el profesor puede apoyarse para generar una participación de los estudiantes en los temas que se trabajen en el salón de clase y también fuera de estos espacios.

La motivación de los estudiantes varía de acuerdo a sus intereses y a los momentos emocionales en que se encuentre, sin embargo, al hacer uso de *las redes sociales* pueden influir algunos factores como la experticia tecnológica que

estos tengan en el manejo de las redes, su apropiación y la utilidad que ellos le vean al usar las redes no solo para relacionarse con amigos y familiares sino para encontrarle utilidad académica.

Siguiendo este pensamiento podemos destacar tres aspectos para tener en cuenta a la hora de motivar a los estudiantes para que se empoderen de *las redes sociales* en sus procesos de aprendizaje:

- Permitiendo completo acceso a la información tanto dentro del salón de clase como fuera de él. Para lograr este propósito, les proponemos a nuestros estudiantes en el salón de clase que prendan y se conecten al Internet a través de sus dispositivos digitales móviles que tengan a la mano, los motivamos a que hagan uso de sus computadoras, sus iPads, Tablet, sus teléfonos inteligentes. Les decimos: "Trinen en vivo en esta clase ya sea por Twitter o Whatsapp".
- Asimismo propiciando en que todos sean productores y consumidores de información, (prosumers)⁵⁶, que los estudiantes sean generadores de contenidos transmediáticos.
- Y por último generando una cultura de la participación a través de la interacción que se realiza por medio de *las redes sociales*.

⁵⁶ En el libro de 1980 [The Third Wave](#) (La tercera ola), el futurólogo [Alvin Toffler](#) acuñó el término "prosumidor" cuando hizo predicciones sobre los roles de los productores y los consumidores, aunque ya se había referido al tema desde 1970 en su libro *Future Shock*, Actualmente el término se aplica en aquellos usuarios que funcionan como canales de comunicación humanos, lo que significa que al mismo tiempo de ser consumidores, son a su vez productores de contenidos. Wikipedia,(Consultado abril 1 de 2013).

Competencias y habilidades que se desarrollan a través del uso de las redes sociales

Desde que Mark Prensky acuñara el término nativo digital, los estudios o razonamientos se centran en las capacidades tecnológicas propias de generaciones preuniversitarias, dejando de lado otras cuestiones importantes como pueden ser los nuevos temas de interés como los hobbies, las nuevas necesidades comunicativas que los medios digitales están generando en los jóvenes gracias Internet que les brinda la posibilidad de estar conectados las 24 horas, los 7 días de la semana.

Se sabe que el uso principal que los jóvenes hacen de la tecnología se centra en reforzar su ámbito comunicativo más cercano; no es prioritario para ellos abrir una ventana a mundos lejanos a través de la tecnología o descubrir conceptos científicos o humanísticos; ésta tan sólo les permite mantenerse permanentemente conectados con sus amigos, compañeros, familia a través de mensajes de texto, mensajería instantánea como Twitter o WhatsApp o, de manera algo más gráfica, mediante redes sociales como Tuenti, MySpace o Facebook.

Estamos notando que el Internet se está volviendo una herramienta protagónica para los estudiantes ya que les permite el acceso a información necesaria para sus procesos de aprendizaje (para hacer tareas, trabajos ya sea individual o para hacer proyectos en grupo), ya sea que se realicen de manera creativa de manera textual, gráfica, en video o con mezcla de varios formatos multimediales como lo permite Power Point o Prezi. Deberíamos, pues, desmitificar la idea de que nuestros jóvenes están sobradamente preparados para un mundo digital, reconociendo que es en su mundo digital donde se desenvuelven perfectamente; pensamos que estos estudiantes muchos de ellos considerados nativos digitales necesitan que sus

profesores les ofrezcan medios, procesos y entornos donde alcancen un desarrollo basado en capacidades más amplias que las puramente comunicativas.

Otro mito que se debería ir desmontando es el de que esa hiperconectividad digital que desarrollan les hace menos capaz en otras tareas, y a su vez seres más aislados. En estudios de relevancia, como el de Living and Learning with New Media (Ito *et al.*, 2008), se concluye que el tiempo on-line es bueno para los menores (Shiels 2008). Ya no es una pérdida de tiempo la navegación por Internet, jugar digitalmente o el paso por *las redes sociales*; están asimilando competencias tecnológicas y comunicativas muy necesarias para el mundo contemporáneo, y no sólo están integrándose en procesos comunicativos on-line, sino que además comienzan a tener conciencia clara de la importancia de nuestras identidades públicas. Incluso de estudios tan difundidos como el de Pew Internet⁵⁷, se podían sacar conclusiones, como la de que los menores más conectados presentaban mayores destrezas de interacción social en su vida analógica, desmontándose en cierto modo la idea del aislamiento social que producen los nuevos entornos comunicativos.

En este orden de ideas, al trabajar a través de *las redes sociales* en procesos de enseñanza los estudiantes pueden adquirir competencias, realizando actividades como las siguientes:

⁵⁷ Pew Internet & American Life Project. Generations Online in 2010, overview. <http://pewinternet.org/Reports/2010/Generations-2010/Overview.aspx?view=all> y <http://www.ub.edu/blokdebid/es/content/informe-pew-sobre-el-uso-de-internet-por-generaciones-2010>. Los informes Pew son muy citados por los medios de comunicación de todo el mundo. Suelen ser informes, bastante rigurosos, realizados por el Pew Reserch Center (PRC), una especie de organización no gubernamental, políticamente independiente, que proporciona e interpreta datos obtenidos a través de encuestas y sondeos, realizados principalmente en Estados Unidos. El informe "Generaciones online 2010", publicado en diciembre de 2010, es fruto del Pew Internet & American Life Project. Entre los objetivos de este proyecto está proporcionar información sobre el impacto de Internet en los niños, las familias, las comunidades, los lugares de trabajo, las escuelas, la salud y la vida civil y política. Este informe es continuación de otros estudios anteriores realizados con el fin de analizar el uso que hacen de Internet los usuarios en función de su edad, de la generación a la que pertenecen.

- Intercambiar experiencias y conocimiento con otros.
- Trabajar de manera colaborativa en proyectos (p. ej., de innovación, investigación, trabajos, resolución de una problemática).
- Crear grupos de trabajo, comunidades, debates y ciberactividades.
- Ofrecer y recibir apoyo de otros usuarios en las redes sociales de los estudiantes de la red de aprendizaje (como dudas, observaciones, etc.).
- Evaluarse a sí mismos y a otros, buscar recursos de aprendizaje, crear y elaborar sus perfiles de competencias.

En resumen, de acuerdo con la lista anterior, *las redes sociales* ayudan a los estudiantes y profesores a intercambiar conocimiento, trabajar en colaboración y crear herramientas, ofrecer y recibir apoyo, evaluarse a sí mismos o a otros, buscar recursos de aprendizaje, elaborar sus perfiles de competencias, etc. Así *las redes sociales* siempre guardan relación con las necesidades de aprendizaje del participante, sus competencias y su comportamiento colectivo.

De igual forma que los estudiantes requieren desarrollar y aprender unas competencias mínimas para hacer uso eficiente de *las redes sociales* consideramos importante que los profesores también aprendan y construyan unas competencias básicas para sacar el mayor provecho de *las redes sociales* en sus prácticas docentes, a continuación vamos a sugerir algunas competencias aunque pueden surgir otras más:

- Capacidad de ayudar a los estudiantes a usar *las redes sociales* como apoyo académico para resolver dudas y comunicarse con expertos de la materia o para buscar ayudas entre sus compañeros de clase.
- Conocer en general las potencialidades de la web 2.0, sus características, sus categorías y las herramientas que pueden usar en su día a día con los estudiantes. También se hace imprescindible conocer experiencias de éxito realizadas en otras instituciones académicas, e intentar adaptarlas a su proyecto de clase.

-Ser capaces de usar *las redes sociales* para comunicarnos con los estudiantes extendiendo el salón de clase. Esa comunicación, a día de hoy, se hace imprescindible que sea lo más rápida y fiable posible, por lo que las redes sociales y los sistemas de comunicación online ([Skype](#) o similares) facilitan esa comunicación.

-Generar la cultura de la participación con una actitud transparente; abrirse al mundo, a otros puntos de vista, compartir contenidos e información.

-Aprender a navegar, evaluar y crear contenido docente en diferentes redes generalistas, profesionales y en redes especializadas que en su uso puedan convertirse en educativas.

-Hacer divertido el uso de *las redes sociales* con los estudiantes, lo que es divertido funciona mejor que lo que es aburrido; suele haber razones para que algo no deba ser necesariamente aburrido, aunque sea serio.

Además de las anteriores competencias que se pueden desarrollar en los estudiantes y también en los profesores encontramos las siguientes habilidades que se pueden aprender y desarrollar con el uso de *las redes sociales* y que en muchos casos dependen de las herramientas, aplicaciones y red que se use, encontramos las siguientes:

-Habilidad para usar, gestionar, valorar y comprender la tecnología (empoderamiento de tecnologías digitales).

-Habilidades de navegación, (búsqueda, consulta, procesamiento, valoración y elección de la información).

-Habilidades comunicativas, sociabilidad, liderazgo, auto aprendizaje y productividad.

-Habilidad para ubicar, recuperar, transformar y relacionar el conocimiento que se posee.

-Habilidades para el trabajo en equipo.

- Habilidades de autodirección como la autoadministración, evaluación y selección de información, creatividad y trabajo colaborativo.
- Habilidades para localizar y recoger información en diferentes fuentes electrónicas y no electrónicas.
- Habilidad para poner en práctica capacidades verbales y de lectura que involucran el hablar, escuchar, leer críticamente y expresarse de forma lógica y coherente a través de la elaboración de actividades individuales y colaborativas.
- Habilidades creativas y visión para proponer alternativas, anticipar y sostener con evidencias las soluciones a diferentes problemáticas.
- Habilidades sobre el conocimiento práctico (saber enviar y recibir mensajes de texto y contenidos multimediales a través del teléfono celular, tableta, manejo del iPod, saber cómo pasar un Podcast, al iPod, etc.).
- Habilidades para sincronizar recursos hacia los dispositivos móviles.
- Habilidad de autodirección y encontrar caminos para la solución de sus necesidades.
- Habilidad de la autoadministración; en conjunto con la habilidad de autodirección hace que el estudiante realice una mejor planificación de sus actividades en el curso a través de *las redes sociales*.

Siguiendo este orden de ideas encontramos que Tobón (2007) fija siete competencias básicas, necesarias para que nuestros estudiantes tengan éxito en la era de la información y la comunicación. No deberían ser consideradas como exclusivas, pero sí que habría que tenerlas en cuenta:

- Resolución de problemas y pensamiento crítico
- Colaboración en redes y liderazgo en las mismas
- Agilidad y adaptabilidad
- Iniciativa y espíritu emprendedor
- Dominio efectivo del lenguaje oral y escrito
- Acceso a la información y análisis de la misma

- Curiosidad e imaginación

Complementando las anteriores observamos las siguientes competencias que desarrollan los estudiantes:

- Le dan sentido práctico al trabajo realizado en las redes sociales.
- Posibilitan la creación de una inteligencia colectiva⁵⁸ donde se crea, participa y comparte conocimiento.
- Hágalo usted mismo con pensamiento adaptativo: Es la habilidad de pensar y encontrar soluciones y respuestas más allá de lo que la memoria dicta o basándose en reglas, ensayo y error en sus procesos. (Lo hemos llamado anteriormente intuición, flexibilidad, observación y cambio, beta permanente, etc.).
- Genera un fenómeno de inclusión social, nos abre la posibilidad de tener un vehículo para expresar lo que se piensa, lo que se siente, lo privado se expone en la vitrina de lo público; Facebook, MySpace y Twitter son un ejemplo de ello.
- Pensamiento computacional, autoaprendizaje y aprendizaje entre pares, (también relacionado con la intuición, flexibilidad, observación y cambio, beta permanente, trabajo colaborativo).
- Transdisciplinarietà (nos acercamos, creo, a perfiles profesionales más amplios que nunca antes. La importancia reside en el proyecto concreto de estudio, que siempre requerirá, además, de un equipo multidisciplinar).
- Mentalidad orientada al diseño (Design Mindset)
- Desarrollan competencias de sociabilidad: Los jóvenes forjan una identidad, establecen subculturas, intercambian símbolos, información y recursos, algunos de

⁵⁸ De acuerdo a Pierre Lévy en su libro sobre *Cibercultura* fue quien acuñó este concepto afirmando que la inteligencia colectiva [...] "es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias. El fundamento y objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas. Surge de la colaboración y participación de muchos individuos." Por lo tanto "La inteligencia colectiva puede entenderse como la capacidad que tiene un grupo de personas de colaborar para decidir sobre su propio futuro, así como la posibilidad de alcanzar colectivamente sus metas en un contexto de alta complejidad. Parte de que todo el mundo sabe algo, por lo tanto nadie tiene el conocimiento absoluto, por ello es fundamental la participación de todos" (2004: 13).

ellos se inician sexualmente, y tejen nuevas conexiones en el contexto de sus redes sociales.

- Generan una cultura de la participación: procesos de abajo hacia arriba cambian hábitos y consumos.
- Generan una actitud colaborativa donde muchas veces sin esperar algo a cambio, generan los mashups y las remezclas de contenidos.
- Propician una actitud de experimentación, se pierde el miedo a equivocarse o mejor a descubrir procesos que no son los que dan los resultados esperados.
- Nos da la posibilidad de encontrar usos diferentes de las tecnologías y más cuando se intercambian ideas, pensamientos, metas, soluciones a problemas contextuales.

¿Qué hacer para usar pedagógicamente las redes sociales?

Consideramos que *las redes sociales* tienen un enorme potencial en las prácticas docentes y en los procesos de aprendizaje, pero los estudiantes no quieren que se conviertan en los próximos LMS (Learning Management Systems): con una estructura que facilita el control de todos los procesos que allí se sucedan, estéticamente no son atractivas, son aburridas, no permiten que ellos compartan sus temas y asuntos de interés y con un solo objetivo, la enseñanza. Así pues, ¿de qué modo pueden los educadores utilizar el potencial de estas plataformas digitales sin destruir lo que las hace valiosas para los estudiantes? Siemens y Weller opinan que “[...] las universidades tienen que encontrar un modo de evitar el fenómeno *creepy treehouse* [...] el fenómeno que se observa cuando la autoridad intenta invadir el espacio social de una persona joven. (2011: 161).

Nuestra propuesta es que usemos *las redes sociales* no solamente para transmitir información, o para controlar el aprendizaje, sino más bien para facilitar la interacción con el estudiante y fomentar el diálogo y la participación. Y aún así, deberíamos estar al corriente del contexto en el cual se utilizan estas herramientas. Una de las cuestiones más delicadas acerca de usar *las redes sociales* en el salón de clase y fuera de este es que estos entornos virtuales atraen a los estudiantes precisamente porque no están controlados como lo está una LMS.

Tal y como recoge José Luis Orihuela (2009), *las redes sociales* en línea permiten generar nuevas sinergias entre los miembros de una comunidad educativa, facilitan la circulación de información, la organización de eventos, el compartir recursos y, sobre todo, proyectan y consolidan las relaciones interpersonales una vez que se han terminado los estudios.

Complementando lo anterior consideramos que el conocimiento que se produce en *las redes sociales* hay que asumirlo o pensarlo más bien en un conocimiento distribuido, es decir, que se genera de manera ascendente, de abajo hacia arriba, gracias a la interacción permanente de sus usuarios, sin jerarquías explícitas, de manera que los diferentes espacios de *las redes sociales* posibilitan que los agentes implicados en el proceso educativo (usuarios-actores de creación colectiva vinculados a través de las redes sociales configuren núcleos de comunidades de práctica⁵⁹) investiguen colectivamente sobre los temas y problemas relevantes, para resolverlos desde diferentes campos de conocimiento.

⁵⁹ Según Wenger, McDermott y Snyder una comunidad de práctica (CP) es "un grupo de personas que comparten una preocupación, un conjunto de problemas o un interés común acerca de un tema, y que profundizan su conocimiento y pericia en esta área a través de una interacción continuada" (Wenger, McDermott y Snyder2002).

No obstante existen aspectos que es necesario tener en cuenta a la hora de usar pedagógicamente *las redes sociales*. En este sentido, Castañeda (2010: 120) hace hincapié en algunas cuestiones para tener en consideración:

- Incorporar una red social al aula no supone obtener efectos inmediatos en lo que al aprendizaje de los alumnos se refiere.
- Debe estar basada, fundamentalmente, en los principios del trabajo colaborativo para su mayor rendimiento como recurso educativo.
- El docente tiene a su disposición muchas herramientas multimedia a incorporar, los cuales deben responder a un fin educativo.
- Las funciones de guía, dinamizador y orientador deben acaparar la mayor parte del tiempo del docente, por lo que a priori deberá prever posibles pautas de actuación por partes de los estudiantes.
- Al trabajar con una red social los alumnos pueden acceder a la diversidad de información, recursos, webs, etc., disponibles en la misma, por lo que el diseño de la tarea deberá contemplar el desarrollo de competencias para la selección y procesamiento de la información disponible.

A continuación, a modo de ejemplo, daremos algunos usos pedagógicos de *las redes sociales*, aclarando que pueden variar de acuerdo a las necesidades de la materia, ejercicios que puedan realizar y las propuestas que puedan realizar los mismos estudiantes:

- Trabajo en grupos de clase: La clase se puede conformar en grupos de 3 a 6 estudiantes como lo mencionamos anteriormente, quienes administran su espacio en una red social, dejándoles tareas a realizar, dándoles avisos, retroalimentándolos, generando preguntas, indicando sitios a visitar, etc. Se trata de que los estudiantes se empoderen y participen gestionando contenidos textuales, hipertextuales, o multimediales pertinentes al tema que se esté trabajando en clase.
- El espacio en una *red social* puede ser creado por uno de los miembros del grupo y posteriormente acepta las peticiones de sus compañeros. Se utiliza el espacio

creado para reunirse, planificar y trabajar, comentar, opinar, postear artículos, videos, caricaturas sobre los contenidos de la asignatura.

- Repositorios digitales: a través de la red creada, cada día de trabajo el profesor les indica que los últimos minutos de la sesión escriban una breve reseña del trabajo que ha realizado utilizando la herramienta blog disponible en la red social, donde el objetivo de dicha actividad se concreta por un lado, familiarizándose concientizándose del trabajo que están realizando.

En resumen, *las redes sociales* usadas como herramientas didácticas pueden generar espacios para sembrar inquietudes, hacer preguntas y conjeturas, favorecer el espíritu crítico y creativo, son medios sociales que permiten rescatar lo más valioso de sí mismos, sus talentos y capacidades innovadoras, su potencialidad como personas, su compasión y su solidaridad.

La enseñanza 2.0 cambia los paradigmas pedagógicos a través de las redes sociales

Estamos convencidos de que el proceso de enseñar con *redes sociales*, lejos de ser una simple forma de transmitir contenidos, informaciones y saberes, se convierte en un ejercicio colaborativo de compilación, integración y orquestación de información en construcción de conocimiento (Educause, 2009).

Desde el punto de vista pedagógico, *las redes sociales* permiten a los estudiantes tomar un propio control sobre el aprendizaje, reflexionar sobre la propia práctica y establecer estrategias que le permitan hacer frente a nuevas situaciones de aprendizaje de una manera significativa. Un trabajo que los profesores tenemos que hacer es dotar a nuestros estudiantes de las competencias necesarias para el trabajo en equipo, que faciliten procesos dinámicos de interacción y de

comunicación. "Necesitamos proveer a nuestros estudiantes de colaboraciones duraderas y herramientas de gestión intelectual que les sirvan en su proceso de aprendizaje para la vida". Handley, Wilson, Peterson, Brown, Ptaszynski. (2007:2).

Además el uso de *las redes sociales* como plataformas de docencia 2.0 permite no sólo tener en cuenta aquello que interesa a los estudiantes y le apasiona: tener y gestionar sus propias redes, sino aprovechar a su vez su actitud abierta respecto a la comunicación y el intercambio de conocimiento y su capacidad de relacionarse y establecer relaciones de interés entre las comunidades involucradas es decir favorece la colaboración López y Ardao (2009).

El hacer uso de *las redes sociales* en las prácticas docentes 2.0 motiva a mirar la educación de otra manera, es un cambio en los paradigmas con los cuales hemos desarrollado por muchos años los procesos de enseñanza y aprendizaje; y sobre la trascendencia de este cambio, dirá también Clay Shirky (2008), sociólogo y profesor de la Universidad de New York, pionero en los temas de red social, que vivimos una situación parecida a la de controlar un kayak a través de una corriente tecnológica y social imparable, también llamada "la ola Groundswell" Josh Bernoff,⁶⁰: "Tenemos un grado pequeño de control sobre cómo se difunden estas herramientas, pero ese control no incluye la posibilidad de dar marcha atrás, ni siquiera de alterar radicalmente la dirección en que nos movemos" (2008:9).

⁶⁰ Groundswell, palabra sin traducción en español, es el fenómeno de movimientos espontáneos de personas que utilizan Internet para comunicarse, experimentar por sí mismas y obtener lo que necesitan de otros: información, apoyo, opiniones, etc. Por lo tanto las personas utilizan las tecnologías para intercambiarse lo que necesitan sin recurrir a entidades tradicionales como las empresas. Y el efecto groundswell se refiere a la tendencia de las personas a usar las tecnologías web 2.0 para comunicarse, experimentar nuevos servicios y productos, requerir información, intercambiar opiniones, etc., es decir, lo que se hace habitualmente en los blogs, en Facebook, YouTube, Twitter y otras redes sociales.

Más allá de aprender a manejar el nuevo software o el nuevo hardware, se nos presenta un reto mucho más difícil, que es lo que está provocando tantas controversias a los profesores y estudiantes 2.0: cambiar nuestra forma de pensar en relación con todo ello, cambiar el chip de nuestra manera de enseñar. *Las redes sociales* nos invitan a desarrollar conversaciones; por lo tanto, la educación se torna, en cierto modo, conversacional, provocando, así, pánico escénico y resistencia a perder el control en clase, en la Institución académica, las cuales se ven obligadas a formar parte de un diálogo que muchas veces les cuestiona. Como bien lo expresaba Nietzsche: "Cada nueva era aparenta ser demoníaca para la que se convierte en obsoleta". El profesor Kenneth Rogers lo explica de manera clara y didáctica en el video "Changing Paradigms" (Bernoff 2008) cómo es que están empezando a darse cambios en las maneras que estamos enseñando y aprendiendo en este siglo XXI.

Aspectos importantes para tener en cuenta cuando usemos las redes sociales en las prácticas docentes

Es claro que, los jóvenes estudiantes hoy día, gracias a la inmediatez y usabilidad de la red, pueden acceder a una multiplicidad de ideas colgadas en "la nube". Sin embargo, ¿cuáles de esos conocimientos son constructivos para ellos? Ante dicha situación, la figura del profesor debe traducirse como guía y apoyo para orientar aquellas informaciones, donde no solo se presenten una serie de herramientas básicas sino que al mismo tiempo sirvan para desarrollar sus habilidades, talentos y capacidades cognitivas; estos son algunos posibilidades que nos brindan *las redes sociales* cuando las usamos en nuestras prácticas docentes:

- Reconocimiento y navegabilidad: con una cuenta personal en Facebook se puede crear, administrar y participar en grupos y páginas según los intereses. En Twitter,

puede ser más sencillo, pues se trabaja con "hashtags"⁶¹ y listas, en una interacción entre usuarios que no requiere de peticiones de amistad. El uso de las plataformas requerirá por parte del profesor encontrar el sentido que tendrá dentro de la temática o proyecto de clase.

- Articulación con el currículo: como profesor, es importante definir en qué momento o proyecto involucrar una red social dentro de la práctica y qué tiempos debe dedicarle al seguimiento y construcción del espacio, pues será un entorno en el que los estudiantes participarán en horarios flexibles, tanto en clase como fuera de ésta, desde un café internet, en un centro comercial o desde sus hogares.

- Reglas de uso: tanto los profesores como los estudiantes deben conocer las reglas del uso de las redes sociales, sus herramientas, sus aplicaciones, cómo se trabaja colaborativamente, los compromisos de ser contribuyente al proceso de aprendizaje y los roles que podrá asumir dentro del proceso.

- Acompañamiento: acompañar, contribuir, cuestionar, corregir y reatualimentar será un trabajo que no solo se dará en la clase sino que a través de la exploración y la participación de los estudiantes en las redes el profesor podrá analizar información y valorar el proceso.

- Genera contenidos: como profesor se puede exigir la entrega de trabajos digitales que conlleven al estudiante a generar habilidades comunicativas, argumentativas e informacionales, pues se verá en la necesidad de hacer uso de herramientas como Windows Movie Maker para presentar un tema o proyecto,

⁶¹ Un hashtag (#) significa palabra o conjunto de palabras concatenadas, precedidas del símbolo #, en el que se indica que todos los tweets harán referencia a un tema específico. De acuerdo a Wikipedia hashtag significa una etiqueta de metadatos precedida de un carácter especial con el fin de que el tanto el sistema como el usuario la identifiquen de forma rápida. Se usa en servicios web tales como Twitter, FriendFeed, identi.ca o en mensajería basada en protocolos IRC para señalar un tema sobre el que gira cierta conversación. En los servicios de microblogging en el que varios usuarios publican mensajes, un *hashtag* indica un mismo tema sobre el que cualquier usuario puede hacer una aportación u opinión personal con solo escribir dicho hashtag en el mensaje. <http://es.wikipedia.org/wiki/Hashtag>. Por ejemplo: Las redes sociales están facilitando la comunicación entre profesores y estudiantes = #SMeduco. Posteriormente, un usuario podrá buscar la cadena #SMeduco y este mensaje estará presente en los resultados de la búsqueda junto con otros mensajes con el mismo hashtag. (Consultado Abril 20 de 2013).

crear una cuenta o canal en YouTube para subir los videos, crear una presentación de manera colaborativa con Prezi o Popplet y participar con imágenes en debates o preguntas propiciadas por el docente. En el mismo sentido las redes sociales son espacios ideales para la producción y consumo de contenidos multimediales, (textos e hipertextos, imágenes, audios, videos, animaciones) donde se puede centralizar la elaboración de estos contenidos durante procesos de narración digital individual o colectiva; adicionalmente, cuando el proceso es colectivo, siempre se pueden insertar comentarios marginales y usar formatos para debates en torno a un tema o tarea sin necesidad de instalar aplicaciones o tener conocimientos de programación.

- Intencionalidad pedagógica: Cada detalle, contenido, pregunta o imagen que use el profesor para alimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Facebook o Twitter debe ir de la mano con propósito que se oriente hacia alcanzar los objetivos del currículo.

- Revisar, complementar, retroalimentar y corregir trabajos: los estudiantes pueden compartir sus trabajos de clase con el profesor para que éste los revise y corrija sin preocuparse por implementaciones de orden técnico, lo que les permite concentrarse en los contenidos y materiales publicados.

- Memoria digital: Tal y como lo explicamos en este texto anteriormente, *las redes sociales* son un repositorio de contenidos, informaciones y conocimientos facilitando la consulta de estos en cualquier momento. Podemos agregar en este tema que los estudiantes pueden utilizar una red social a manera de repositorio para reunir y ordenar diversos materiales que encuentren a lo largo de investigaciones conducentes a resolver problemas del tema específico que se esté estudiando en clase. Adicionalmente, en aplicaciones como google docs o una wiki por ejemplo, se pueden elaborar los primeros borradores de un texto o de un análisis de información que permita a los estudiantes y al profesor comentarlo y depurarlo antes de socializarlo a toda la clase. Por lo tanto las redes sociales son de fácil manejo y permiten la publicación de trabajos académicos (tareas,

informes, ensayos, presentaciones, etc.) gracias a la sencillez con que se crean y alimentan.

- Crear glosarios: los estudiantes pueden crear colectivamente el glosario de términos y conceptos clave de una asignatura y permitir que toda la clase lo consulte.

- Fomento a una cultura de la participación: La participación se genera constantemente cuando los estudiantes elaboran un documento en conjunto o individual, donde no solo aprenden cómo publicar contenido; además desarrollan habilidades de colaboración y aprenden cómo y cuándo utilizarlas. En estas se involucra el llevar a cabo negociaciones con otros para lograr acuerdos y aportar sentido y relevancia respecto al tema que se esté tratando, todo a través de sus colaboraciones. Por lo tanto, las redes sociales pueden ser utilizadas desde diferentes aplicaciones, apoyando y fortaleciendo su dinámica de clase, ampliando las posibilidades de desarrollo de su propuesta curricular y sobre todo fomentando y explotando el lado creativo de sus estudiantes, miremos algunos ejemplos de cómo usar Twitter y Facebook para generar la participación constante de los estudiantes:

Lo primero debe ser motivar y sensibilizar a los estudiantes a hacer uso *de las redes sociales* como por ejemplo Facebook y Twitter como herramientas para los procesos de enseñanza y aprendizaje e iniciar la red de la clase motivándolos a que nos “sigamos” unos a otros. El término “seguir” es utilizado para agregar a nuestro grupo a aquellos con quien nos interese interactuar y compartir información.

- Twitter en clase: El profesor crea un #hashtag, #SMeduco que significa los *social media* en la educación; sin abandonar una clase presencial y toda la interacción que esta misma conlleva, se puede dar continuidad a una actividad extra durante o por fuera de clase en la que los estudiantes puedan aportar ideas, debatir y opinar

de manera conjunta según lo visto en clase, aportar videos, artículos, noticias, caricaturas, y opiniones de otras personas sobre el tema.

- Grupo en Facebook como proyecto de clase: El curso se divide en grupos de tres a cinco estudiantes los cuales son los administradores y prosumers de este espacio donde los estudiantes alimentan el sitio a través de la escritura de entradas periódicas referentes a temas de la asignatura, este trabajo se desarrolla de forma colectiva y colaborativa, a modo de equipo de redacción, los estudiantes y el profesor investigan, analizan, disciernen, reflexionan y generan contenidos para publicar entradas semanales.

A continuación presentamos algunas ideas que se pueden aplicar como estrategia para articular *las redes sociales* a un proyecto de clase, sugeridas por Caicedol y Rodríguez (2012:103):

- Propiciar un debate: con la ayuda de un Hashtag, se puede iniciar un debate en el que los estudiantes participen y aporten a la temática específica, escribiendo sólo en 140 caracteres, lo que obliga a realizar una síntesis de sus ideas o las definiciones encontradas.

- El reto: las adivinanzas, acertijos, preguntas o mini-quiz pueden ser una gran oportunidad para recibir por parte de los estudiantes, múltiples respuestas en las que deberán realizar una comprensión de la información, en este caso las preguntas y encontrar múltiples soluciones a determinado problema o situación.

- Observar y chatear: con la herramienta Twitcam (<http://twitcam.livestream.com/>) o el Chat de Facebook donde incluye texto, video y audio, se pueden hacer videoconferencias, argumentar trabajos y proyectos, o sencillamente compartir alguna temática. La oportunidad de esta herramienta es la interacción que se genera entre los estudiantes, quienes pueden opinar y hacer preguntas en un chat y quien esté on line o posteriormente podrá responder.

- ¿Qué hay de nuevo?: Esta estrategia de pedirle a los estudiantes que observen las noticias diarias de principio a fin puede ser una gran oportunidad para que inicien un debate con sus compañeros, publicando la noticia que más les haya impactado.

Resumiendo este apartado, consideramos importante orientar a nuestros estudiantes acerca del uso educativo que se le puede dar a las redes sociales como Facebook, o a los microblogs como Twitter, que son las más utilizados actualmente. Esta puede ser la oportunidad del profesor de salirse del salón de clase y un tablero, permitiéndole a los estudiantes tener un espacio de interacción curricular y extracurricular, en el que puede construir conocimiento de manera individual, de manera colaborativa y cooperativa y cumplir compromisos a través de una herramienta que también usa para relacionarse, jugar e interactuar.

Más aún, el proceso de la incorporación de *redes sociales* en las prácticas docentes debe ser un ejercicio juicioso, alejado de la improvisación y del simple deseo de llamar la atención del estudiante; por el contrario, debe implicar un estudio y apropiación de la herramienta, su adaptación al contexto y la formulación de una planificación en la que se definan las metas a lograr y actividades que se pueden conseguir con su implementación. Ser un orientador y propiciar el rol protagónico de los estudiantes en el uso de las redes sociales como mediación pedagógica debe ser una de las premisas.

La interactividad un aspecto fundamental en la enseñanza a través de las redes sociales

La interactividad propia de las tecnologías digitales constituye uno de los atractivos principales para los jóvenes. El hecho de que *las redes sociales* sean vistas como canales de comunicación que admiten una respuesta es altamente valorado por una generación y un grupo de edad que tiende a rechazar el discurso lineal, sin posibilidad de ser respondido. Los estudiantes esperan y quieren ser escuchados, ser tenidos en cuenta. Y las redes sociales les ofrecen un medio de expresión y comunicación que responde a esta necesidad.

Se han puesto muchas esperanzas en que esta especial atracción por la capacidad de participar que ofrece estos espacios virtuales de sociabilidad que permite una mayor participación de los jóvenes en cuestiones de carácter social y político. (Primavera Árabe, Ley 30 de educación en Colombia, 15M en España, Movimiento Indignados de Wall Street-USA).

El éxito de *las redes sociales* se fundamenta en la colaboración y la participación de sus usuarios, acontecimientos también vitales en las tendencias educativas que hacen uso de la Web 2.0 para procesos educativos. Lo cierto es que la mayor parte de los usuarios de *las redes sociales*, invierten más tiempo en leer y ver lo que otros han dicho o escrito que en estudiar o realizar los trabajos de clase.

Las redes sociales exigen la participación y su implicación personal ya sea generando, consumiendo o distribuyendo contenidos de toda índole. Son herramientas de comunicación privada pero también pública que exigen aprender a razonar los argumentos que esgrimimos y a defender las posiciones que mantenemos, al tiempo que a ser somos conscientes de la propia identidad. Entender esta realidad puede ayudar a desarrollar en los estudiantes el sentido de

solidaridad, la responsabilidad sobre el bien común y a adquirir competencias y habilidades cívicas y participativas. Asimismo, *las redes sociales* abren un campo de acción educativa que se adapta a las exigencias de los nuevos tiempos: desarrollo y adquisición de competencias y habilidades sociales, personales y profesionales como la negociación, el trabajo en equipo interdisciplinar o la capacidad de juicio. No se pueden tampoco despreciar las oportunidades que las redes brindan al ocio y al entretenimiento, aspectos primordiales en procesos de enseñanza y aprendizaje. El enfoque lúdico-social que adquieren las relaciones que mantienen a través de estas plataformas puede ayudarles a adquirir un sentimiento positivo sobre el juego con otros, a sumar un aspecto integrador desde el punto de vista intercultural, a participar en iniciativas lúdicas de modo conjunto con el fin de aprender a organizarse para conseguir metas que excedan a los propios sujetos. Si el campo de juego para los niños y jóvenes es el mundo, las posibilidades que se presentan son infinitas.

Por último, la interactividad que ofrecen las redes sociales y más cuando enseñamos a través de éstas abren un espacio muy interesante en el uso eficiente y optimizado de estas herramientas: aprender a buscar entre información redundante, a organizar y ordenar la información, a etiquetarla para saber localizarla a posteriori.

Capítulo III

Cambio de paradigma en la mente de los profesores

Las redes sociales han aparecido en nuestras vidas sin que hayamos tenido tiempo para darnos cuenta a qué horas se volvieron tan populares especialmente entre los jóvenes del mundo entero. Basta con leer el periódico, encender la televisión o compartir un rato de conversación con unos colegas de trabajo, con algún familiar o amigo, o inclusive hablar con nuestros estudiantes, para que alguien mencione una anécdota o una historia que ha tenido lugar a través de las redes sociales. Nuestros amigos, familiares, y estudiantes hablan de cómo han encontrado a través de Facebook antiguos compañeros de colegio, o de la cantidad de comentarios que ha suscitado una determinada fotografía. Y otros empiezan a estar cansados de recibir en su correo electrónico invitaciones animándoles a abrir una cuenta en una red social.

Las redes sociales son un fenómeno contemporáneo que nos afecta directamente como padres o educadores. Las poblaciones de estudiantes, menores, adolescentes y jóvenes en particular, han colonizado estos nuevos mundos virtuales sin que nos hayamos enterado. El componente social y lúdico es muy importante en la vida de los jóvenes y las plataformas digitales de carácter social, les permiten atender estas dos necesidades de manera rápida y sin mayores esfuerzos.

Mientras las tecnologías y las redes sociales se expanden, y para muchos de nuestros estudiantes parecen no encerrar ningún misterio, los profesores atravesamos por fuertes sentimientos de incertidumbre, de pesimismo o desaliento, debido a que la mayoría no estamos familiarizados con estas lógicas. A lo largo y ancho del mundo, miles de instituciones educativas, profesores,

académicos, activistas, ciudadanos y estudiantes, están inventando y difundiendo nuevas formas de enseñar, de comunicarse, de compartir conocimientos y de estudiar, utilizando redes y tecnologías digitales. El reto que se nos plantea como educadores de estos jóvenes está a mi modo de ver, en cómo podemos introducir y aprovechar estos cambios en el escenario de las prácticas docentes, con el mayor criterio posible. En el caso concreto de las redes sociales, no se trataría tanto, de discutir con ellos si acceden o no acceden, sino más bien de identificar, qué valores queremos inculcar en ellos para que sean capaces de vivirlos del mismo modo, tanto en sus relaciones virtuales como presenciales.

En este capítulo cuento mi experiencia de trabajo con profesores de diferentes universidades, procedentes de distintos países Latinoamericanos, quienes participaron en el módulo Uso pedagógico de las redes sociales, que dicté en el marco del diplomado “Formación de Tutores para Programas en Línea”, ofrecido por la Asociación de Universidades Confiadas a la Compañía de Jesús en América Latina – (AUSJAL) y administrado por el Instituto de Estudios Sociales y Culturales– Pensar de la Pontificia Universidad Javeriana. La modalidad del diplomado fue virtual a través de las plataformas Blackboard y de Illuminate para los encuentros online.

Expongo lo que pensaban los profesores al inicio del módulo y después de finalizar el curso, donde se planteó como ejercicio el diseño de una estrategia para trabajar en alguna de las asignaturas a su cargo, con el apoyo de las redes sociales durante el semestre que duró el diplomado (segundo semestre del 2012).

Por último relato mi experiencia de más de cuatro años investigando y experimentando sobre el uso de tecnologías digitales en mis prácticas docentes, y trabajando sobre la necesidad de repensar nuevas maneras de enseñar a través de las redes sociales.

Asumir como propios estos retos educativos y entender que crecer en el siglo XXI implica una nueva complejidad, que encierra riesgos, pero también grandes oportunidades que se pueden aprovechar. Apoyar nuestros procesos de enseñanza y aprendizaje en herramientas digitales, nos exige creatividad, paciencia, capacidad de escucha y humildad para reconocer que no lo sabemos todo. En cierta manera, la Web 2.0 afecta la tarea educativa haciéndola más participativa, menos lineal, fruto de un esfuerzo colaborativo.

¿Cómo se gestó la idea del proyecto?

La idea de hacer uso de las redes sociales como herramientas de enseñanza, comenzó a gestarse en una reunión de profesores donde el tema de discusión era si permitían o no el uso de dispositivos digitales en el salón de clase. La mayoría de los profesores se quejaron de que estos dispositivos (teléfonos celulares, tabletas, ipads y otros) eran un distractor en el salón de clase y que no era conveniente permitir su uso.

A raíz de esa discusión empecé a conversar y a observar si los profesores hacían uso de las redes sociales en sus prácticas docentes. Observé que muchos profesores antes de iniciar su clase y con el fin de que los estudiantes pongan atención a lo que se hablará, les piden que por favor apaguen sus teléfonos celulares, sus computadoras portátiles, o cualquier dispositivo digital, pues consideran que estas nuevas tecnologías son más distractoras que de apoyo para el buen desarrollo de la asignatura. A raíz de esta situación me pregunté qué pasaría si yo, en lugar de decirles a mis estudiantes que apaguen sus celulares, les dijera, por favor prendan sus teléfonos celulares, conéctense con sus redes

sociales a través del computador, twitteen y compartan todo lo que pasa en clase, busquen información que contribuya al tema en discusión; no supongan, verifiquen haciendo uso de los dispositivos y aplicaciones digitales que tengan a la mano.

En este orden de ideas empecé a observar que los jóvenes, al contrario de la mayoría de nosotros los profesores, están jugando un rol protagónico en las redes sociales. Ante esta situación empecé a considerar que la educación no podrá seguir su dinámica tradicional, y posiblemente se verá forzada a adaptarse a las nuevas circunstancias, a transformar sus fundamentos, su fisonomía y sus modos de operar;" [...] En efecto, está en curso una transformación, de alcance global, en cuya base se encuentra un cambio de paradigma organizado en torno a las tecnologías de la información y la comunicación" (Bruner, 2000: 78). Ahora, lo distintivo es que las tecnologías digitales son "procesos para ser desarrollados" y no "herramientas para ser aplicadas" (Piscitelli, 2009). Son tecnologías para ser empoderadas y gestadoras de una cultura de la participación.

También contribuyó a la formulación de mi investigación que, en este proceso de observación, encontré que no se ha potenciado el uso de las redes sociales como recurso pedagógico en el aula de clase. Hoy en día los profesores de educación superior, en muchos casos considerados emigrantes digitales, nos estamos encontrando con poblaciones de jóvenes a nivel universitario que han nacido inmersas en la cultura digital. Los nativos digitales (Piscitelli, 2009; Prensky, 2008), llamados también generación 2.0, o la generación transmedia (Pérez, 2012) o generación x, y o z; no importa cómo nos refiramos a ellos, muestran una tendencia fuerte a ser personas multitareas y en muchos casos multimediales. Son estudiantes que prefieren el universo gráfico al textual, eligen el acceso aleatorio e hipertextual en vez del lineal propio de la secuencialidad, característico de la era analógica. Morduchowicz, lo plantea de la siguiente manera: "Los jóvenes, cuyas identidades se trazan en la intersección del texto escrito, la imagen electrónica y la

cultura popular, viven una experiencia cultural distinta, que incluye nuevas maneras de percibir, de sentir, de escuchar y de ver”(2008:25).

Desde hace cuatro años empecé a conocer y experimentar en mis clases apoyándome en las redes sociales usadas como herramientas didácticas. Facebook, Twitter y Youtube se volvieron un común denominador entre las diferentes asignaturas que dicto en la universidad. Estas aplicaciones digitales usadas en mis prácticas docentes y con mis estudiantes me han venido mostrando otra forma de conocer y de relacionarnos. Por tanto consideré oportuno indagar sobre cómo podemos desarrollar alternativas didácticas en el uso de éstas, para aportar desde la perspectiva individual y social. Dado que los jóvenes están haciendo uso de sus redes sociales y dispositivos tecnológicos de manera intuitiva y natural, surge la primera pregunta ¿cómo utilizar de manera didáctica todas estas herramientas digitales que tenemos a disposición en las redes sociales?

Una primera conclusión a la que llegué es que estamos en mora de investigar cómo se configuran nuevas prácticas docentes, cuando incorporamos tecnologías digitales y específicamente las redes sociales como el Twitter, Facebook, Youtube, a los procesos de enseñanza y aprendizaje en nuestro contexto universitario, y así comprender con mayor profundidad los cambios que efectivamente dichos aprendizajes emergentes pueden producir a nivel individual y colectivo, e identificar desde allí también alternativas para (re)pensar la incorporación de tales tecnologías en los procesos educativos formales y no formales.

A partir de lo anterior, la pregunta que construí para mi investigación la formulé de la siguiente manera: ¿Cómo incide la implementación de las redes sociales (Twitter, Facebook, Youtube) en las prácticas docentes, de un grupo de profesores miembros de la Asociación de Universidades Jesuitas de América Latina? (AUSJAL)
A partir de esta pregunta empecé a trabajar en fundamentar desde lo pedagógico mi proyecto de investigación. Para lograr este propósito me basé en los principios

de la inteligencia distribuida, inteligencia colectiva y los nuevos enfoques educativos como el edupunk, el conectivismo, e ideas planteadas sobre lo que significa el aprendizaje permanente, la educación participativa, la educación democrática, la educación 2.0, el aprendizaje social, e-learning 2.0, e-learning social, Open Social Learning, aprendizaje informal, aprendizaje por proyectos, educación distribuida, entornos personalizados de aprendizaje, nativos / sabiduría digital, aprendizaje entre pares , Peer to Peer (P2P), comunidades de práctica, aprendizaje y aprendizaje ubicuo. Desde mi punto de vista todas estas propuestas son invitaciones, desde perspectivas diferentes, a buscar esquemas más flexibles, innovadores y creativos, para una enseñanza y aprendizaje que pueden ocurrir en cualquier momento y en cualquier lugar a través de tecnologías digitales para generar espacios complementarios al salón de clase, espacios donde se ofrecen contenidos abiertos, modelos de enseñanza entre pares (con grupos relativamente pequeños), aprendizajes basados en proyectos y con contenidos que siempre estén al día de acuerdo con el tema que se esté trabajando en el salón de clase.

A partir de lo anterior me interesó plantear, desde una perspectiva pedagógica, las siguientes premisas al hacer uso de las redes sociales en mis prácticas docentes. ¿Puedo interpretar mi ejercicio docente como interacción cultural?, como un proceso social mediante el cual una sociedad asimila a sus nuevos miembros incorporándolos a los valores, reglas, pautas de comportamiento, saberes, prácticas, ritos y costumbres que la caracterizan. La educación, en este sentido, cumple la función de adaptación social. Pero la educación a través de las redes sociales es un medio no sólo para socializar a los individuos, sino también para generar espacios, para sembrar inquietudes, hacer preguntas y conjeturas, para favorecer el espíritu crítico y la creatividad. Son espacios virtuales que permiten a los estudiantes rescatar lo más valioso de sí mismos, sus talentos y capacidades innovadoras, su potencialidad como personas, su solidaridad.

Enseñanza 2.0

Esta manera diferente de enseñar apoyados en redes sociales, la denomino Enseñanza 2.0. Propongo que la enseñanza 2.0 sea una actividad educativa más específica, intencional y planeada, para facilitar que determinados individuos se apropien y elaboren con creatividad cierta porción del saber, o alternativas de solución a algún problema en aras de su formación personal. La enseñanza 2.0 es un proceso que no opone ni excluye el aprendizaje. Al contrario, considero que la verdadera enseñanza 2.0 es la que asegura el aprendizaje, pero no el aprendizaje fijo, de datos y de informaciones puntuales (lo que los maestros antiguos llamaban instrucción), sino el cambio de conceptos para orientarse y hacer camino, para diseñar procedimientos, solucionar problemas, y seguir los pasos clave para alcanzar nuevos conocimientos explícitos, complejos, producto de la reflexión y el análisis. La enseñanza 2.0 que apoya los procesos de formación, no es la que acumula conocimientos en la memoria del estudiante, sino la que propicia nuevos esquemas de acción lógica, crítica o real, la que abre nuevas perspectivas sobre el mundo, o facilita la construcción o coordinación de nuevas estrategias y habilidades de pensamiento en algún campo de la vida, de la ciencia, de la cultura, o del trabajo profesional. La dimensión pedagógica que planteo para el uso de las redes sociales en las prácticas docentes está comprometida con esta forma de pensar, ver y actuar.

Una primera propuesta de un modelo pedagógico integrado y adaptado a mi proyecto de investigación denominado "Enseñanza 2.0: uso de las redes sociales en las prácticas docentes", consiste en pensar más bien en un conocimiento distribuido, es decir, que se genera de manera ascendente gracias a la interacción permanente de sus usuarios (no hay jerarquías explícitas), de manera que los diferentes espacios de las redes sociales posibiliten que los estudiantes implicados en el proceso educativo (usuarios-actores de creación colectiva vinculados en

comunidades de práctica) investiguen colectivamente sobre los temas y problemas relevantes, para resolverlos desde diferentes campos de conocimiento. En este sentido, los temas seleccionados se convierten en un punto de partida para problematizar una realidad y organizar el trabajo en ella; entonces el proceso de elaboración, investigación y generación de alternativas intrínsecas a los eventos pedagógicos hace de la interacción/participación un factor fundamental de la socialización del estudiante.

Por lo tanto, en la enseñanza 2.0 a través de las redes sociales, los procesos de enseñanza y aprendizaje los concibo como un modelo participativo, centrado en el libre intercambio de conocimientos, en estructuras abiertas, horizontales y transversales que promueven la interactividad, estimulan la experimentación-investigación, la convergencia, la reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos. A través de las redes sociales pretendo desarrollar una propuesta de enseñanza 2.0 basada en la construcción del conocimiento social, producido gracias a las redes sociales que contribuyen a consolidar la inteligencia colectiva en la Web 2.0.

En este sentido, pretendo mostrar lo que consumimos y producimos en los diferentes espacios de interacción, propuestos para reflexionar, debatir, co-construir. Estos espacios de encuentro se convierten en laboratorios entre los usuarios de las redes sociales.

Trabajando con las redes sociales como apoyo a mis prácticas docentes, convierto estos espacios virtuales en lugares de co-creación, son comunidades de práctica fértiles para la creatividad individual y colectiva, y al mismo tiempo son espacios donde los estudiantes (usuarios - participantes), "prosumidores", pueden mostrar sus mejores producciones, intercambiar experiencias y reflexionar juntos sobre las lógicas de producción/consumo que gobiernan nuestro hábitat creativo. Usando las

redes sociales como apoyo a la enseñanza se destaca un notable desdibujamiento de la frontera entre la condición de receptor/consumidor (de mensajes, obras, servicios y productos culturales) y la de emisor/productor de los mismos. De tal manera las redes sociales parecen implicar su deconstrucción y construcción de un modo intrínseco; retocar fotos, compartir ideas, audios, videos, armar textos, hipervincular pensamientos, ingeniar usos imprevistos de las herramientas que ofrecen las redes sociales, nuevos lenguajes para la pantalla y el teclado, forman parte rutinaria de una relación con la era digital, con la sociedad red que se conjuga siempre en modo activo y subjuntivo, a través de verbos como editar, navegar, interactuar, compartir, exportar, subir, bajar, cortar, pegar y remezclar contenidos. Esto habla tanto de la capacidad de autoafirmarse elaborando un entorno propio, como del deseo de conseguir que éste resulte singularizador, único, significativo para los usuarios digitales de las redes sociales.

Cuando utilizo las redes sociales en mis clases, observo que una de las características fundamentales de estos lugares virtuales es que su creación, existencia y permanencia se da de manera colectiva, a través del diálogo entre todos sus usuarios. Otra característica es que el conocimiento que se produce en las redes sociales usadas para procesos de enseñanza es tanto social como individual. Los aportes, ideas, sugerencias y argumentos son de carácter individual, y se validan y socializan a través de la participación en estas comunidades, cuyos miembros producen conocimiento para beneficio de todos. De hecho, los debates y desacuerdos hacen crecer el conocimiento. La controversia es parte de lo que hace una red social vital, efectiva y productiva.

Llevo más de cuatro años experimentando en mis prácticas docentes con las redes sociales, y he observado que la gestión, la producción de conocimiento y la inteligencia colectiva se construyen a partir de la retroalimentación altamente interconectada de sus participantes. Sin esta retroalimentación y diálogo sería una

comunicación sin sentido, unidireccional, aleatoria, incapaz de desplegar lo mejor de cada una de los estudiantes que participan en estas redes sociales. Por consiguiente las redes sociales se transforman en un sistema emergente que busca la autoorganización, a través del diálogo, de la comunicación multimedial y multimodal, para generar un clima de participación interdisciplinar. Podríamos decir que las redes sociales usadas en procesos de enseñanza y aprendizaje conforman una macrointeligencia, que emerge de la organización ascendente en la interacción de sus participantes.

El reto planteado en mi investigación al hacer uso de las redes sociales como apoyo a la enseñanza fue el de conectar personas, facilitar el intercambio de información, la comunicación, la generación de conocimiento y la creación de valor (a través de ese conocimiento generado) en el plano personal, organizativo y social. El usuario de estas redes sociales basado en el "hágalo usted mismo" lo pone en el centro de todo acto comunicativo para relacionarse, crear y compartir conocimiento y para mejorar su desempeño. Durante el desarrollo de mi proyecto me interesó investigar estos fenómenos sociales, examiné los posibles cambios en las prácticas docentes a partir de la implementación de los social media (Twitter y Facebook), bien como espacios de interacción, o como recurso didáctico.

También observé que muchos profesores y estudiantes universitarios, no cuentan con estrategias específicas para la incorporación de las redes sociales en sus actividades académicas, que consideren su realidad tecnológica y cultural en función de su formación. Al preguntarme por la real apropiación que tienen los profesores y los estudiantes de las redes sociales como el Twitter y el Facebook en los procesos de enseñanza y aprendizaje, encontré que apenas están mostrando un interés por indagar sobre los usos, las apropiaciones, las interacciones y los consumos en la cultura digital. Hasta el momento la pregunta sobre cómo dicha apropiación de las redes sociales está afectando el modo de producir conocimiento

en la comunidad académica universitaria, y sobre los retos que plantea ese fenómeno a la cultura académica, está aún por resolverse.

Partí también de la idea de que las redes sociales no son dispositivos digitales aislados. No nos limitamos a oír la radio, o leer los periódicos o a navegar en Internet. En la práctica lo que hacemos es una articulación o, si preferimos, una conexión en red de varios medios en el día a día, en casa, en el trabajo, en la universidad o en nuestros desplazamientos (Cardoso 2007, Castells 2007, Colombo 2003, Caron 2007).

En esta investigación, planteo que las redes sociales nos acercan más de lo que nunca antes pensamos posible, a hacer realidad enseñanzas y aprendizajes de todo tipo, en todos los niveles, en cualquier momento, lugar y ritmo.

En este orden de ideas, la hipótesis de trabajo que siempre estuvo presente fue la siguiente: el uso de las redes sociales en la enseñanza universitaria facilitan los ambientes de aprendizaje hacia dinámicas colaborativas, de inteligencia colectiva, y promueven el aprendizaje significativo en sus estudiantes.

Mi proyecto se planteó como una investigación de tipo experimental estructurada en cuatro fases: Primera fase: seleccioné de un grupo de docentes pertenecientes a la Asociación de Universidades Jesuitas de América Latina – AUSJAL. Segunda fase: Capacité a los docentes participantes de la muestra en aspectos teóricos y prácticos de las redes sociales para que re-configuraran sus ambientes de aprendizaje. Dicté un curso denominado: Uso pedagógico de las redes sociales.

Tercera fase: Realicé observaciones a los docentes que participaron en el curso, analizando el proceso de enseñanza-aprendizaje que cada profesor desarrolló a través del uso de los social media (Twitter y Facebook). Cuarta fase: Realicé el

análisis y la sistematización de los resultados. Examinamos y reflexionamos, conjuntamente con los profesores participantes, los cambios vividos a nivel personal y grupal, y los cambios experimentados en la propia realidad de la práctica docente.

Este proyecto de investigación denominado “Enseñanza 2.0; Uso de los social media en las prácticas docentes”, no tiene la pretensión de ser un manual, ni un directorio de buenas prácticas. Ni mucho menos se concibe como una teoría de la enseñanza en el uso de las redes sociales que contenga todas las respuestas. Tampoco aspira a ser un conjunto de instrucciones, ni un manifiesto sobre cómo incorporar las redes sociales en el salón de clase. Ni mucho menos pretende concebirse como una reflexión cerrada en la que no hay espacio para propuestas y contrapropuestas.

Nuestra intención es mejorar la educación tradicional a través de estas plataformas de sociabilidad -las redes sociales- como nuevas metodologías de enseñanza. Bajo los principios de apertura a la participación, transferencia horizontal de conocimientos e inclusión inteligencia colectiva, para explorar nuevas formas de entender la educación integrando diferentes ideas y perspectivas.

Propuesta del curso Uso pedagógico de las redes sociales

El módulo lo presenté y lo estructuré de la siguiente manera:

1. Introducción al curso:

El desarrollo tecnológico permanente, el avance constante de las tecnologías de la información y las telecomunicaciones TIC y las prácticas docentes contemporáneas basadas en el uso de los medios de las redes sociales (social media), son

acontecimientos que se han manifestado en la actual sociedad de la información y el conocimiento y que han transformado los modos de pensar, investigar, construir, gestionar e intercambiar datos, información y conocimiento tanto en las personas como en las organizaciones. Esta transformación se encuentra orientada fundamentalmente hacia la formación de estudiantes autónomos e independientes, con pensamiento crítico y analítico, los cuales se apoyan constantemente para el desarrollo de sus proyectos y funciones en las herramientas y metodologías que proveen las mismas TIC.

En el contexto actual de la educación superior, los procesos de formación exigen la integración de los escenarios comunicativos en sus distintas prácticas. La educación actual se encuentra permeada con mayor fuerza por la integración de las redes sociales y plataformas de comunicación global mediadas por el uso creciente de las TIC, que permiten considerar una evolución de la sociedad de la información y el conocimiento a una sociedad de la conversación (Orihuela, 2012), y sociedad red (Castells, 1999).

Las redes sociales son plataformas que facilitan el intercambio de información, la interacción-participación y la colaboración entre sus usuarios, y, con ello, pueden generar y estructurar procesos colaborativos de toda índole. Estas redes sociales, representan una nueva manera de relacionarse que no distingue edades, sexos o culturas y se constituyen en un fenómeno global que va mucho más allá de anécdotas o modas.

En este panorama de cambios y avances tecnológicos, no sólo se afectan las relaciones entre pares, amigos y conocidos, sino también entre profesores y alumnos, y en general en los espacios de enseñanza-aprendizaje. Frente a estas transformaciones y retos, este curso busca examinar, reflexionar y hacer uso de las redes sociales en nuestras prácticas docentes a partir de la implementación de

los medios de las redes sociales como Facebook y Twitter, bien como espacios de interacción o como recurso didáctico.

El propósito del curso fue facilitar el uso de las redes sociales (social media) para diseñar estrategias educativas que promuevan en los estudiantes, la curiosidad, la colaboración y el trabajo en equipo, a fin de mejorar sus competencias digitales en el uso de la red, investigando, explorando, construyendo y diseñando productos didácticos innovadores a través de las redes sociales.

El curso se dividió en dos momentos durante el diplomado; el primer momento tuvo una duración de tres semanas con encuentros online de tres horas cada uno a través de la plataforma Illuminate, donde se estudio el uso de las herramientas en las redes sociales: sensibilización, comprensión del uso pedagógico y práctica en la reconfiguración pedagógica, qué se entendía por redes sociales, cómo al hacer uso de las redes sociales se podía modificar las relaciones entre profesor – estudiante, los nuevos enfoques y propuestas pedagógicas como el conectivismo, Siemens (2009), el edupunk, Groom (2008), e-learning 2.0, Downes (2005) y los nativos digitales (Piscitelli, 2009; Prensky, 2008), entre otros.

El primer encuentro online los temas giraron en torno a darle otra mirada a las tecnologías de la información y la comunicación. Propuse abordar las redes sociales a través de dos conceptos fundamentales. El primero hace referencia a que las redes sociales pueden usarse como Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento: tratan de orientar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacia usos más formativos, tanto para el estudiante como para el profesor, con el objetivo de aprender más y mejor. Se trata en definitiva de conocer y de explorar los posibles usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la docencia. Es decir, las Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC), van más allá de aprender meramente a usar las TIC y

apuestan por explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento. La necesidad de dotar a los usuarios de conocimientos tecnológicos puramente informáticos se está desplazando para dar mucha más importancia a la vertiente metodológica, es decir, en poner el acento en sus usos y en saber qué se puede hacer con tanta tecnología de por medio. Implica conocer la tecnología pero además, saberla seleccionar y utilizar adecuadamente para la adquisición de conocimientos y en función de las diferentes necesidades y perfiles. En realidad lo que les propuse con esta perspectiva fue cambiar el "aprendizaje de la tecnología" por el "aprendizaje con la tecnología", enfoque éste orientado totalmente al desarrollo de competencias metodológicas fundamentales como el aprender a aprender.

El segundo concepto que trabajé en este primer encuentro fue el mirar además del anterior TAC, las redes sociales como Tecnologías del empoderamiento y la participación, TEP. Con este término expliqué cómo las redes sociales son usadas para fomentar la participación de los "ciudadanos" en temas de índole político o social, formando una especie de empoderamiento y concientización de su posición en la sociedad, que se traduce en expresiones de protesta y/o acción pública. La palabra empoderamiento nos habla de poder, de cómo la ciudadanía asume su posición dentro del sistema político como fuente y poseedora del poder en todo el sentido de la palabra.

En este primer encuentro con los profesores-estudiantes hablamos del empoderamiento y participación mediante las redes sociales cuando estas sirven de sustento para la cohesión social de un grupo determinado, en el cual se comparten ideas, intereses y propuestas en favor de un objetivo en común que los beneficia dentro del sistema económico, cultural o social en el cual se desenvuelven. Hablamos también de mirar las tecnologías para el empoderamiento y la participación TEP, cuando estas asumen un rol instrumental para el ejercicio

activo de la ciudadanía y, por lo tanto, cobran importante valor en la actual sociedad del conocimiento y el aprendizaje.

Durante las manifestaciones estudiantiles como en Chile y Colombia 2011, Egipto, Libia, Túnez y Siria (Revoluciones en la Primavera Árabe – ciberactivismo político), el uso personal de Internet favoreció el potenciamiento de movimientos sociales que por definición provienen de una ciudadanía civil sin representación partidista. Internet se ha convertido en una especie de palanca detonadora de protesta, especialmente con la aparición de nuevas aplicaciones en la lógica de la web 2.0 o web social. Compartí vídeos⁶².

En un segundo encuentro hablamos del poder de las redes sociales en los movimientos sociales y explicamos que los movimientos sociales no tienen representación política en el sistema oficial (partidos), surgen desde la sociedad civil, y es precisamente según estos indicadores en donde el uso de medios de Internet se realiza de manera más intensiva, seguramente por la necesidad de crear redes que no existen predefinidas como sucede en un conglomerado político ya articulado como un colectivo o partido político. Históricamente siempre los medios de comunicación masivos estuvieron a disposición de grupos con poder, sin embargo la web social ha permitido que cualquier sujeto pueda acceder a una plataforma y tener la posibilidad de comunicar sus planteamientos, socializarlos y generar instancias de protesta contra el orden establecido.

También se habló de la cultura de la participación y el trabajo colaborativo y cómo las redes sociales sirven para encontrarse y generar colectivamente proyectos de

⁶² 1. Marcha Nacional Contra la Nueva Ley de Educación: <http://youtu.be/viLqQfxPwzI>

2. "Revolución", el poder de las redes sociales en el movimiento estudiantil colombiano <http://youtu.be/nvuAoVHkD6c> .

3. La revolución egipcia, la juventud y las redes de comunicación social <http://youtu.be/CTzyZbL5rCU> .

altísima calidad, donde las redes sociales se han convertido en plataformas para todo tipo de actividad, no sólo de amistad personal o para charlar, sino para marketing, el comercio electrónico, para educar, la creatividad cultural, la distribución de los medios de comunicación y entretenimiento, aplicaciones para la salud, el arte digital y por supuesto como lo expuse anteriormente para el activismo político. Presenté las redes sociales como espacios vivos que conectan todas las dimensiones de la vida de la gente. Expliqué cómo las redes sociales están transformando la cultura induciendo una cultura de compartir. Los usuarios de las redes sociales trascienden el tiempo y el espacio, producen contenido, establecen vínculos y conectan prácticas. Ahora hay un mundo continuamente conectado en red para cada dimensión de la experiencia humana. Para poner en práctica lo anteriormente dicho les compartí con todos los profesores que estaban tomando este curso, la experiencia de un director de coros que reunió a coristas de diferentes países para crear un concierto online, un proyecto donde se hace palpable la inteligencia colectiva⁶³.

En un tercer encuentro online dentro de este primer momento del curso hablamos sobre los nuevos enfoques que están proponiendo maneras de abordar la educación a través tecnologías digitales. Para contextualizar el diálogo comencé proyectando un video⁶⁴. En este encuentro online hablamos de e-learnign 2.0, y me basé en Stephen Downes (2005) que plantea básicamente que el estudiante es el protagonista y creador de los contenidos de su propio aprendizaje. Las herramientas digitales y la gestión de contenidos en el contexto social, posibilitan la aparición de una inteligencia colectiva a partir de la agregación de aportaciones individuales no sistematizadas ni guiadas explícitamente. Aprendizaje colaborativo, autoaprendizaje, posconstructivismo, el estudiante es el protagonista y creador de los contenidos de su propio aprendizaje - autoaprendizaje, P2P. Luego hablé del

⁶³ - Eric Whitacre's Virtual Choir - 'Lux Aurumque': <http://youtu.be/D7o7BrlbaDs>.

⁶⁴ "Cambiando los paradigmas de la educación", <http://youtu.be/E4KxFcvjyto>.

Edupunk (Groom 2008) que recalca su espíritu en - "do it yourself", que se centra en el estudiante y da respuesta a las nuevas maneras de aprender de muchos jóvenes hoy en día como respuesta a su inconformidad con la educación tradicional, que no responde a sus intereses e inquietudes. El Edupunk cuenta con abundantes recursos, ha sido creado por los profesores o por la comunidad y no por una corporación, y está promovido desde posiciones políticas progresivas. Un aprendizaje que se inicia con los intereses del que aprende- y los hace relevantes en la edad digital en la que vivimos. Discutimos lo que significa el conectivismo, (Siemens 2009).

Esta propuesta pedagógica se orienta a la relación y a las conexiones entre todos los actores académicos del proceso formativo, el conocimiento se construye en la mente del estudiante, en lugar de ser transmitido unidireccionalmente a partir de lo que los profesores dicen en sus salones de clase. Y las características de este enfoque es que el aprendizaje y el conocimiento yace en la diversidad de opiniones; el aprendizaje es el proceso de conectar nodos o fuentes de información; es necesario nutrir y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo; la información actualizada y precisa es la intención de todas las actividades del proceso conectivista; la toma de decisiones es en sí misma un proceso de aprendizaje y escoger qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Para ejemplarizar cómo estos conceptos se articulan con mi propuesta de Enseñanza 2.0: uso de las redes sociales en las prácticas docentes, les compartí otro vídeo⁶⁵.

En un cuarto encuentro online dentro del primer momento de curso que tenía una duración de tres semanas hablamos del rol del estudiante en el marco de la Enseñanza 2.0. La perspectiva es desde la didáctica y las redes sociales usadas como herramientas didácticas donde se pueden generar espacios para sembrar

⁶⁵ "Redes Sociales Una alternativa docente": http://youtu.be/14j2_bhyyMM

inquietudes, hacer preguntas y conjeturas, favorecer el espíritu crítico y creativo, son medios sociales que les permiten rescatar lo más valioso de sí mismos, sus talentos y capacidades innovadoras, su potencialidad como personas, su compasión y su solidaridad. Para reflexionar más sobre lo anterior propicié un debate sobre cómo percibían a sus estudiantes. Después de un buen rato les pedí el favor de que miraran un video donde varios jóvenes manifiestan su preocupación con respecto a que en la escuela muchos profesores les ponen etiquetas, les adjudican roles con los que ellos no están de acuerdo y distan mucho de lo que piensan y quieren de sí mismos⁶⁶.

Y en un quinto encuentro online después de un interesante debate pudimos llegar a algunas conclusiones entre las que destaco que las redes sociales no son para utilizarlas en aras de transmitir información, ni para controlar el aprendizaje, sino más bien para facilitar la interacción con el estudiante y fomentar el diálogo educativo, teniendo en cuenta conceptos como remix de la información, dinámicas prosumer, narrativas transmedia, mundos en la pantalla, construcción colectiva, inteligencia colectiva, co-laboratorio permanente, trabajo en redes sociales. También concluimos que se flexibiliza el grado de control que los profesores que antes ejercían sobre las reglas de relación social y se aumenta el grado de control que los usuarios-actores-estudiantes tienen sobre las maneras que regulan sus aprendizajes (selección, tiempo, espacio, secuencia y ritmo). Una pedagogía de creación participativa, estamos generando una cultura de la participación. Para ejemplarizar el tema de la participación e interacción que se genera en las redes sociales les compartí un video⁶⁷.

⁶⁶ "Etequitar a la gente": http://youtu.be/P_X500I2rhQ.

⁶⁷ "Interacciones entre usuarios 15m": <http://youtu.be/H5w4amBIHj4>

En este momento del curso les propuse a los docentes participantes que reflexionaran acerca de la pertinencia de incorporar las redes sociales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, además de compartir los conceptos y aplicaciones educativas de Twitter y Facebook. De igual manera se socializaron experiencias de profesores que están experimentando en o con el uso de las redes sociales en sus prácticas docentes. Para finalizar esta primera parte del curso se trabajó desde la asignatura de cada docente-participante en el uso apropiado de cada red social, sus lenguajes, sus limitaciones y ventajas; se simularon situaciones para que los docentes consideraran distintas posibilidades de implementación de las redes sociales en el desarrollo de sus clases. El propósito fue hacer evidente el nivel de apropiación e implementación. En este encuentro online socialice un video⁶⁸. También analizamos aspectos poco positivos del uso que muchas personas le dan a las redes sociales. Para ambientar el tema les compartí dos videos⁶⁹.

En un sexto encuentro online analizamos cómo se está cambiando el rol que el profesor vive en los procesos de enseñanza cuando usa las redes sociales. Para ello compartí un video donde la investigadora Dolors Reig Hernández explica los cambios que están sucediendo en las prácticas docentes cuando hacemos uso de las redes sociales.⁷⁰ Abordamos el tema de cuáles serían las habilidades y destrezas que los estudiantes desarrollan cuando se usan las redes sociales en clase y fuera de clase y cómo nuestros estudiantes tienden a hacer uso de estas plataformas sociales, para ambientar el tema les compartí dos videos.⁷¹

⁶⁸ "Impacto de las Redes Sociales en México y Latinoamérica": <http://youtu.be/08FAuQT5Ia4>

⁶⁹ "Lo Malo de las Redes Sociales, si no se controla.webcam":

<http://youtu.be/rWBuJQVnmb4> y otro insólito, trata sobre como unos jóvenes colombianos asesinaron a una chica que contactaron en el Facebook: <http://youtu.be/0r5GkqtCn-w>.

⁷⁰ "Cambio de rol del docente 2.0": <http://youtu.be/PAIYVKChSE>

⁷¹ "El 71 % de los adolescentes utiliza las redes sociales": <http://youtu.be/w7iWtYApOGM> y "Las redes sociales y los jóvenes": <http://youtu.be/yHs14YSSAm0>

En estos encuentros con los profesores participantes del curso di algunos tips sobre cómo utilizar con una mirada didáctica el Facebook y el Twitter, y sobre actividades que podrían hacer con sus estudiantes en temas como: Qué hacer para promover la comunicación entre estudiantes de una misma clase; cómo desarrollar habilidades de participación; cómo crear y compartir contenidos en las redes sociales; las redes sociales como repositorios digitales; revisar, complementar, retroalimentar y corregir trabajos. Este tema lo contextualicé con un vídeo⁷².

De igual manera compartí, de acuerdo con mi experiencia algunos aspectos a tener en cuenta cuando usamos Facebook o Twitter, como por ejemplo:

- Reconocimiento y navegabilidad: con una cuenta personal en Facebook se puede crear, administrar y participar en grupos y páginas según los intereses que se propongan en clase. En Twitter, por ejemplo, puede ser más sencillo, pues se trabaja con 'hashtags' y listas, es una interacción entre usuarios que no requiere de peticiones de amistad. El uso de las plataformas requerirá por parte del docente encontrar el sentido que tendrá dentro de la temática o proyecto de clase.
- Articulación con el currículo: como docente, es importante definir en qué momento o proyecto involucrar una red social dentro de la práctica y qué tiempos debe dedicarle al seguimiento y construcción del espacio, pues será un entorno en el que los estudiantes participarán en horarios flexibles, fuera de clases y desde sus hogares.
- Reglas de uso: los estudiantes deben conocer las reglas del uso de las herramientas, cómo se trabaja colaborativamente, los compromisos de ser consumidores y productores de contenidos en su proceso de aprendizaje, los roles que podrá asumir dentro del proceso, y los criterios de evaluación con sus tiempos acordados.

⁷² "No molestes mamá,- estoy aprendiendo": <http://youtu.be/krIvWo2e9w8>

- Acompañamiento: acompañar, contribuir, corregir y retroalimentar será un trabajo que no sólo se dará en la clase, sino que a través de la exploración y la participación de los estudiantes en las redes el profesor podrá analizar información y valorar el proceso.

- Contenido: como docente se puede exigir la entrega de trabajos digitales que conlleven al estudiante a generar habilidades comunicativas, argumentativas e informacionales, pues se verá en la necesidad de hacer uso de herramientas como Windows Movie Maker, Blender, Flash, crear hipertextos colaborativos en google docs entre otros, para presentar un tema o proyecto, crear una cuenta o canal en YouTube para subir los videos, crear una presentación de manera colaborativa con Prezi y participar con imágenes en debates o preguntas propiciadas por el docente. Se sugiere que cada retroalimentación o aporte como contenido, pregunta o imagen que use el profesor para alimentar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el Facebook o Twitter vaya de la mano con una intencionalidad pedagógica que se oriente al logro de los objetivos de la asignatura.

Y para terminar estos encuentros online del primer momento del curso socialicé algunos ejemplos de actividades que podrían desarrollar con sus estudiantes a través de las redes sociales entre las cuáles están:

- Noticias del tema: solicitar a los estudiantes que publiquen periódicamente noticias que para ellos sean relevantes sobre el tema que se esté trabajando en la asignatura, esto permite que los estudiantes desarrollen un espíritu crítico y aprendan a partir de esas conexiones a generar contenidos valiosos, que den valor agregado al tema. Motivar a los demás estudiantes a que comenten estas noticias publicadas por sus compañeros de clase, facilita la retroalimentación crítica como consecuencia de los comentarios que realizan los lectores ya que estos comentarios pueden ser producidos por cualquier miembro de la clase y por usuarios de la red de externos. Además, las redes sociales se pueden usar para

proporcionar un amplio espacio propio on-line para plantear preguntas, publicar trabajos y comunicarse con otros espacios Web, así como para comentarlos.

- Twitter en la asignatura: El profesor crea un #hashtag (#SMeduco; que significa los social media en la educación) va trinando, twitiando, publicando noticias sobre el tema particular que se esté trabajando en clase, pidiendo comentarios de sus alumnos a algún texto, propuestas de actividades, calendario, etc.

- Twitter en la clase: Sin abandonar una clase presencial y toda la interacción que implica, se puede dar continuidad a una actividad extra por fuera de clase en la que los estudiantes puedan aportar ideas, debatir y opinar de manera conjunta según lo visto en su clase o asignatura, aportar videos, artículos, noticias, caricaturas, y opiniones de otras personas sobre el tema.

- Grupo en Facebook como proyecto de aula: El curso se divide en grupos de tres a cinco estudiantes los cuales son los administradores y prosumers de este espacio donde ellos mismos son los encargados de alimentar el sitio a través de la publicación de contenidos multimediales periódicos referentes a temas de la asignatura; este trabajo se desarrolla de forma colectiva y colaborativa, a modo de equipo de redacción, los estudiantes y el docente investigan, analizan, comentan, crean, remezclan, comparten, reflexionan y generan contenidos para publicar entradas semanales.

- Todas estas interacciones y discusiones a través de Twitter; motivan y sensibilizan a los estudiantes para que utilicen el Twitter como herramienta para los procesos de enseñanza - aprendizaje, e inician la red de la clase "siguiéndose" unos a otros. El término "seguir" es utilizado para agregar a nuestro grupo a aquellos con quien nos interese interactuar y compartir información.

- Propiciar un debate en Twitter: con la ayuda de un Hashtag (Palabra o conjunto de palabras concatenadas, precedidas del simbolo #, en el que se indica que todos los tweets harán referencia a un tema específico, por ejemplo: #SMeduco, #MaltratoAnimales) se puede iniciar un debate en el que los estudiantes participen

y aporten a la temática concreta, escribiendo sólo 140 caracteres, lo que obliga a realizar una síntesis de sus ideas o de las definiciones encontradas.

- El reto: las adivinanzas, acertijos, preguntas o mini-quiz pueden ser una gran oportunidad para recibir por parte de los estudiantes, múltiples respuestas en las que deberán realizar una comprensión de la información, en este caso de las preguntas, y encontrar múltiples soluciones a determinado problema o situación.

- Observar y chatear: con la herramienta Twitcam⁷³, o con el Chat de Facebook que incluye texto, video y audio, se pueden hacer videoconferencias, argumentar trabajos y proyectos, o sencillamente compartir alguna temática. La oportunidad de esta herramienta es la interacción que se genera entre los estudiantes, muchos autores al mismo nivel pueden opinar y hacer preguntas en un chat y quien esté en vivo en la cámara podrá responder.

- ¿Qué hay de nuevo?: la estrategia de pedirle a los estudiantes que observen las noticias diarias de principio a fin puede ser una gran oportunidad para que inicien un debate con sus compañeros, publicando la noticia que más les haya impactado.

Al inicio del curso se solicitó a los profesores participantes que empezaran a construir un diseño de propuesta en el uso pedagógico de las redes sociales, la cual fue retroalimentada a lo largo del proceso (cuatro meses) por parte mía como tutor del curso. Al final de este primer momento los docentes presentaron su estrategia para incorporar las redes sociales a su asignatura; esta experiencia fue implementada y desarrollada a lo largo del diplomado en las asignaturas de cada docente y fue socializada al final del segundo momento del curso en las dos últimas semanas del diplomado. Más adelante presentaré sus propuestas didácticas apoyadas por las redes sociales y el análisis de sus experiencias después de haber desarrollado su propuesta en sus prácticas docentes.

⁷³ <http://twitcam.livestream.com/>

Les sugerí que revisaran unos videos⁷⁴ que les aportarían sobre el tema del uso de las redes sociales en sus procesos de enseñanza.

El segundo momento del curso se enfocó en dos temas especialmente, el de la construcción de identidad a través de las redes sociales (¿qué pasa cuando se entrecruza la vida privada con la pública?), y el tema de propiedad intelectual (copy right, copy left, creative commons, Ley Lleras, Ley PIPA y SOPA). Compartí unos vídeos sobre estos temas⁷⁵.

En total se realizaron cuatro foros de discusión paralelos a los encuentros online y offline donde se analizaron temas de actualidad. El primer foro se llamó ¿Estamos listos? Algunas preguntas sirvieron de hilo conductor al debate: ¿Podremos olvidarnos de las clases tradicionales?, ¿Estamos dispuestos a superar el actual modelo de enseñanza y aprendizaje?, ¿Estamos listos para cambiar definitivamente nuestro modo de enseñar?

El segundo foro se denominó: ¿Quién controla qué y a quién? Algunas preguntas que orientaron la discusión fueron: ¿La promoción de las redes sociales en particular necesita la iniciativa del profesor?, ¿Un profesor tendrá que justificar la elección de Facebook por encima de Twitter, o un sitio de red basado en grupos como Ning?, o ¿podrá hacer uso de las redes sociales que considere pertinentes a su curriculum?, ¿Hasta qué punto promover una red social implica tener que proporcionar asistencia?, Si una universidad promueve el uso de una red social y los estudiantes experimentan problemas, ¿hay una obligación por parte de la

⁷⁴ - "La revolución de las redes sociales": <http://youtu.be/WRiYQD39XWY>.

- "El poder de las redes sociales": <http://youtu.be/ZIF-LXwnANE> .

⁷⁵ - "La educación prohibida": <http://youtu.be/SsJC5WybRQM>.

- "La manera disruptiva de aprender":

<http://www.youtube.com/watch?v=oFRM0jxnC34&feature=share&list=PLAD24D260D0AA79BC>

universidad de ofrecer asistencia técnica?, ¿Son las universidades responsables de la actividad llevada a cabo con una red social escogida? Por ejemplo, si una universidad promueve el uso de una red social en particular y posteriormente un estudiante acosa a otro estudiante en ese espacio, ¿hasta qué punto es asunto y responsabilidad de la universidad?

El tercer foro se tituló: ¿Qué hacen los Profesores ante esta realidad, realidad virtual? Esta pregunta nos presentó un reto complejo a los docentes: utilizar redes sociales para aumentar la conciencia y el cuestionamiento crítico de los estudiantes sobre lo que implica estar conectado y lo que revela un gráfico social sobre una persona, y al mismo tiempo permitir a los estudiantes explorar y definir su propio espacio social.

Y el cuarto foro lo denominamos: ¿Qué pasará después? Este foro se orientó con las siguientes preguntas: ¿Las redes sociales se han establecido como una herramienta esencial en su vida laboral y social?, ¿Seguirán su aprendizaje continuo por medio de estas redes o las utilizarán sólo para mantener el contacto? La educación formal no puede permanecer ajena a cambios significativos en la creación, gestión, distribución y recepción de la información, ¿será que en todas las disciplinas podremos integrar herramientas digitales como las redes sociales a nuestras prácticas docentes?

Al final del segundo momento del curso que se realizó tres meses y medio después del primer módulo del curso, los profesores presentaron su experiencia de incorporar las redes sociales a sus respectivas asignaturas. En esta actividad se esperaba identificar y caracterizar los usos, apropiaciones y transformaciones de las prácticas de los docentes en el uso de las redes sociales.

Estructura de los temas del curso:

Los temas de este curso hacen parte de un proyecto de investigación doctoral que pretende observar las implicaciones y cambios que se pueden generar en las prácticas docentes al hacer uso de las redes sociales para el desarrollo de las mismas. Para ello se realizaron dos cuestionarios, al comienzo del curso los participantes respondieron un pre-test que indagó acerca de si se usan o no las redes sociales. Y si se usan: ¿cuáles usan?, ¿cómo los usan?, ¿Desde hace cuánto las usan? ¿Cuáles son las percepciones y actitudes hacia las redes sociales? Y al final del curso se aplicó un pos-test donde se indagó sobre ¿cómo están haciendo uso de las redes sociales en sus prácticas docentes? ¿Cómo es la participación de sus estudiantes? ¿Cómo es la interacción entre todos los actores del acto educativo? ¿Cómo ha evolucionado el desarrollo de las clases usando las redes sociales?, y además como parte de este curso se reflexionó sobre las implicaciones didácticas en el uso de las redes sociales y se compartió la experiencia de cada profesor frente al el uso de las redes sociales como herramienta didáctica en sus asignaturas a través de un ensayo donde comentaron su experiencia. Por lo tanto en este proceso de investigación y construcción colectiva y colaborativa de conocimiento, el objetivo fue establecer el panorama del uso de las redes sociales, que hacen los docentes del diplomado durante sus procesos de enseñanza. Se hizo un seguimiento de las observaciones y puestas en práctica de las actividades llevadas a cabo por cada docente.

Este curso sobre el uso pedagógico de las redes sociales en las prácticas docentes partió de dos premisas:

1. En vez de decir apaguen sus dispositivos digitales, que tal si decimos por favor prendan sus teléfonos celulares, conéctense con sus redes sociales a través del computador, trinen, chateen, publiquen y compartan todo lo que pasa en clase, busquen información que contribuya al tema en discusión.

2. La Enseñanza 2.0 es una invitación a plantear nuevos interrogantes en torno a la educación. “Cuando creíamos que teníamos todas las respuestas, de pronto, cambiaron todas las preguntas” (frase atribuida a Mario Benedetti)⁷⁶

3. Actividades y lecturas del curso

| Unidades | Temas de estudio | Actividades y lecturas de estudio |
|--------------------------------------|--|---|
| Uso pedagógico de las redes sociales | Cuestionario pretest sobre imaginarios en el uso de las redes sociales por parte de los profesores | Actividad 1. Este cuestionario fue enviado vía internet para ser contestado antes del primer encuentro con el tutor. |
| | Tema 1: Sensibilización y comprensión del uso pedagógico de las redes sociales. Reconfiguración pedagógica de lo que entendemos por redes sociales en el ámbito educativo. | Actividad 2. Lectura de dos textos: a) La implementación de las redes sociales en la enseñanza superior universitaria. Por Koldo Meso Ayerdi, Jesús Ángel Pérez Dasilva y Terese Mendiguren Galdospin. b) La enseñanza superior y las promesas y los peligros de las redes sociales. Por George Siemens y Martin Weller. |
| | Tema 2: Enfoques y propuestas pedagógicas | Actividad 3: Lectura de los textos: A) Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital por Goerge Siemens (2009), b) Educación abierta y digital: ¿hacia una identidad Edupunk? Por Groom (2008) http://nomada.blogs.com/jfreire/2008/07/educacin-abiert.html c) Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Por: Piscitelli, Alejandro (2009) d) Perfiles del knowmad; John Moravec (2008) |

⁷⁶ Fuente: http://es.wikiquote.org/wiki/Mario_Benedetti.

| | | |
|--|---|---|
| | <p>Tema 3: Cultura de la participación y el trabajo colaborativo</p> | <p>Actividad 4:</p> <p>Lectura del texto:</p> <p>a) La cultura de la participación (Jenkins) y sus retos en educación. http://camarotic.es/?p=960</p> <p>Videos:</p> <p>b) Escuela 2.0. Educar la participación. Por Dolors Reig. (1-4) encontrados en Youtube. 1- http://www.youtube.com/watch?v=RwosCSADzWQ, 2- http://www.youtube.com/watch?v=6iOmB_mFWvs, 3- http://www.youtube.com/watch?v=1XnAQOpnoWY, 4- http://www.youtube.com/watch?v=hjvDdwcfmbc</p> |
| | <p>Tema 4: Sugerencias para el uso didáctico de las redes sociales en las prácticas docentes</p> | <p>Actividad 5:</p> <p>Lectura del texto:</p> <p>Estrategias didácticas en el uso de las redes sociales. Tips y reglas de juego. Por Jairo Antonio Pérez. (2012).</p> |
| | <p>Tema 5:</p> <p>Experiencias de profesores que están experimentando en el uso de las redes sociales en sus prácticas docentes</p> | <p>Actividad 6:</p> <p>Lectura de textos:</p> <p>- Diseño de estrategia en el uso de las redes sociales como estrategia didáctica en la práctica docente.</p> |
| | <p>Tema 6:</p> <p>Preguntas generadoras de reflexión pedagógica en el uso de la redes sociales en las prácticas</p> | <p>Actividad 7:</p> <p>Se realizaron cuatro foros que giraron en torno a los siguientes preguntas:</p> <p>1. ¿Estamos listos?, algunas preguntas que</p> |

| | | |
|--|-----------|---|
| | docentes. | <p>servieron de hilo conductor al debate fueron: ¿Podremos olvidarnos de las clases tradicionales?, ¿Estamos dispuestos a superar el actual modelo de enseñanza y aprendizaje?, ¿Estamos listos para cambiar definitivamente el modo en que enseñamos?</p> <p>2. ¿Quién controla qué y a quién?, y algunas preguntas que orientaron la discusión: ¿La promoción de las redes sociales en particular necesita la iniciativa del profesor?, ¿Un profesor tendrá que justificar la elección de Facebook por encima de Twitter o un sitio de red basado en grupos como Ning? O podrá hacer uso de las redes sociales que considere pertinente a su currículo?, ¿Hasta qué punto promover una red social implica tener que proporcionar asistencia?</p> <p>3. ¿Qué hacen los Profesores ante esta realidad, realidad virtual?: Esta pregunta nos presenta una tarea compleja para los docentes: utilizar redes sociales para aumentar la conciencia y el cuestionamiento crítico de los estudiantes sobre lo que implica estar conectado y sobre lo que revela un gráfico social sobre una persona, y al mismo tiempo permitir a los estudiantes explorar y definir su propio espacio social.</p> <p>4. ¿Qué pasará después?: Este foro se orientó con preguntas como: ¿Las redes sociales se han establecido como una herramienta esencial en su vida laboral y social?, ¿Seguirán su aprendizaje continuo por medio de estas redes o las utilizarán sólo para mantener el contacto?, La educación formal no puede permanecer ajena a significativos cambios en</p> |
|--|-----------|---|

| | | |
|--|--|--|
| | | la creación, gestión, distribución y recepción de la información, será que en todas las disciplinas podremos integrar herramientas digitales como las redes sociales a nuestras prácticas docentes? |
| | Tema 7: Socialización de la experiencia en el uso de las redes sociales en las prácticas docentes | Actividad 8 final: Los profesores presentaron su experiencia al de haber incorporado las redes sociales a sus respectivas asignaturas. La idea de esta actividad fue que los profesores estudiantes del curso identificaran y caracterizaran los usos, apropiaciones y transformaciones de las prácticas de los docentes en el uso de las redes sociales. |

Enfoque didáctico metodológico del curso sobre el uso pedagógico de las redes sociales

La metodología del curso consistió en el aprendizaje activo, donde los profesores tuvieron una fundamentación teórica inicial y luego aplicaron estos conocimientos en sus prácticas docentes. Se compartió material de apoyo pedagógico como lecturas, estudios de caso y videos, que ampliaron los ejes temáticos desarrollados a lo largo del curso. Estos contenidos estuvieron disponibles online en todas las plataformas en todo momento. Este curso se enmarcó en modelos de aprendizaje como el edupunk, el conectivismo, aprendizaje entre pares basado en proyectos con un espíritu colaborativo; se realizaron charlas teóricas, foros y exposiciones virtuales. El propósito de este trabajo fue llevar a que cada participante construyera su propio material apoyado por las diferentes plataformas de las redes sociales como por ejemplo Youtube, Twitter, Facebook, otras. Se esperaba que en

este proyecto los profesores tuvieran su programa académico integrado a las redes sociales como apoyo a su clase presencial. Posteriormente al final del segundo momento del curso, los profesores presentaron su experiencia de haber incorporado las redes sociales a sus respectivas asignaturas. La idea de esta actividad fue que los profesores estudiantes del curso identificaran y caracterizaran los usos, apropiaciones y transformaciones de las prácticas de los docentes en el uso de las redes sociales.

Mi propuesta con este curso sobre el uso pedagógico de las redes sociales está fundamentada bajo unas premisas que fui construyendo y concretando, durante mis propias prácticas docentes, desde seis ideas claves:

1. "Aprendemos de todos, por todos, acerca de casi cualquier cosa", un modelo de educación informal basado en redes sociales de aprendizaje.

2. Basar la enseñanza 2.0 en los principios de apertura, transferencia horizontal de conocimientos e inclusión. El trasfondo de esta propuesta es que todos sabemos algo que podemos compartir y, al mismo tiempo, la mejor forma de aprender algo es enseñándolo. Propongo que las redes sociales se conviertan en sistemas emergentes que buscan la autoorganización, a través del diálogo y la escucha activa entre todos los actores del acto educativo (profesor – estudiantes), para generar un clima de participación interdisciplinar.

3. La propuesta de enseñar apoyado en las redes sociales se concibe como una búsqueda para remezclar formas de aprender que incluyen dosis continuas de creatividad, innovación, trabajo colaborativo y distribuido, laboratorios de experimentación, así como nuevas formas de traducción del conocimiento. La Enseñanza 2.0, no se sugiere como una respuesta estándar para todos los contextos de enseñanza y aprendizaje. Al contrario, lo que se busca es que estas

ideas puedan adoptarse y adaptarse desde la especificidad y diversidad de cada contexto. Mientras que en algunos contextos servirán como complemento de la educación tradicional, en otros espacios podrán usarse como una invitación a explorar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

4. Muchos enfoques de educación procuran una aproximación de arriba hacia abajo (el control parcial o total por parte del profesor, la fiscalización de los procesos educativos, los planteamientos políticos de la institución académica, etc.); en cambio la enseñanza 2.0 apoyada en las redes sociales propone una revolución de las ideas desde abajo hacia arriba (“hágalo usted mismo”, “contenidos generados por el usuario”, “aprendizaje basado en problemas”, “aprendizaje permanente”, etc.).

5. Incluir las redes sociales en las prácticas docentes en el salón de clases y fuera de éste, es empoderar al estudiante en su proceso de autoaprendizaje y generar una comunidad virtual en clase y fuera de ésta para generar una cultura de la participación, el empoderamiento de las tecnologías digitales, y la colaboración entre los participantes.

Por otra parte las redes sociales incrementan la eficacia del uso práctico de las Tecnologías de la información y la comunicación, volviéndolas Tecnologías para el empoderamiento y la participación. Considero que son los estudiantes los que se deben empoderar de las herramientas digitales y sentir que son autónomos en sus procesos de aprendizaje, lo que implica asumir compromisos y responsabilidades. Generalmente sugiero dividir el curso en grupos de 3 a 5 estudiantes y que sean ellos los que diseñen y administren su espacio en las redes sociales (Facebook, MySpace, comunidades de google+, etc.), que este espacio sea el repositorio de todo lo que hagan durante el semestre, publicando noticias, ensayos, videos, caricaturas, artículos, etc. Ellos le envían una invitación al profesor para darles

retroalimentación y motivación sobre el tema particular que estén trabajando en clase.

Una de las claves al hacer uso de las redes sociales en la enseñanza 2.0 es que permiten la personalización del aprendizaje. Esto implica que el estudiante vaya de acuerdo con sus intereses y ritmos, y se conecte con quien quiera sobre el tema que más le interese por medio de las redes personales de aprendizaje.

Lo anterior genera un cambio del rol clásico entre los actores del proceso educativo. Más aún he observado en mis clases que al hacer uso de las redes sociales se produce un acercamiento entre la vida privada del estudiante y el profesor, ya que los estudiantes al ser los gestores de sus propios espacios sociales crean y muestran los temas de su interés (redes de amigos, videos personales, música, etc.) junto al trabajo académico. Este hecho trae como consecuencia un aumento del conocimiento entre el profesor y sus estudiantes, por lo tanto hay un aumento del sentimiento de comunidad educativa. Se convierten en espacios comunes donde se facilita la enseñanza y el aprendizaje de todos.

6. *Las redes sociales* facilitan y propician el intercambio de información y de contenidos de toda índole y en diversos formatos y medios, por lo que también crean los espacios para debatir, planificar, tomar decisiones de manera mancomunada, pasar a la acción, coordinar esfuerzos, ilusiones, perspectivas y resultados, afectos.

Permitir que estos espacios sean administrados y gestionados por los mismos estudiantes transforma el sitio en una recopilación de sus preferencias personales, además de enlazar con toda su creación en la red. Los muros de las redes sociales en muchos de los grupos de trabajo de los estudiantes permitieron mantener

debates, lanzar opiniones, consultar dudas, tanto conceptuales como de actividades o tareas por desarrollar en clase.

Trabajando con las redes sociales en mis clases me di cuenta de que estas plataformas de carácter social principalmente tienen un enorme atractivo en el aspecto personal para los estudiantes. Por este motivo, considero que estos lugares virtuales generan un contacto directo de los estudiantes con sus profesores, compañeros y amigos, creando ambientes de trabajo favorables, lo que constituye uno de los motivos directos del éxito de las redes sociales y adquiere especial relevancia entre los jóvenes: "Que otros me conozcan a través de lo que yo hago y yo a ellos por lo que hacen".

Resultados de los test aplicados

Como instrumento de recolección de datos, al inicio del curso sobre "Uso pedagógico de las redes sociales" se aplicó a los profesores participantes un pre-test (pre-test) que se diseñó a escala, con el propósito de indagar acerca de si usan o no las redes sociales; y en caso afirmativo: si los usan: ¿cuáles usan?, ¿cómo las usan?, ¿desde hace cuánto las usan?, ¿cuáles son las percepciones y actitudes hacia los social media? También me interesó indagar en este pre-test sobre sus actitudes y percepciones respecto al uso en el salón de clase del Twitter, Facebook y Youtube. Este pre-test fue también un ejercicio de indagación reflexiva sobre las propias prácticas docentes desarrolladas con las redes sociales. Por lo tanto se investigó en esta segunda fase, sobre los imaginarios que tienen los profesores preguntándoles sobre ¿Cómo desarrolla su clase? ¿Qué entiende por enseñar usando las redes sociales? y ¿qué entiende por aprender a través de las redes sociales? ¿Cómo utiliza las TIC?. El propósito central de este pretest fue

establecer un panorama sobre el uso de las redes sociales que hacen los docentes de la muestra durante sus procesos de enseñanza.

A este grupo de profesores se les envió un correo electrónico invitándolos a contestar el pre-test. El correo electrónico fue el siguiente: "Apreciados Profesores: Estamos desarrollando una investigación sobre el uso de las redes sociales en las prácticas académicas, por lo tanto los invitamos a responder estas preguntas acerca de sus actividades y costumbres relacionadas con el uso de Internet y Redes Sociales, para ello elaboramos tres secciones de profundización: Internet, Redes Sociales y Prácticas Académicas. Para lo cual te invito a contestar el formulario titulado "Uso de las redes sociales en las prácticas académicas"⁷⁷ El tiempo estimado de la encuesta es de 10 minutos".

Se seleccionaron un grupo de 30 docentes pertenecientes a la Asociación de Universidades Jesuitas de América Latina (AUSJAL), que hicieron parte de la muestra de la investigación. Las instituciones en las cuales trabajan estos profesores son: Farmacia Guadalajara SA de CV Pedro Loza Guadalajara, México; Universidad Jesuita ITESO – Tlaquepaque, México; Universidad Iberoamericana León, México; Universidad Rafael Landívar, Guatemala; Universidad Católica de Córdoba, Argentina; Liceu de Artes e Ofícios de Pernambuco – UNICAP, Brasil; y Pontificia Universidad Javeriana, Colombia.

Una vez analizadas las respuestas de los docentes, destaco los siguientes puntos: Las repuestas fueron bastante favorables hacia el uso de las redes sociales en sus actividades de enseñanza como herramientas didácticas. De los 30 profesores, 28 afirmaron que continuarían usando las redes sociales en sus clases, 1 se inclinó

⁷⁷ Invitación a contestar el pretest en el siguiente link:
<https://docs.google.com/spreadsheet/viewform?fromEmail=true&formkey=dEREWFFGdKE1UjR1aV R2TFNpTFI4TEE6MQ>

por el uso del blog y el otro manifestó un interés muy medido por experimentar con estas nuevas posibilidades.

El 90% de estos profesores están conscientes de que la mayoría de estas tecnologías se han generalizado en la población, sobre todo en los jóvenes, y su uso se sigue asociando a actividades de ocio y entretenimiento. El 80% de estos profesores argumentan a favor de las redes sociales después de haber tomado el módulo sobre el uso pedagógico de las redes sociales, y de haber experimentado en clase con ellas manifestando al final que éstas ayudan a los estudiantes a ser más abiertos y comunicativos con el mundo (aprender de los demás), que los estudiantes se motivan más a aprender al poder hacerlo en comunidad, y por último, que con estas herramientas se les facilita a los estudiantes vías de socialización con sus compañeros. Por otro lado, sólo dos profesores manifestaron argumentos en contra, considerando que al utilizar estas plataformas sociales los estudiantes tendrían la excusa perfecta para perder el tiempo, que muchas de las empresas dueñas de estas redes sociales buscarían su propio interés económico más que el valor educativo, y que las redes sociales ahondarían en la brecha digital.

El 98% de los profesores parece aceptar que la integración de las redes sociales en la enseñanza es una exigencia social y económica de nuestro tiempo y que, aunque no haya sido precisamente una demanda de la mayoría de los docentes, es necesario acercar los salones de clase a la sociedad del conocimiento y hacer uso del Internet y de las redes sociales como plataformas de comunicación digital, como se evidencia por parte de un gran número de jóvenes hoy en día.

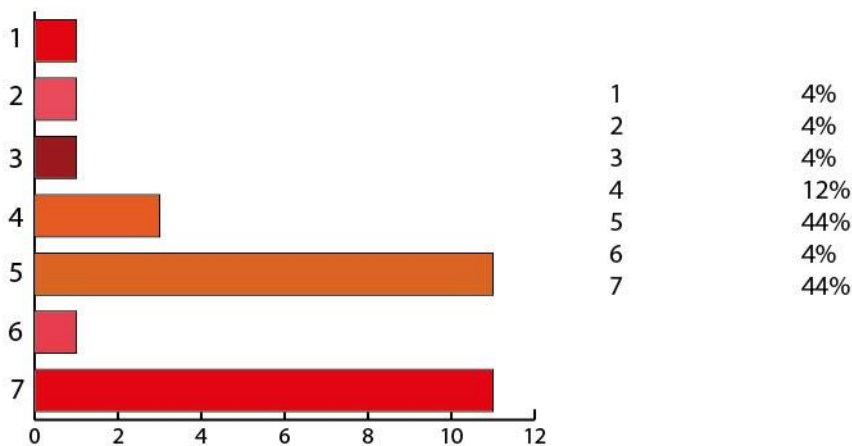
A continuación se presenta el resumen del pre-test aplicado:

I. Con relación al tema de Internet se indagó sobre los comportamientos y actitudes de los docentes en el uso de la red de redes.

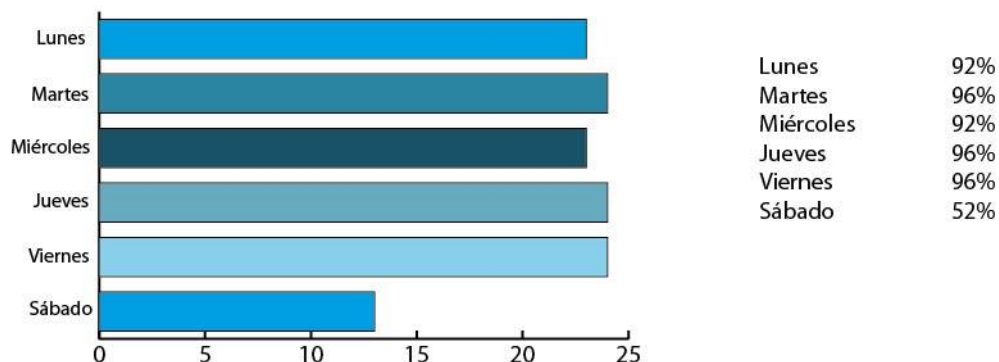
1. ¿Cuánto tiempo pasa al día en Internet?



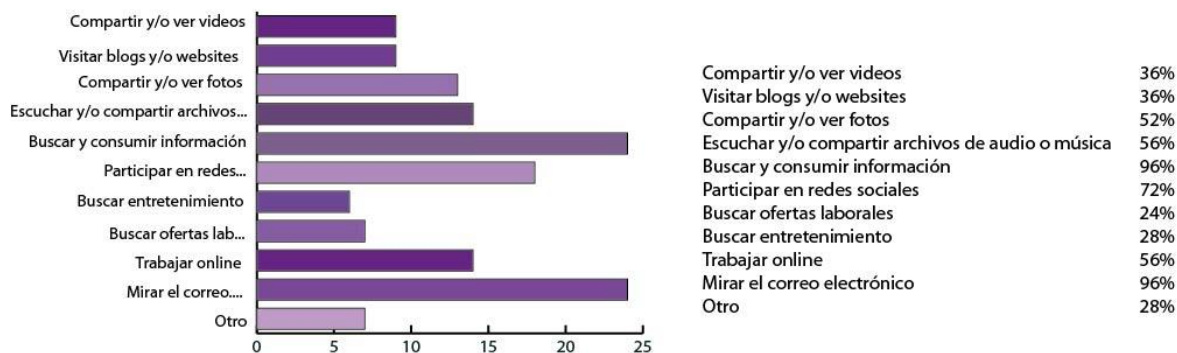
2. ¿Cuántos días a la semana accede a Internet?



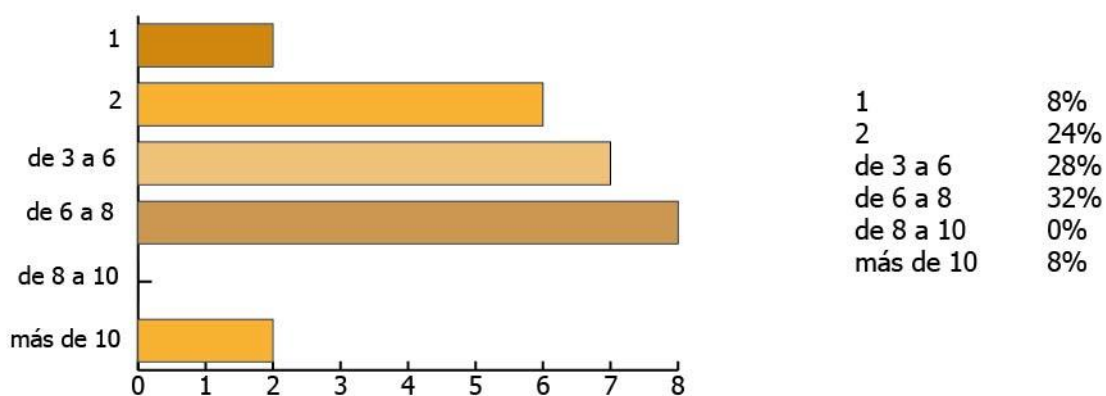
3. ¿Qué días a la semana se conecta a Internet?



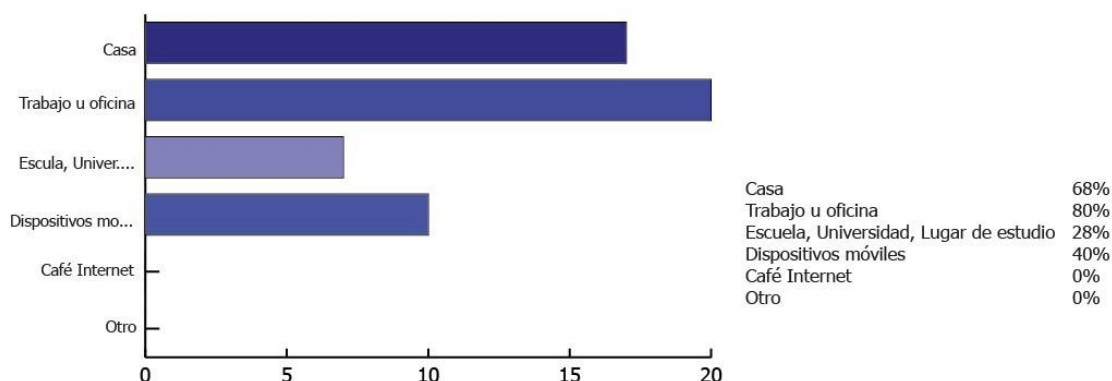
4. ¿Qué actividades realiza en Internet?



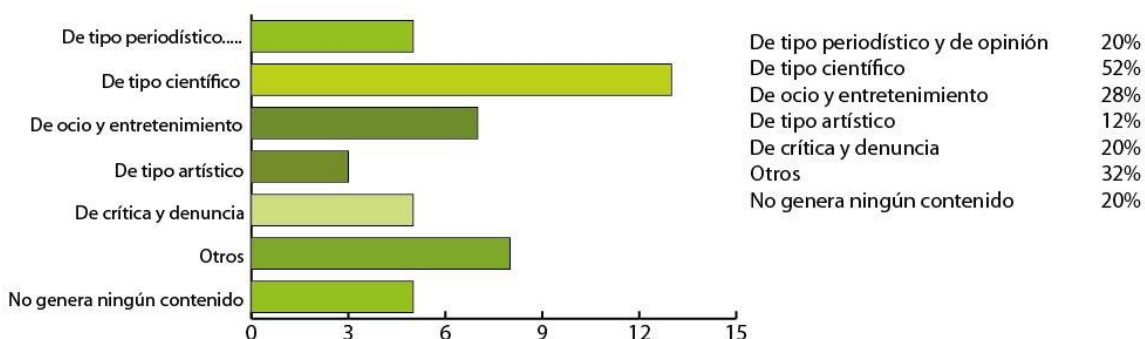
5. ¿Cuántas horas al día accede a Internet?



6. ¿Dónde se conecta con mayor frecuencia?



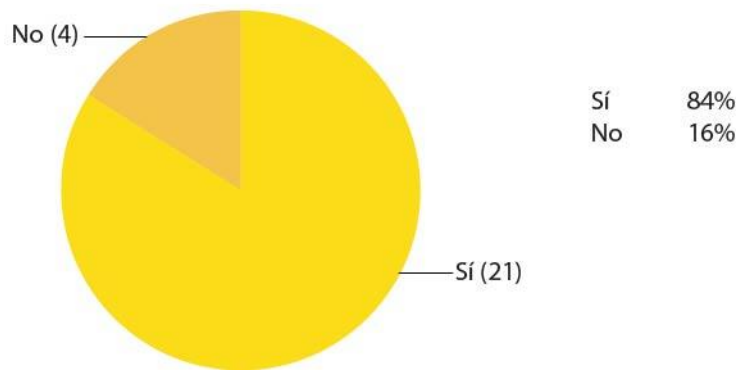
7. ¿Qué contenidos genera usted en Internet?



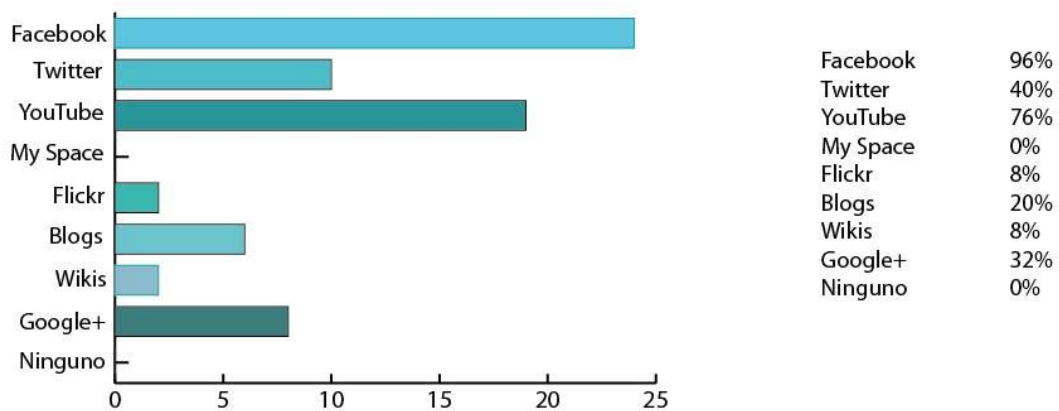
Estas gráficas muestran datos interesantes como por ejemplo que los profesores son usuarios diarios y pasan entre 3 a 8 horas al día navegando por Internet, por lo menos 5 días de la semana. Entre las actividades más destacadas por los profesores es que buscan y consumen contenidos seguido por la revisión del correo electrónico y las conversaciones online o participaciones en red, ya sea por medio de chats textuales o en videoconferencias. Los lugares donde más entran al Internet son la oficina y la casa. Los contenidos que producen los profesores en Internet son de carácter académico en primer lugar y de ocio y entretenimiento en segundo lugar.

II. En el tema de las redes sociales se indagó sobre cómo los docentes están empezando a implementar estas herramientas en su día a día.

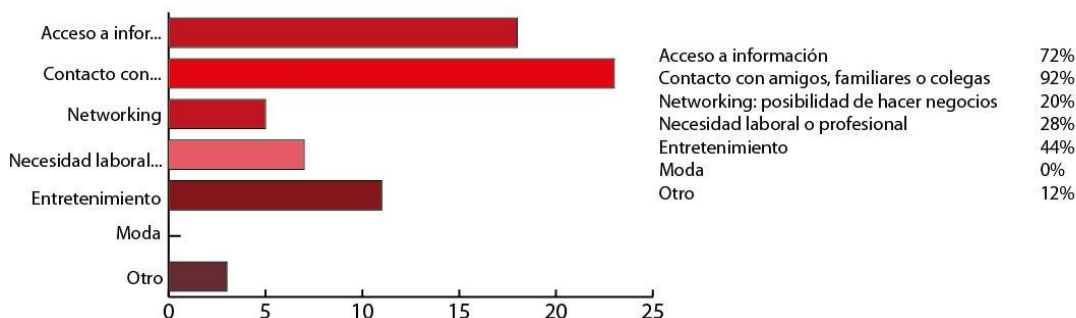
1. ¿Es Ud. un usuario activo en las Redes Sociales?



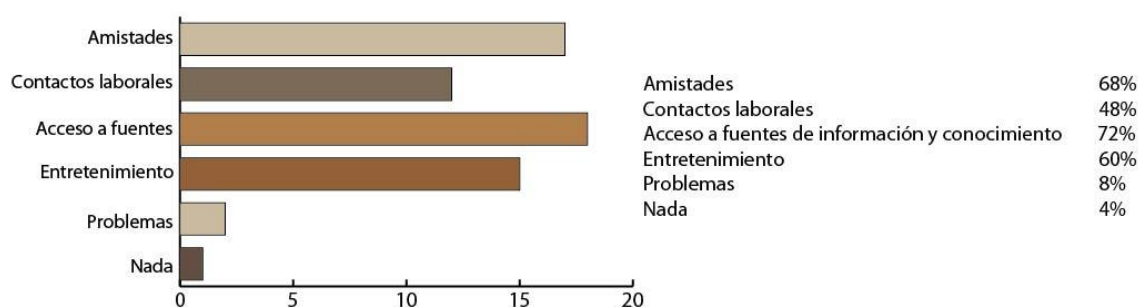
2. ¿Cuáles de las siguientes redes sociales usa?



3. En caso de que sea usuario de redes sociales ¿Qué motivos tuvo para ingresar?



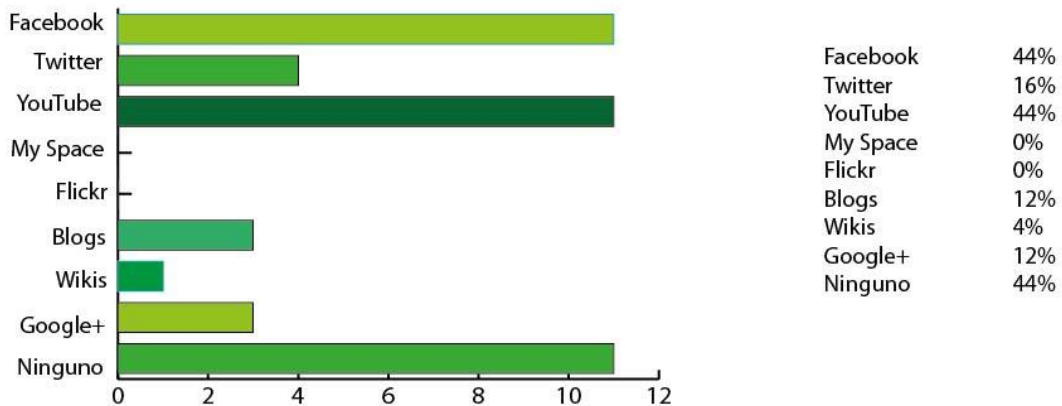
4. ¿Qué le han aportado las redes sociales?



Al analizar las respuestas observamos que el 84% de los profesores tienen un perfil en una red social, lo cual indica que conocen las lógicas técnicas de estas plataformas y no son ajenos a su funcionamiento. Tanto en Latinoamérica como en Colombia y México, las redes sociales más usadas son en orden de importancia: Facebook, Youtube y Twitter, aunque el uso de Google está creciendo cada día más. Los profesores consideran que las redes sociales les permiten estar en contacto con sus amistades y acceder a información, y estas son las ventajas más importantes para ellos. Esta percepción es muy parecida a la de los estudiantes como lo veremos más adelante.

III. El tercer tema que se indagó fue el de las prácticas docentes. El propósito fue averiguar cómo utilizan los docentes los medios de las redes sociales en sus prácticas pedagógicas.

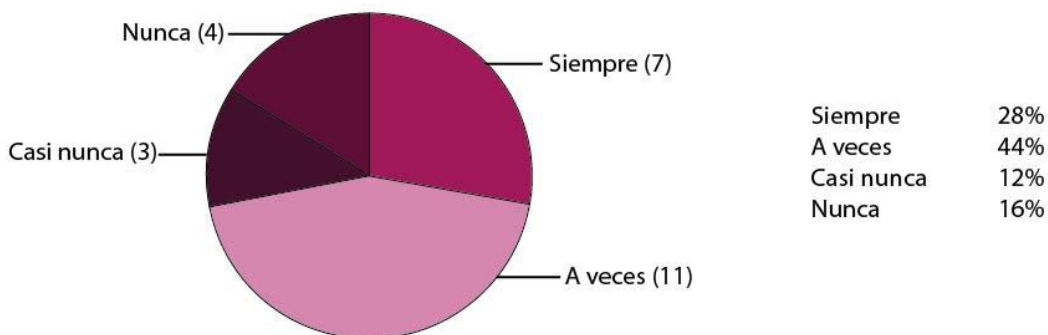
1. ¿Cuáles de los siguientes medios de las redes sociales utiliza en sus prácticas docentes?



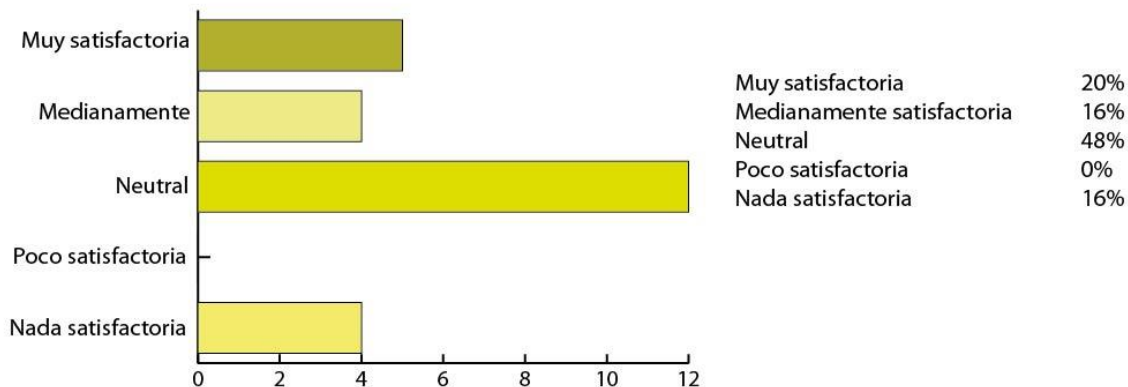
2. ¿Describa cómo desarrolla su clase si utiliza alguno de estos medios de las redes sociales?

En este punto el 80% de los profesores manifestaron que hasta el momento no utilizan las redes sociales para el desarrollo de los temas en clase. Sin embargo el 14% comentaron que hacen uso de las redes sociales con alguna frecuencia para consulta de artículos, videos, o para complementar temas vistos en clase. Otros profesores 06% comentaron que a veces las utilizan como repositorios y para que los estudiantes cuelguen allí sus trabajos de clase, o para socializar las producciones de parciales o trabajos interesantes de los estudiantes.

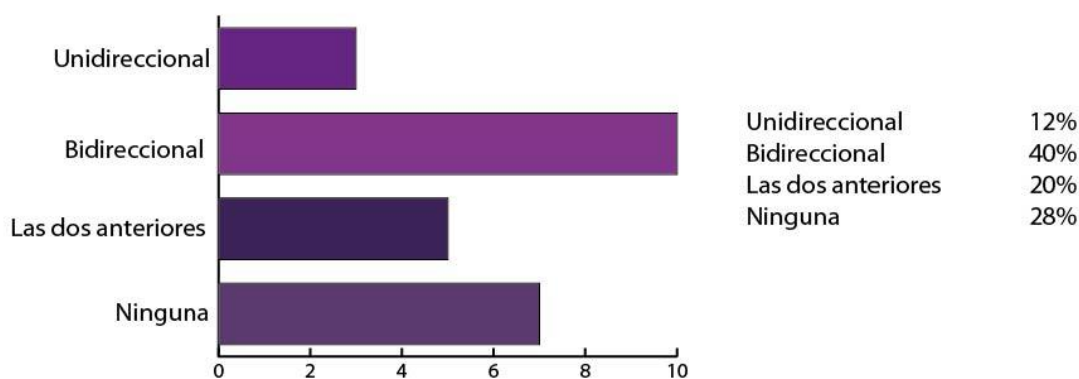
3. ¿Usted permite que sus estudiantes usen dispositivos móviles o computador en clase?



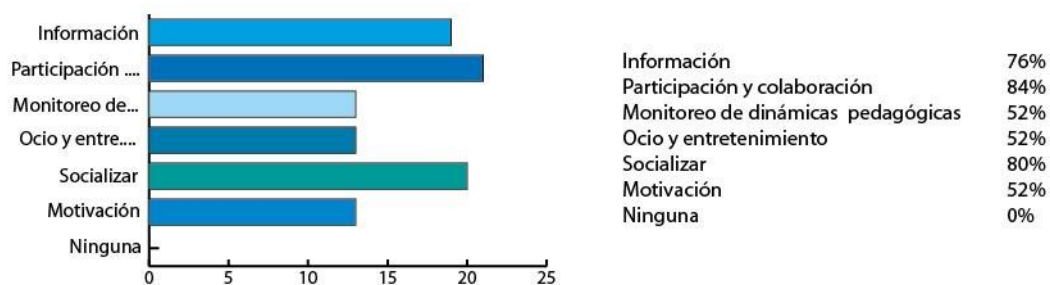
4. Cuando utiliza alguno de los medios de las redes sociales como blogs, wikis, Facebook o Twitter la interacción con sus estudiantes es:



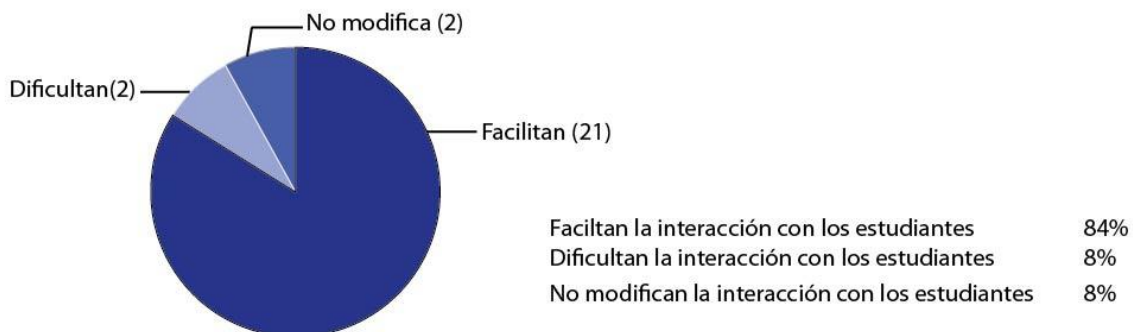
5. La interacción entre profesor y estudiantes usando los medios de las redes sociales es:



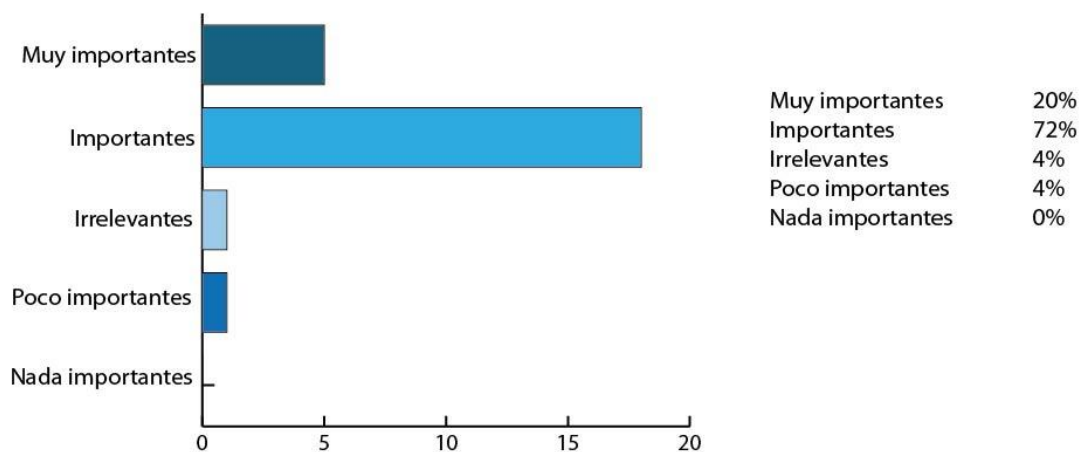
6. Usted considera que los social media sirven para:



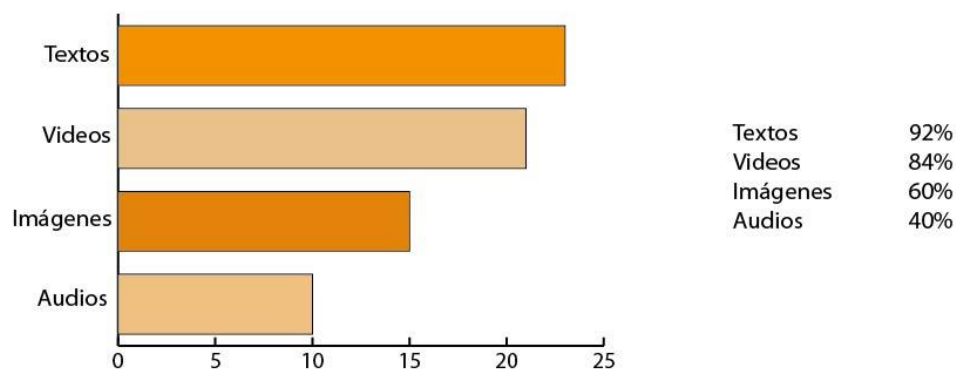
7. Considera que los medios de las redes sociales:



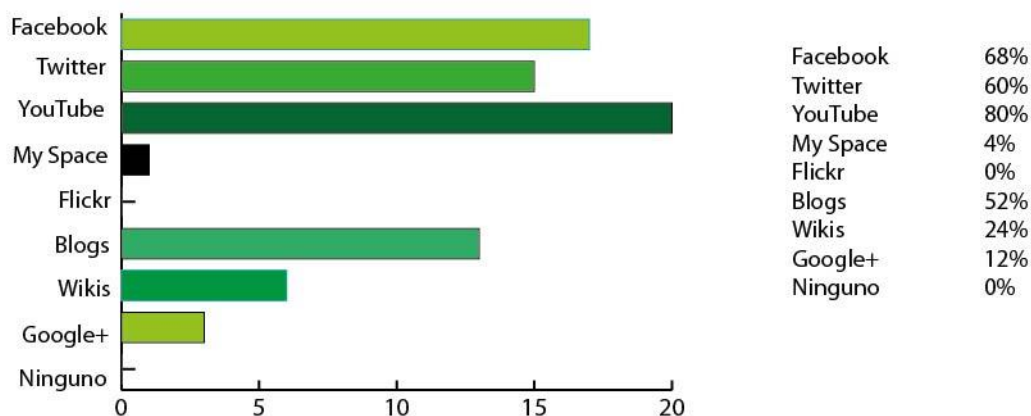
8. Las redes sociales en los procesos de enseñanza son:



9. ¿Qué tipo de contenido prefiere usted compartir a sus estudiantes en las redes sociales?



10. ¿Cuáles de estas redes sociales considera más apropiadas para usar en prácticas docentes?

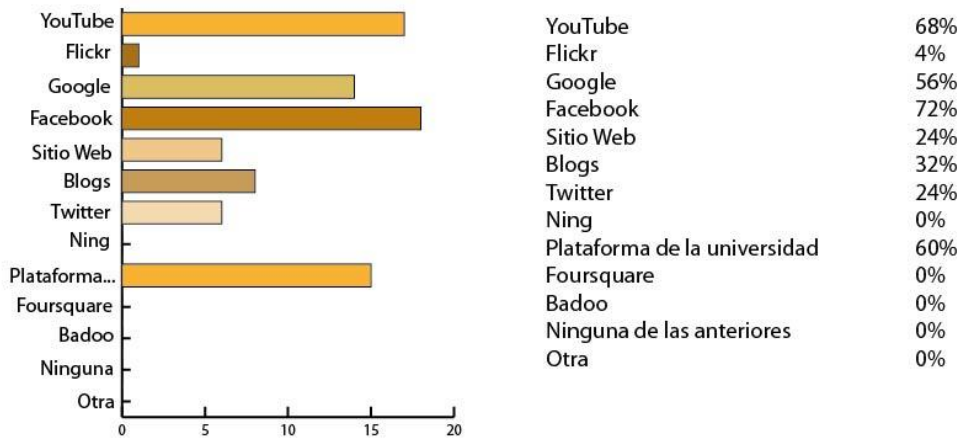


Todavía existe bastante desconfianza por parte de los profesores para permitir que sus estudiantes hagan uso de dispositivos tecnológicos en clase. Sin embargo cuando los profesores usan las redes sociales, el 60% las consideran muy satisfactorias, un 30% manifiesta que la interacción con sus estudiantes es neutra, y 10 % de los profesores consideran su interacción con los estudiantes poco satisfactoria. Esto evidencia que la mayoría de los profesores mejoraron sus interacciones y comunicaciones con los estudiantes gracias a las redes sociales. No obstante, el nivel de comunicación es tanto en doble vía como en casi igual porcentaje en una sola vía, y en otras consideran que no hay ningún tipo de comunicación. El 45% de los profesores piensan que las redes sociales sirven para participar y colaborar, en un porcentaje muy cercano al 42% consideran que sirven para socializar, buscar información, motivar, para el ocio y entretenimiento, y el 13% piensan que sirven para educar.

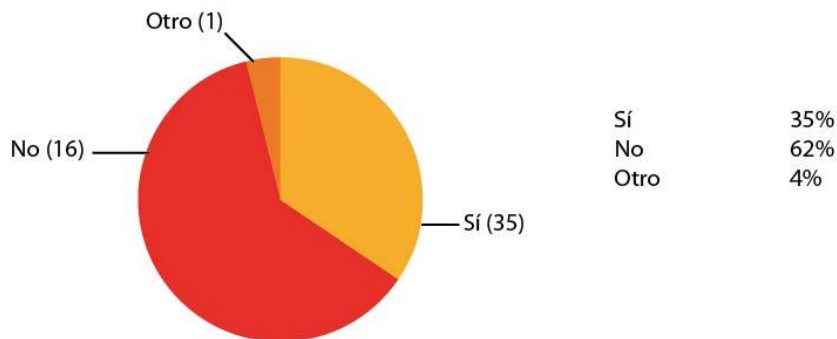
Una vez concluyó el curso se aplicó un pos-test a los profesores para analizar su experiencia con el uso de las redes sociales en sus prácticas docentes:

I. Con relación al tema de Internet se indagó sobre sus hábitos, y si estos cambiaron después de participar en el curso y de usar las redes sociales en sus prácticas docentes:

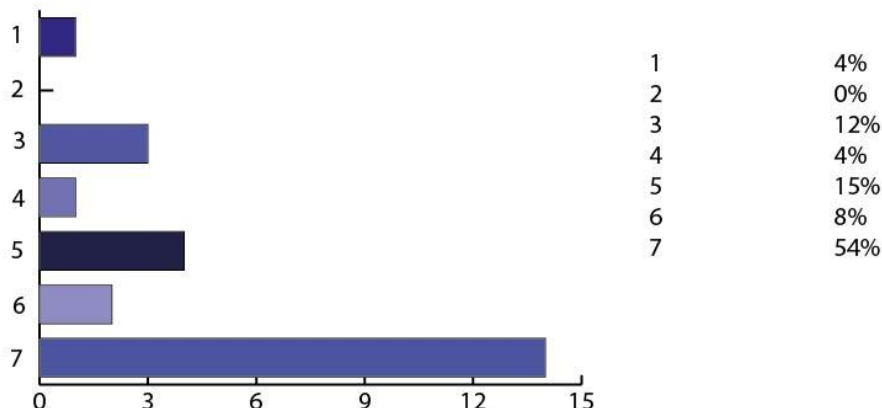
1. ¿Cuáles de las siguientes redes sociales usó más con sus estudiantes o en actividades académicas?



2. ¿Se le presentaron problemas de conectividad?



3. ¿Cuántos días a la semana entró en promedio al Internet?



4. ¿Cuánto tiempo pasó en el día conectado al Internet?



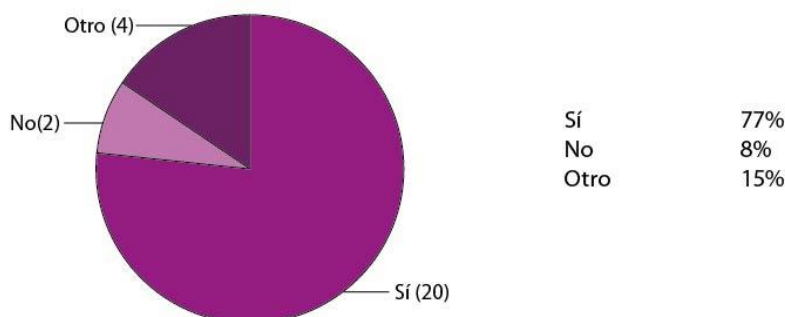
II. Con respecto al tema de las prácticas docentes y el uso de las redes sociales los puntos fueron los siguientes:

1. Describa cómo usó las redes sociales en sus prácticas docentes.

El 96% de los profesores manifestaron que después de tomar el curso empezaron a utilizar las redes sociales para la comunicación con sus estudiantes, el intercambio y la construcción colectiva del conocimiento, la organización y gestión de recursos educativos, y el acceso, la edición y producción de recursos desarrollados por los estudiantes de la asignatura. También el 25% de los profesores utilizaron las redes sociales para documentar procesos de investigación

de los diferentes temas trabajados durante la clase. El 78% de los profesores las usaron para enviar algún informe, archivo, o aclarar alguna duda.

2. Con el uso de las redes sociales, ¿Usted consiguió lo que planteó durante su asignatura?



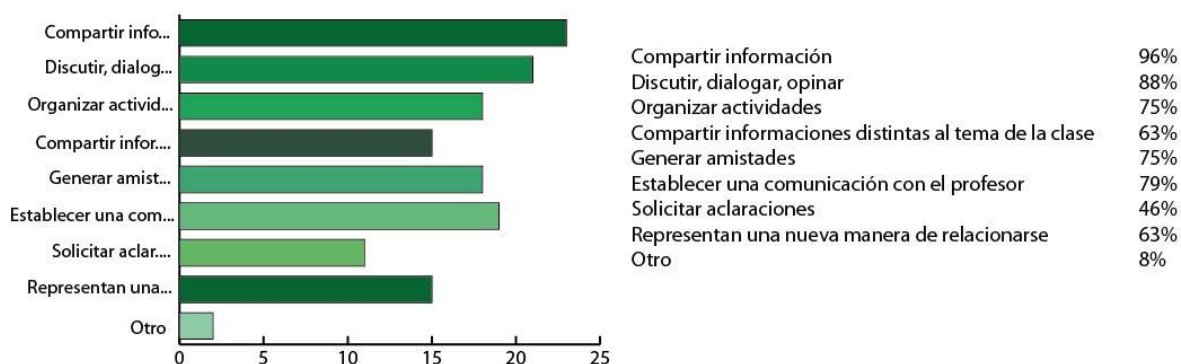
3. De acuerdo con su experiencia, ¿usted considera que el uso de las redes sociales en sus prácticas docentes transformó en algo los ambientes de aprendizaje? ¿Por qué? (por ejemplo, generó dinámicas colaborativas, de inteligencia colectiva, promovió un aprendizaje más significativo en sus estudiantes, etc.). El 75% de los profesores concuerdan en que sí se promovió la participación, la integración y sobre todo la solidaridad entre sus estudiantes. El 80% afirmaron que a través de las redes lograron no solamente compartir informes con los estudiantes (fechas, actividades y proyectos) sino también aclarar sus dudas y establecer una comunicación asincrónica que les permitió crear y compartir sus conocimientos. 35% opinaron que las redes sociales son útiles para aterrizar conceptos teóricos en ejemplos audiovisuales y expandir una videoteca útil en la materia. El 75% afirmaron que se facilitó más el intercambio y participación así como la interacción con profundidad y sentido. El 80% opinaron que se generó un cambio, se presentó un nivel alto de participación bajo términos de libertad, con trabajo autónomo, que promovió un aprendizaje significativo en sus estudiantes, permitió el aprendizaje entre pares, posibilitó aprender del error

como una oportunidad y se conformó un grupo humano académico con intereses particulares. Por último transcribo textualmente lo que un profesor comentó: "los resultados sugieren un aumento en la motivación y disposición al aprendizaje, la generación de caos en la interacción de Twitter y la acentuación en las interacciones, discusiones y debates entre los estudiantes, me permite concluir que el uso de las redes sociales en la educación impacta positivamente en la forma de construir conocimiento colectivo".

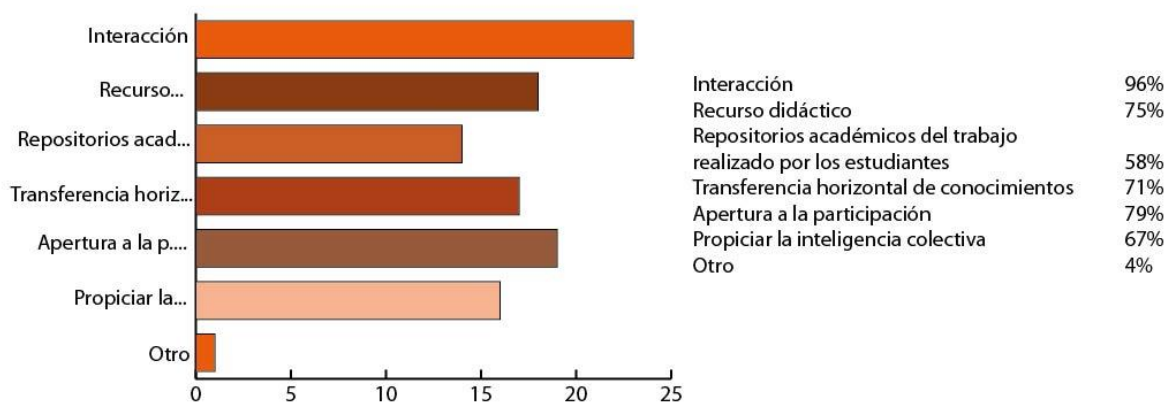
4. ¿Usted considera que las redes sociales favorecieron escenarios de interrelación generando otros modos de organizar, pensar y articular los procesos educativos? ¿Por qué? Los profesores contestaron lo siguiente: El 90% opinó que sí se logró la participación y el dialogo entre los estudiantes, se crearon espacios de comunicación interesantes. Otro grupo de profesores 30% opinó que los modelos conectivistas que han traído las redes sociales, permiten recuperar la naturaleza humana: su ser social, el ser humano es interacción pura, construye, diseña, crea y piensa en interacción con diferentes colectividades. Allí se origina el producto de las ideas geniales que han tenido muchos creadores o inventores. Levi Strauss llamó a este fenómeno el "bricoleur" que significa recoger las ideas de diferentes lugares y personas y realizar una nueva idea u objeto. Otro grupo de profesores, 40% considera que el éxito del uso de las redes sociales en la educación es que permite a los estudiantes múltiples interrelaciones que a su vez permiten pensar múltiples estrategias de organización, racionalidad y diseño de procesos de aprendizaje. Si el profesor tiene la suficiente sensibilidad el proceso de aprendizaje en su curso será no solamente eficaz sino gratificante para el docente y el estudiante. Por último otro grupo de profesores, 25% opinó que las redes sociales permitieron un escenario de interrelación diferente desde la organización porque implicó darle poder a los estudiantes para buscar los contenidos de la asignatura, desarrollar con su propio ritmo las actividades para publicar, interactuar con los pares, aprender de los errores, desarrollar pensamiento crítico y análisis de la

información. Esto implica mayor autonomía del estudiante y se convierte en protagonista de su aprendizaje. Cambia la forma de hacer y permite replantear otra forma de pensar, de aprender y de hacer el proceso de enseñanza aprendizaje.

5. De acuerdo con su experiencia, usted considera que las redes sociales proporcionaron espacios comunes para:



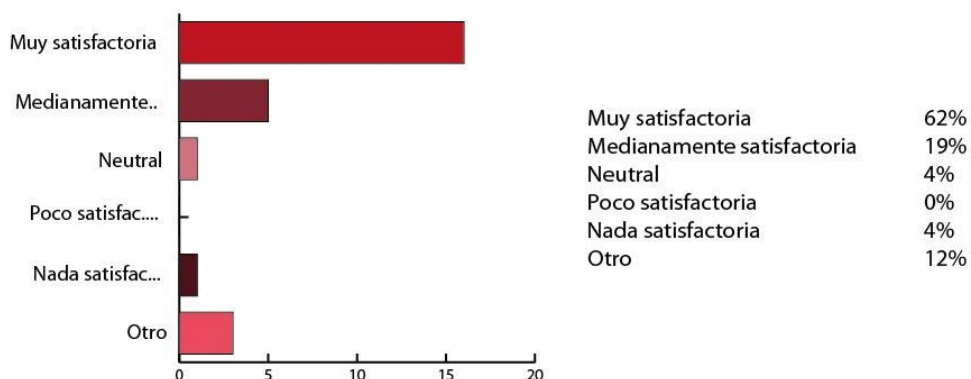
6. Las redes sociales son espacios de:



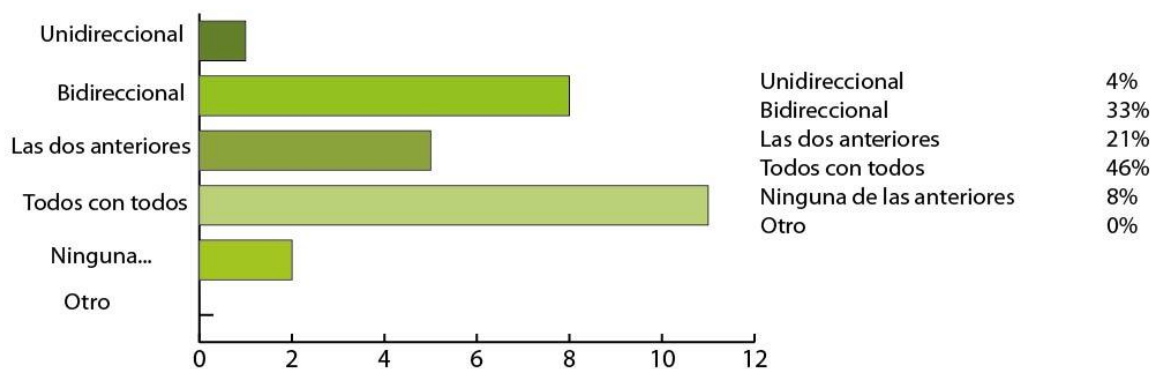
7. ¿Usted considera que los estudiantes universitarios utilizan cada vez más las redes sociales como herramientas de comunicación? ¿Por qué? Estas son algunas respuestas que dan cuenta de lo que la mayoría de los profesores respondió: - sí, y la mayoría, 90% consideran que los estudiantes universitarios sí utilizan más las redes sociales. Otro grupo de profesores opinaron que - sí, pues facilita su vida

académica en la elaboración de sus trabajos y les ayuda a compartir archivos y informes. Otro profesor comentó: "Creo sobretodo que los estudiantes están mucho más involucrados en la utilización de las redes para mantener contactos sociales". Un par comentaron: El uso de las redes sociales como medio de formación académica es, desafortunadamente, muy secundario para el cotidiano de los estudiantes universitarios, Sí, pero no desde lo pedagógico. Fundamentalmente porque implica una contaminación de sus espacios de descanso y socialización. Y otro dijo: Sí, porque las redes sociales permiten una mayor facilidad de acceso desde cualquier dispositivo móvil, porque es una manera de mantenerse conectados con sus pares, porque es parte de su cultura comunicativa. Y por último otro profesor respondió diciendo: Son actuales, son la forma como muchos de los estudiantes se comunican en su entorno social y familiar, en lo académico se rompe el mito de que sólo sirven para socializar, para entretenerse y perder el tiempo.

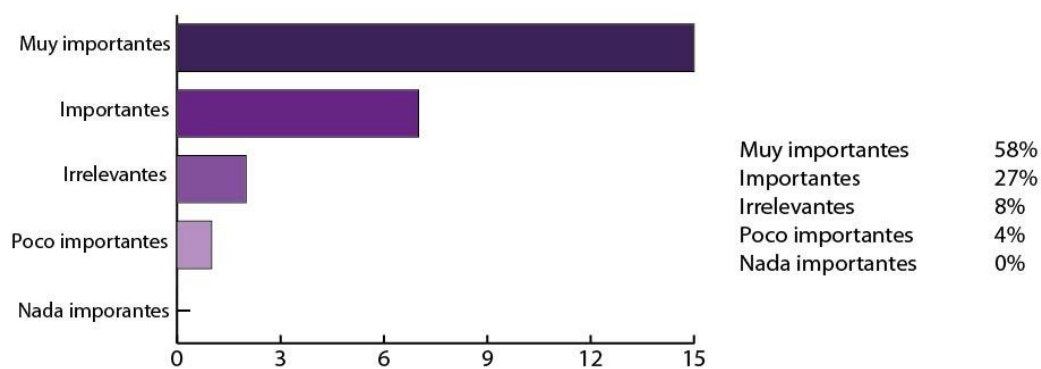
8. ¿Cuándo utilizó alguna de las redes sociales como Blogs, Wikis, Facebook, Twitter etc, la interacción con sus estudiantes fue:



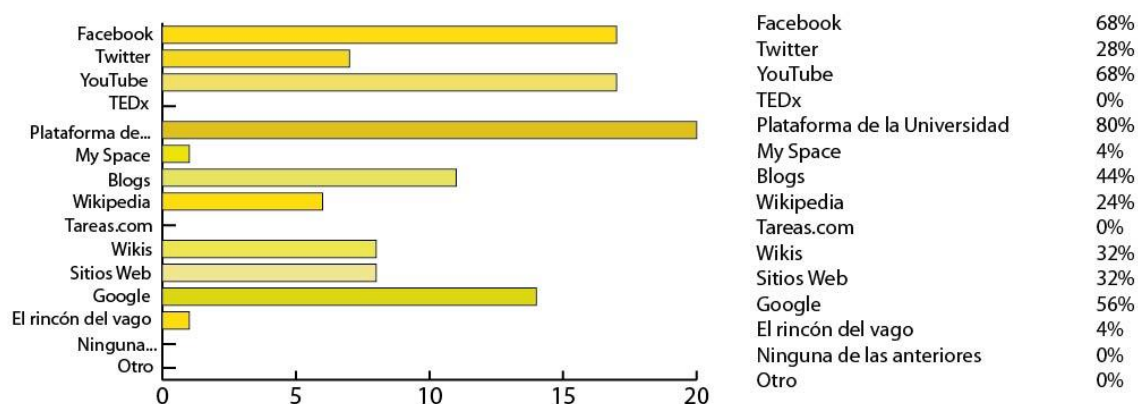
9. ¿Usted considera que la comunicación con sus estudiantes usando las redes sociales fue:



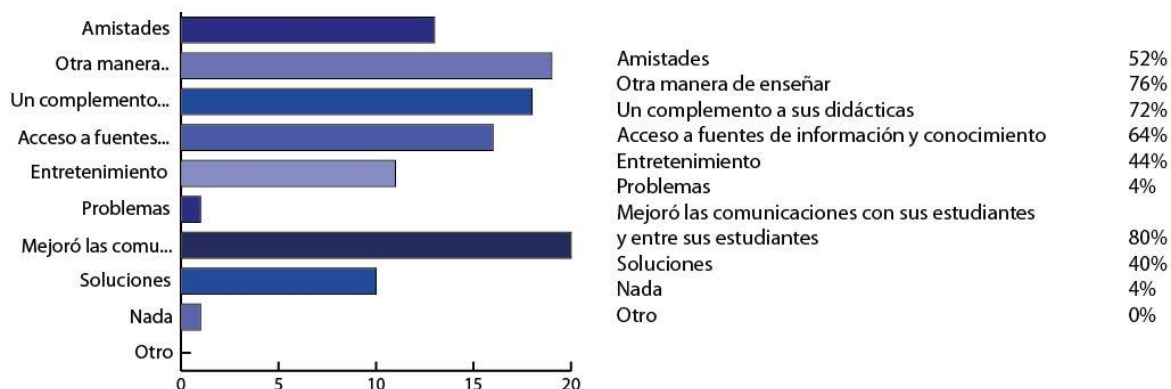
10. Las redes sociales en los procesos de enseñanza y aprendizaje son:



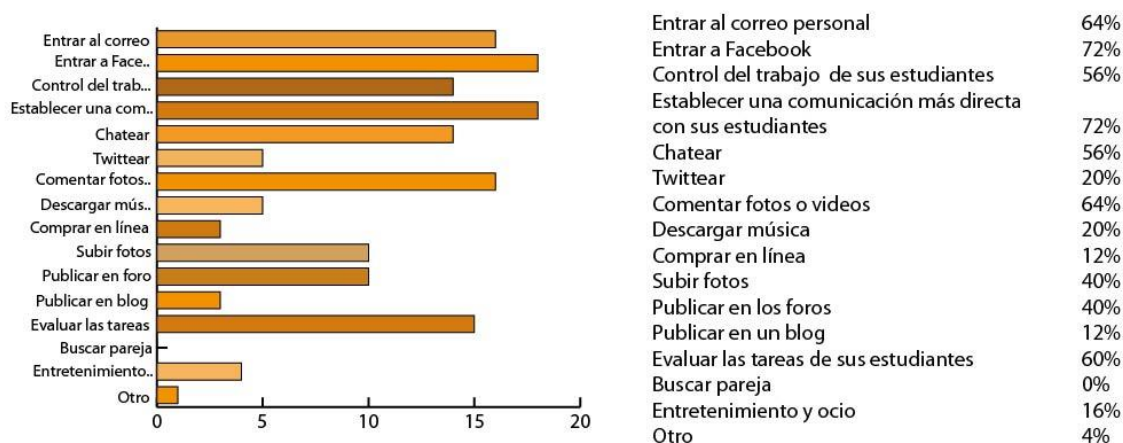
11. ¿Cuáles de las redes sociales considera usted los más apropiados para usar en sus prácticas docentes?



12. ¿Qué le han aportado las redes sociales?



13. ¿Cuáles fueron sus actividades en las redes sociales?



Al indagar cuáles redes sociales utilizaron más los profesores se observa que cambiaron un poco las preferencias en comparación con el pre-test que se les aplicó. Ahora el primer lugar lo ocupó Youtube, seguido por Facebook, en tercer lugar hay que destacar que las plataformas de las universidades (LMS) siguen siendo usadas por los profesores, el cuarto lugar lo ocupa Google seguido por sitios web. Me sorprende que en el pre-test Twitter ocupaba el tercer lugar y ahora casi nadie lo utiliza, sólo el 4% para sus prácticas docentes. Un porcentaje alto, 60% de profesores manifestó que tiene problemas de conectividad, sin embargo la mayoría de los profesores se conectan casi todos los días de la semana superando

el tiempo que gastaban antes de tomar el curso. De igual manera se ampliaron las posibilidades de hacer uso de las redes sociales como espacios para compartir, discutir, dialogar, establecer espacios para comunicarse con el profesor, generar amistades, organizar actividades y la más destacada entre todas, para compartir información. En este orden de ideas los profesores consideran que las redes sociales son espacios para interactuar, que propician la participación, las ven como recursos didácticos que generan inteligencia colectiva y transferencia horizontal de conocimientos. Un aspecto a destacar es que la mayoría de los profesores sienten que a través de las redes sociales mejoró la interacción con los estudiantes y la comunicación se dio mejor en todos los sentidos, destacando ahora más que en el pre-test la importancia de utilizar las redes sociales en las prácticas docentes. Las redes sociales más usadas por muchos de los profesores fueron en primer lugar la plataforma de la universidad (LMS) en segundo lugar se destaca Facebook, Youtube, google, blogs, wikis, sitios web y por último Twitter.

***Propuestas y experiencias de los profesores que tomaron el módulo:
Uso pedagógico de las redes sociales.***

Análisis de la experiencia

| | |
|-------------------------------|---|
| Universidad | Universidad Rafael Landívar Guatemala. |
| Profesor | Carlos Alejandro Rodas. |
| Administrador | Carlos Alejandro Rodas. |
| Red Social | Facebook https://www.facebook.com/groups/318001704974784/ |
| Nombre del Ensayo | El Facebook como apoyo de aprendizaje y Fortalecimiento de la integración grupal. |
| Nombre de la propuesta | Redes Sociales: Apoyo al Aprendizaje y fortalecimiento de la integración grupal. |
| Asignatura | Catequesis preparatoria para las jornadas mundiales de la juventud Rio-2013. |
| Participantes | 30 estudiantes |
| Tipo de grupo | Abierto |

| | |
|--------------------------------|--|
| Frecuencia | Diaria. |
| Tiempo de mayor tráfico | En horas de la tarde y noche, de sábado a miércoles excepto el jueves y viernes. |
| Tiempo de trabajo | 03 de septiembre que se abrió hasta el 30 de noviembre del 2012. |
| Tipo de Publicaciones | Trabajos escritos, Videos, fotografías, links a otros sitios web. |

Aspectos a destacar

- Es la primera vez que utilizo las redes sociales como herramienta de apoyo del aprendizaje y formación de estudiantes universitarios.
- Utilizamos Facebook, en el proceso que estábamos iniciando desde la Pastoral Universitaria Landivariana, con la formación catequética de un grupo de estudiantes universitarios que se preparan para participar en la Jornada Mundial de la Juventud 2013, en Rio de Janeiro.
- Utilizar esta herramienta ha sido de un gran apoyo en este proceso formativo, ya que lo que nos hemos propuesto es la integración grupal, y este distanciamiento entre catequistas era un gran obstáculo para cumplir con este objetivo.
- Compartir información y Facebook nos ha servido como repositorio de los contenidos.
- Durante las 12 semanas que duró la catequesis fueron muy creativos los estudiantes, reflexionaron lo que se les pidió, aportaron ideas nuevas, subieron videos, canciones, fotos, que ellos encontraron y los compartieron en el grupo.
- Observé en esta experiencia que cuando dejaba más libertad para la reflexión participaron más, que cuando les hacía preguntas concretas.
- La experiencia ha sido muy gratificante, se ha generado una buena relación entre los estudiantes y los formadores.
- Es muy exigente usar las redes sociales porque hay que estar muy atentos al acompañamiento, a la animación y a la retroalimentación de lo que se está interactuando en el grupo de facebook.

Profesor: Aleyda Gómez E.

Contexto:

Se presenta la necesidad de fortalecer la comunicación entre personas de los grupos locales y el resto de los integrantes de la Escuela: asesores, tutores virtuales, estudiantes.

Objetivo:

Utilizar la red social Facebook como herramienta de intercambio de experiencias entre los integrantes de la Escuela. Generar una cultura de la participación entre los estudiantes de la escuela.

Estrategia:

La propuesta es motivar a los estudiantes para vincularse a la red de Facebook para que publiquen allí, ensayos, ideas, fotografías, vídeos o cualquier aporte espontáneo que cree amistad y tienda redes.

Análisis de la experiencia

| | |
|--------------------------------|--|
| Universidad | Pontificia Universidad Javeriana – Escuela Continental de Comunidades Eclesiales de Base (CEBs). |
| Profesor | Aleyda Gómez E. |
| Administrador | Natalie Parra de Chile. |
| Red Social | Facebook http://www.facebook.com/groups/319396634834626/?fref=ts |
| Nombre del Ensayo | Informe de la actividad desarrollada a través de las redes sociales. |
| Nombre de la propuesta | Diseño de la actividad colaborativa virtual |
| Asignatura | Escuela Virtual "Oscar Arnulfo Romero |
| Participantes | 29 estudiantes procedentes de: México, Argentina, Chile, Ecuador, Brasil, Colombia, Guatemala, Nicaragua, Honduras, Uruguay, Paraguay, Haití y República Dominicana. |
| Tipo de grupo | Abierto |
| Frecuencia | Diaria |
| Tiempo de mayor tráfico | En horas de la noche generalmente sobre todo los domingos, Lunes, Martes y Miércoles, poco el jueves y viernes, y casi nunca los sábados. |
| Tiempo de trabajo | 10 de septiembre hasta el 03 de diciembre del 2012. |
| Tipo de Publicaciones | Trabajos escritos, Videos, fotografías, links a blogs, wikis, sitios web, Youtube y a otras redes sociales. |

Aspectos a destacar:

- Se escogió Facebook porque nos ofrecía la oportunidad de subir con mayor facilidad fotografías, videos y otros materiales y además nos brindaba la oportunidad de acercarnos y compartir realidades desde distintos puntos del continente.
- Una actividad importante a destacar fue la articulación en el Cono Sur de las actividades pastorales implementadas por las CEBs (Comunidades Eclesiales de Base) y la oportunidad de conocer estas experiencias desde otros países del continente.
- La página ha servido igualmente como ventana para mostrar nuestras experiencias de base y recibir el apoyo y motivación.
- Se generaron algunos debates acerca de temas teológicos, lo cual superó las expectativas.
- Una de las mayores dificultades que enfrentamos es el manejo de la tecnología que deja por fuera muchas personas de la base, es decir personas con muy escasos recursos que no logran acceder a estos espacios o si lo hacen es a través de grandes obstáculos. Así lo pudimos constatar en el manejo de la página que no logra todavía integrar la totalidad de los integrantes de la Escuela.
- La experiencia ha sido muy positiva. Dado que no está limitada a una actividad puntual que termina con este Diplomado de Tutoría virtual, sino que continuará por el tiempo que la Escuela esté vigente.
- Abrió una puerta importante, tendió una red amigable que no teníamos, nos permitió salir del ámbito formal de la plataforma académica y creó puentes entre personas de distintos países.

Profesor: Amparo Ruano Ruano

Contexto:

Este ejercicio de hacer uso de las redes sociales se hará en la asignatura Planes y programas de Estudio en Educación Básica Unidad temática - Los elementos y las fuentes del currículum.

Objetivo:

Utilizar Facebook como un lugar de encuentro para los proyectos de los estudiantes.

Estrategia:

Nuestro propósito es que los estudiantes publiquen y comenten los mapas conceptuales que se realicen, además que sea un espacio donde los estudiantes puedan realizar un intercambio de opiniones y perspectivas sobre el análisis de las temáticas tratadas en el aula.

Análisis de la experiencia

| | |
|--------------------------------|---|
| Universidad | Universidad Jesuita ITESO, Guadalajara - México. |
| Profesor | Amparo Ruano Ruano |
| Administrador | Amparo Ruano Ruano |
| Red Social | Facebook |
| Nombre del Ensayo | El uso de las tecnologías y la red social en el campo educativo |
| Asignatura | Planes y programas de Estudio en Educación Básica. |
| Participantes | 26 estudiantes |
| Tipo de grupo | Abierto |
| Frecuencia | Diaria. |
| Tiempo de mayor tráfico | En horas de la noche sobre todo los martes, miércoles y jueves. |
| Tiempo de trabajo | 02 de octubre al 04 de diciembre 2012. |
| Tipo de Publicaciones | Trabajos escritos, videos, enlaces a blogs, wikis, sitios web, a otras redes sociales como Youtube. |

Aspectos a destacar:

- La red social que utilizamos fue la de Facebook, esta red posibilitó que existiera conexión y enlace con cada uno de los miembros para compartir sus intereses,

expectativas y formas de organización de las tareas académicas que se realizaron de manera individual y grupal.

- El hecho de vincular el aprendizaje con las redes sociales posibilita que se comparta y se construya el conocimiento, los sentimientos y los procesos meta-cognitivos al reconocer las acciones que facilitan que la persona descubra, reformule, incorpore y aplique un nuevo saber.

- El usar las redes sociales en mi clase me hizo sentir la necesidad de poner parámetros muy claros de cómo utilizar las herramientas: qué espero como profesor, qué deseo que se produzca, entre otras. Por consiguiente, la precisión y delimitación de las reglas de juego, la intencionalidad pedagógica, la especificación de los tiempos, la retroalimentación, puntual en el regreso de la información me exigió mucho más tiempo sobre todo en horarios nocturnos.

Profesor: Astrid Gabriela Díaz Garzona

Contexto:

La asignatura donde se realizará la experiencia es Derecho Civil I, con estudiantes de primer año de Derecho, los cuales creemos están familiarizados con el uso de las redes sociales.

Objetivo:

Utilizar Facebook como un lugar de encuentro para los proyectos y discusiones que se realicen en clase y fuera de esta entre todos los estudiantes.

Estrategia:

La idea central de este ejercicio es que los estudiantes de la asignatura Derecho Civil I, en la red social Facebook publiquen información relacionada al curso, hacer uso de herramientas como mapas conceptuales o esquemas, resúmenes, comentarios, documentos que nos permitieran ahondar en el contenido del curso estudiando en clase.

Análisis de la experiencia

| | |
|-------------------------------|---|
| Universidad | Universidad Católica de Córdoba – Argentina |
| Profesor | Astrid Gabriela Díaz Garzona |
| Administrador | Astrid Gabriela Díaz Garzona |
| Red Social | Facebook http://www.facebook.com/#!/groups/DerechoCivilI/ |
| Nombre de la propuesta | Pensemos en el derecho civil I en Facebook. |
| Asignatura | Derecho Civil I |
| Participantes | 28 estudiantes |
| Tipo de grupo | Abierto |
| Frecuencia | Diaria. |
| Tiempo de trabajo | 10 de septiembre al 03 de diciembre 2012. |
| Tipo de Publicaciones | Trabajos escritos, mapas conceptuales, videos, enlaces a blogs, wikis, sitios web, a otras redes sociales como Youtube. |

Aspectos a destacar:

- Al principio nos costó trabajo a todos participar en esta plataforma, sobre todo porque en las instalaciones del Campus y en la conexión de internet, la página de Facebook aparece bloqueada, entonces eso nos dificultaba un poco la participación, o bien, hacía que participáramos por las noches cuándo ya estábamos en nuestras casas.
- Los comentarios y participaciones de los alumnos fueron enriqueciendo más la clase presencial (la que por cierto se recibía los lunes y miércoles en horario de 8.30 a 10.00 hrs.) y servía de punto de partida para la misma, o bien, incentivaba a otros a participar en la página.

Profesor: Margarita María Quiroga

Contexto:

Se plantea la propuesta de incluir el uso de redes sociales en la asignatura “Énfasis Preclínica de Aparatología de Ortodoncia” de la Facultad de Odontología Pontificia Universidad Javeriana.

Objetivo:

Empoderar a mis alumnos en sus procesos de autoaprendizaje y generar una comunidad virtual de pertenencia como referente para realizar los procesos de enseñanza aprendizaje, y promover la cultura participativa como máxima aspiración ciudadana a través de Facebook.

Estrategia:

Se propone a la alumna Stephanie Santacoloma abrir un grupo denominado aparatología de ortodoncia en Facebook, e invitar a los compañeros y a mí como tutor virtual, para iniciar las actividades en esa red social.

Análisis de la experiencia

| | |
|--------------------------------|---|
| Universidad | Pontificia Universidad Javeriana – Bogotá. |
| Profesor | Margarita María Quiroga |
| Administrador | Stephanie Santacoloma |
| Red Social | Facebook http://www.facebook.com/groups/488930167792797/ |
| Nombre del Ensayo | Uso de los social media en las prácticas docentes. |
| Asignatura | Énfasis de aparatología de Ortodoncia preclínica |
| Participantes | 15 estudiantes |
| Tipo de grupo | Cerrado |
| Frecuencia | Diaria. |
| Tiempo de mayor tráfico | Nocturno, más los días domingos y lunes, excepto el jueves y viernes. |
| Tiempo de trabajo | 20 de septiembre al 03 de diciembre 2012. |
| Tipo de Publicaciones | Trabajos escritos, videos, enlaces a blogs, wikis, sitios web, a otras redes sociales como YouTube. |

Aspectos a destacar:

- Reconozco con alegría, que la actividad superó con creces todas las expectativas y permitió abrir la mente, el corazón y el espíritu a una nueva dimensión educativa. Es una experiencia altamente significativa. La relación con los participantes, además del nivel académico, a través de la discusión de los temas propuestos; logró cercanía con los estudiantes.

- Gracias a la mediación de redes sociales, la actividad académica pasó de ser semanal (durante 3 horas los días martes); y se convirtió en una relación diaria a partir de las publicaciones y de la retroalimentación. Esta interacción era de dos maneras: de forma asincrónica a través de Facebook, y de manera sincrónica no intencional, porque a veces en la noche donde el tráfico es mayor en la red social, nos encontrábamos varios, participando dentro del grupo académico.
- Los participantes incluyéndome nos sentimos relacionados y unidos de una forma diferente, se conformó un grupo de estudio alrededor de esta actividad, donde los 15 participantes aportaron 30 videos, 242 fotografías, 10 enlaces a blogs, 9 presentaciones temáticas, y publicaciones periódicas diarias con interacción promedio de 8 comentarios y con 12 "me gusta" de cada una en promedio.
- La caracterización de mi práctica pedagógica a partir de esta experiencia es diferente, por cuanto implica la necesidad de crear comunidad de aprendizaje a partir del uso de las redes sociales en educación, como una excelente alternativa de enseñanza virtual.

Profesor: Catalina Montoya

Contexto:

Se plantea la propuesta de incluir el uso de redes sociales en la asignatura Políticas de Comunicación, de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Católica Andrés Bello.

Objetivo:

Hacer uso de las redes sociales como apoyo a mi clase presencial.

Estrategia

Los estudiantes depositarán comentarios, material en diferentes formatos y preguntas frente a cada sesión a medida que éstas van avanzando. Mi papel sería el de ir realizando retroalimentación y comentarios a las presentaciones/ contenidos, sobre todo si existen preguntas frente al material propuesto. Así

tendríamos un repositorio o memoria común en la que yo delimitaría el blog a quienes hacemos parte del curso.

Análisis de la experiencia

| | |
|--------------------------------|---|
| Universidad | Universidad Católica Andrés Bello. Caracas – Venezuela. |
| Profesor | Catalina Montoya |
| Administrador | Catalina Montoya |
| Red Social | Facebook |
| Nombre de la propuesta | Haciendo uso de las redes sociales |
| Nombre del Ensayo | Reflexión final |
| Participantes | 22 estudiantes |
| Tipo de grupo | Abierto |
| Frecuencia | Diaria |
| Tiempo de mayor tráfico | Nocturno, más los días domingos, lunes y martes. Los días viernes y sábado la participación fue muy escasa o nula. |
| Tiempo de trabajo | 03 de septiembre al 03 de diciembre 2012. |
| Tipo de Publicaciones | Trabajos escritos, mapas conceptuales, videos, enlaces a blogs, wikis, sitios web, a otras redes sociales como Youtube. |

Aspectos a destacar:

- La idea de generar un espacio en redes puede ser positiva pero debe estar planteada desde el comienzo del programa (incluyendo objetivos de aprendizaje y no sólo como una actividad complementaria).
- Para los estudiantes de la materia fue muy fácil trabajar con Facebook donde publicaron sus trabajos, al igual yo colgué el programa de la materia con las lecturas y actividades y pedí compartir el material que se iba produciendo a lo largo del semestre.
- El trabajo se me duplicó porque exige estar todos los días conectado, pues los estudiantes están pendientes de los comentarios que uno les pueda hacer.

Profesor: Sharon Quijivix Castañeda

Contexto:

El curso de INTEGRÁTE es un conjunto de elementos conceptuales y experienciales que encuentran su espacio de expresión en el salón de clase y en el

entorno social del estudiante. El tema fundamental es la reflexión en VALORES desde la perspectiva Landivariana y específicamente para la disciplina de las Ciencias Jurídicas y Sociales.

Objetivo

Hacer uso de las redes sociales como un espacio de integración entre los estudiantes del curso.

Estrategia

Los grupos que ya existen formados en clase, crearán una cuenta en Facebook, cada grupo decidirá el nombre que los identificará.

Un grupo será el encargado de subir noticias que tengan que ver con los valores aprendidos en clase y de generar foros de discusión sobre lo que hayan subido cada día, los demás deberán de dejar sus comentarios realimentando esta noticia con algunas similares o que complementen el tema.

Otro grupo tendrá a su cargo presentar imágenes (partiremos del dicho que dice “una imagen dice más que mil palabras”), los demás de la clase opinarán sobre lo publicado. Y por último otro grupo tendrá a su cargo presentar artículos sobre los temas que hemos visto en clase y generar foros de debates en los cuales puedan dar argumentos en base a su carrera.

Análisis de la experiencia

| | |
|--------------------------------|---|
| Universidad | Rafael Landívar Vista Hermosa III Campus Central Zona 16. Guatemala |
| Profesor | Sharon Quijivix Castañeda |
| Administrador | Sharon Quijivix Castañeda |
| Red Social | Facebook |
| Nombre de la propuesta | Uso de las redes sociales en el curso INTEGRÁTE |
| Asignatura | INTEGRÁTE |
| Participantes | 30 estudiantes |
| Tipo de grupo | Abierto |
| Frecuencia | Las interacciones se dieron de manera diaria. |
| Tiempo de mayor tráfico | De lunes a Jueves, los fines de semana fue muy poca la participación. |
| Tiempo de trabajo | 12 de septiembre al 05 de diciembre 2012. |
| Tipo de Publicaciones | Trabajos escritos, videos, enlaces a blogs, wikis, sitios web. |

Aspectos a destacar:

- Sé cómo utilizarlas pero no a la perfección eso me inquietaba mucho; elaborar mi ejercicio de cómo las pondría en práctica fue sumamente complicado y como cualquier inexperto estuvo mal enfocada mi propuesta, al recibir la re-alimentación de parte de mi tutor el enfoque cambio y comenzaron a tener sentido las discusiones en el Illuminate.
- Se generó un espacio de Facebook con el nombre de INTEGRÁTE 2012, la mayoría de los alumnos estaban ya incluidos en esta plataforma, los primeros días cada quien subía la información que se le daba la gana, encontraba saludos a sus compañeros y saludos al docente.
- De los aspectos positivos que puedo destacar de esta experiencia es que pude conocer más de cerca a mis alumnos, estábamos conectados las 24 horas del día cualquier duda que surgía podía ser resuelta en seguida.
- Facebook me permitió subir tareas, lecturas y notas, esto era mucho mejor que enviarlas por correo electrónico ya que no existiría en ningún momento la excusa de que no recibí el correo por parte de los alumnos.
- Lamentablemente por una tragedia que sucedió en mi país pude observar como la comunicación en redes es efectiva, yo solicite ayuda por ese medio a mis alumnos para apoyar el centro de acopio de víveres específicamente con agua pura, y ellos por ese medio llegaron a sus otros amigos y compañeros para hacer más grande la colecta.

Profesor: María Consuelo París P.

Contexto:

Desde hace tiempo he tenido la inquietud de incluir sesiones virtuales alternas con el componente presencial de mis clases, pero siempre he tenido la dificultad de diseñar un curso virtual para una asignatura de ciencias básicas médicas, en mi caso de Histología, que a su vez se pueda integrar a otras asignaturas como

anatomía, fisiología y bioquímica (todas ciencias básicas) y que pueda también abordar ejemplos clínicos de su aplicación.

Estrategia

Hacer uso de una red social donde mis estudiantes publiquen artículos, comentarios, videos, trabajos sobre el tema específico que estemos trabajando en clase dentro de la materia de Histología.

Análisis de la experiencia

| | |
|--------------------------------|---|
| Universidad | Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá-Colombia. Facultad de Medicina |
| Profesor | María Consuelo París P. |
| Administrador | María Consuelo París P. |
| Red Social | Facebook |
| Nombre de la propuesta | Diseño Actividad con uso de las Redes Sociales |
| Asignatura | Histología Básica de Medicina. |
| Participantes | 120 estudiantes |
| Tipo de grupo | Abierto |
| Frecuencia | Diaria. |
| Tiempo de mayor tráfico | De lunes a Jueves, los fines de semana fue muy poca la participación. |
| Tiempo de trabajo | 05 de septiembre al 06 de diciembre 2012. |
| Tipo de Publicaciones | Trabajos escritos, videos, enlaces a blogs, wikis, sitios web. |

Aspectos a destacar:

- Fue fácil implementarla en mi asignatura ya que para mis estudiantes conocían de antemano como funciona Facebook.
- Siempre he argumentado la dificultad que existe el aplicar nuevas tecnologías y más aún, redes sociales, en asignaturas de ciencias básicas médicas, pero creo que he logrado desmitificar un poco este concepto y considero que para nuestro curso de Histología Básica, fue fácil incluir y hacer registro de algunas actividades en Facebook, la participación fue alta de lunes a jueves. Los fines de semana poco interactuaban.

- No fue fácil para mí estar conectada varias veces al día, requirió mucho de mi tiempo libre retroalimentar a mis estudiantes, es bastante exigente mantenerse al día con todas las publicaciones que realizaron mis estudiantes.

Profesor: Tatiana Ivette García Domínguez

Contexto:

Inicié el uso de las redes sociales con el grupo de la Alianza Francesa de este bimestre, cada bimestre tengo grupos diferentes. Empecé con este grupo y desde un principio les comenté sobre formar un grupo en Facebook y aunque no me conocían les encantó la idea.

Estrategia:

La propuesta es que mis estudiantes publiquen en Facebook fotos, videos, noticias sobre Francia, también que hagan comentarios pero en el idioma francés y de esta manera hacer que ellos practiquen el francés de manera divertida sin sentir que están haciendo una tarea.

Análisis de la experiencia

| | |
|--------------------------------|---|
| Institución | Instituto Alianza Colombo Francesa. Bogotá-Colombia. |
| Profesor | Tatiana Ivette García Domínguez |
| Administrador | Tatiana Ivette García Domínguez |
| Red Social | Facebook |
| Nombre de la propuesta | Redes Sociales en clase de francés. |
| Asignatura | Conversación 1 – Francés. |
| Participantes | 28 estudiantes |
| Tipo de grupo | Abierto |
| Frecuencia | Diaria. |
| Tiempo de mayor tráfico | De lunes a Jueves, los fines de semana fue muy poca la participación. |
| Tiempo de trabajo | 01 de octubre al 30 de noviembre - 2012. |
| Tipo de Publicaciones | Trabajos escritos, videos, enlaces a blogs, wikis, sitios web. |

Aspectos a destacar:

- Empecé por una actividad como de calentamiento donde les pedí que subieran algún material que para ellos representara Francia o el francés, yo subí unas fotos mías de la última vez que fui a Francia, quise hacer esto ya que al subir fotos personales me desligué por decirlo de alguna manera de mi rol de maestra. Ellos inmediatamente empezaron a hacer comentarios y a subir sus materiales, me gustó mucho ya que hay todo tipo de documentos: videos de música de tipos diferentes, fotos de Paris, de castillos, de la Torre Eiffel artística, etc. Fue muy enriquecedor.
- A través del Facebook hubo muchos comentarios y todo fluyó muy fácilmente, creo que el hecho de que los alumnos usen las redes sociales en su vida diaria y para todo, los hace tener como el reflejo de dar su opinión cuando alguien publica algo.
- Creo que las redes sociales son un buen medio para que los alumnos practiquen el francés de manera más informal y en su vida cotidiana y no sólo dentro de la clase con los temas específicos a tratar cada día.

Profesor: Gretel Hernández Johnston

Contexto:

La presente propuesta quisiera desarrollarla dentro de uno de los módulos del curso que actualmente estoy impartiendo en la Universidad Rafael Landívar, denominado Curso de Formación Integral en Valores. En este caso, tomando en cuenta mi grupo objetivo, que son estudiantes de primer año (entre 18-20 años) de la carrera de Derecho.

Estrategia

Como la mayoría de los estudiantes tienen cuenta en Facebook, ellos ya conocen sus lógicas de uso, es motivarlos a publicar en estos espacios lo que se trabaje en clase.

Análisis de la experiencia

| | |
|--------------------------------|---|
| Universidad | Rafael Landívar Vista Hermosa III, Campus Central, Zona 16.Guatemala. |
| Profesor | Gretel Hernández Johnston |
| Administrador | Gretel Hernández Johnston |
| Red Social | Facebook |
| Nombre de la propuesta | Implementación de Redes Sociales en la Metodología de Enseñanza |
| Nombre del Ensayo | Redes Sociales y su uso en el campo pedagógico. |
| Asignatura | Formación Integral en Valores |
| Participantes | 22 estudiantes |
| Tipo de grupo | Abierto |
| Frecuencia | Diaria. |
| Tiempo de mayor tráfico | De lunes a Jueves, los fines de semana fue muy poca la participación. |
| Tiempo de trabajo | 17 de septiembre al 26 de noviembre - 2012. |
| Tipo de Publicaciones | Trabajos escritos, videos, enlaces a blogs, wikis, sitios web. |

Aspectos a destacar:

- El uso adecuado de las redes sociales y del Internet en general nos permitió en mi clase estar conectados y poder interactuar, pero lo más importante es que posibilitó la participación colaborativa en proyectos educativos y el fortalecimiento pedagógico de mis clases.
- Al apoyarme en las redes sociales se creó una comunicación sincera y de amistad con los estudiantes, se generó un ambiente de confianza entre todos y se logró un compromiso de ellos hacia la materia lo que ayudó al logro de los objetivos de la clase y no sólo a pensar en ganar una nota.

Profesor: Fernando Antonio Villate Gómez

Contexto:

Inicié en mi clase con la creación de un espacio para trabajar un tema de clase pero en una red social. Seleccioné Facebook porque en el laboratorio de clase los estudiantes son fanáticos de esta red. Mi clase es de Administración I.

Estrategia:

Lo primero fue crear un grupo en esta red "Front Office 214an", luego aceptar a los estudiantes en el grupo, y después pasamos a la parte del trabajo, que consistía en hacer una investigación sobre un sitio turístico en un país específico para cada participante, hablar y colocar lo más relevante. Luego motivé su participación en el grupo, sugiriendo que hicieran aportes a toda clase y para no perder el encanto y que lo tomaran más en serio, les envié material para que analizaran y dieran sus aportes. Seguiré en el proceso y aplicaré los conceptos y ejemplos recibidos en las clases de este módulo sobre el uso pedagógico de las redes sociales del diplomado.

Análisis de la experiencia

| | |
|--------------------------------|--|
| Universidad | Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Administración y Economía. |
| Profesor | Fernando Antonio Villate Gómez |
| Administrador | Fernando Antonio Villate Gómez |
| Red Social | Facebook http://www.facebook.com/#!/groups/133091010171388/ y http://www.facebook.com/#!/groups/296070800494346/ |
| Nombre de la propuesta | Redes para educar |
| Nombre del Ensayo | Redes sociales, otra forma de enseñar. |
| Asignatura | Administración I |
| Participantes | 27 Estudiantes |
| Tipo de grupo | Abierto |
| Frecuencia | Diaria. |
| Tiempo de mayor tráfico | De lunes a Jueves. |
| Tiempo de trabajo | 03 de septiembre al 29 de noviembre - 2012. |
| Tipo de Publicaciones | Trabajos escritos, videos, enlaces a blogs, wikis, sitios web. |

Aspectos a destacar:

- Decidí realizar el trabajo con Facebook, porque de acuerdo a la comunicación con los muchachos pude identificar que esta red social es la que ellos más utilizan,

pero no para estudiar sino para revisar los perfiles de sus amigos y publicar cosas como por ejemplo anunciar qué clases están tomando, o para preguntar - qué hacemos para el trabajo de x y z ?, o publicar en donde es la próxima fiesta, entre otros asuntos, también comparten sus temas favoritos y cosas que encuentran divertidas compartir en sus muros.

- De acuerdo a los contenidos de la materia, encontré una forma fácil de que los muchachos investigaran sobre tema que estábamos trabajando en clase y publicaran en Facebook, artículos, vídeos, comentarios, propuestas, preguntas, etc. Fue divertido ver que si uno les abre una ventana para que ellos expresen lo que piensan se lo toman en serio, a veces sentí que participaban más en Facebook que en mi clase presencial.

- El resultado a la confianza que se obtuvo en el grupo fue maravilloso, lograr romper el hielo y conocer más las opiniones de los que casi ni hablan en clase, fue el mejor resultado de esta actividad.

- Creo que al final aprendí mucho de mis estudiantes y de Facebook, y que también dejé huella en ellos, y espero poder seguir afianzando más mis conocimientos en este tema para poder compartir más conocimiento con mis estudiantes.

Modelo “Atarraya”: uso de las redes sociales en las prácticas docentes

Esta propuesta de modelo para el uso de las redes sociales en procesos de enseñanza y aprendizaje sugiere cómo crear comunidades de práctica virtuales tanto en redes sociales como en el mundo real, alrededor de los temas que se trabajen en cualquier asignatura. Como lo dice su nombre, Atarraya busca atrapar y/o atraer el interés tanto del profesor como de los estudiantes utilizando herramientas de software social para ir construyendo una comunidad que esté

pendiente de lo que pase tanto en las clases presenciales como fuera de las clases cuando se interactúa en estos espacios virtuales. El éxito del Modelo Atrarraya es que todos los actores del proceso educativo participen en el proceso de mejora de los contenidos por medio de una comunicación activa y colaborativa en red y que sirva como un canal de comunicación abierta y horizontal donde todos podamos aprender de todos creando una inteligencia colectiva.

Antes de plantear el modelo "Atrarraya" explicaré los enfoques pedagógicos en los cuales me basé, cómo interpreto la enseñanza cuando me apoyo en plataformas virtuales y cómo veo la dimensión pedagógica cuando me apoyo en las redes sociales.

Como expliqué anteriormente retomé los principios de la inteligencia distribuida, inteligencia colectiva y de nuevos enfoques educativos como el edupunk, el conectivismo, así como también ideas planteadas sobre el aprendizaje permanente, educación participativa, educación democrática, educación 2.0, aprendizaje social, e-learning 2.0, e-learning social, Open Social Learning, aprendizaje informal, aprendizaje por proyectos, educación distribuida, entornos personalizados de aprendizaje, nativos / sabiduría digital, aprendizaje entre pares, Peer to Peer (P2P), comunidades de práctica, aprendizaje y aprendizaje ubicuo. Desde mi punto de vista todas estas propuestas y conceptos son invitaciones, desde perspectivas diferentes, a buscar esquemas más flexibles, innovadores, y creativos, para los procesos de enseñanza y aprendizaje que pueden ocurrir en cualquier momento y en cualquier lugar a través de tecnologías digitales y generar espacios complementarios al salón de clase, espacios donde se ofrezcan contenidos abiertos, modelos de enseñanza entre pares (con grupos relativamente pequeños), en la búsqueda de aprendizajes basados en proyectos y con contenidos que siempre estén al día de acuerdo con el tema que se esté trabajando en el salón de clase. La enseñanza a través de las redes sociales brinda a profesores y

estudiantes, distintos apoyos para diseñar procedimientos, solucionar problemas y alcanzar nuevos conocimientos.

El modelo de Atarraya propone que cuando se apoya la educación en dispositivos digitales para gestionar los procesos de enseñanza se produce un aprendizaje vivo, cambiante, cuestionador y no el aprendizaje fijo, de datos y de informaciones puntuales (lo que los maestros antiguos llamaban instrucción). Atarraya no propone una enseñanza que acumula conocimientos en la memoria del estudiante, o en los espacios virtuales como repositorios de acumulación de información y contenidos, sino que propicia nuevos esquemas de acción lógica y nuevas perspectivas sobre el mundo que facilitan la construcción o coordinación de nuevas estrategias y habilidades de pensamiento en algún campo de la vida, de la ciencia, de la cultura o del trabajo profesional.

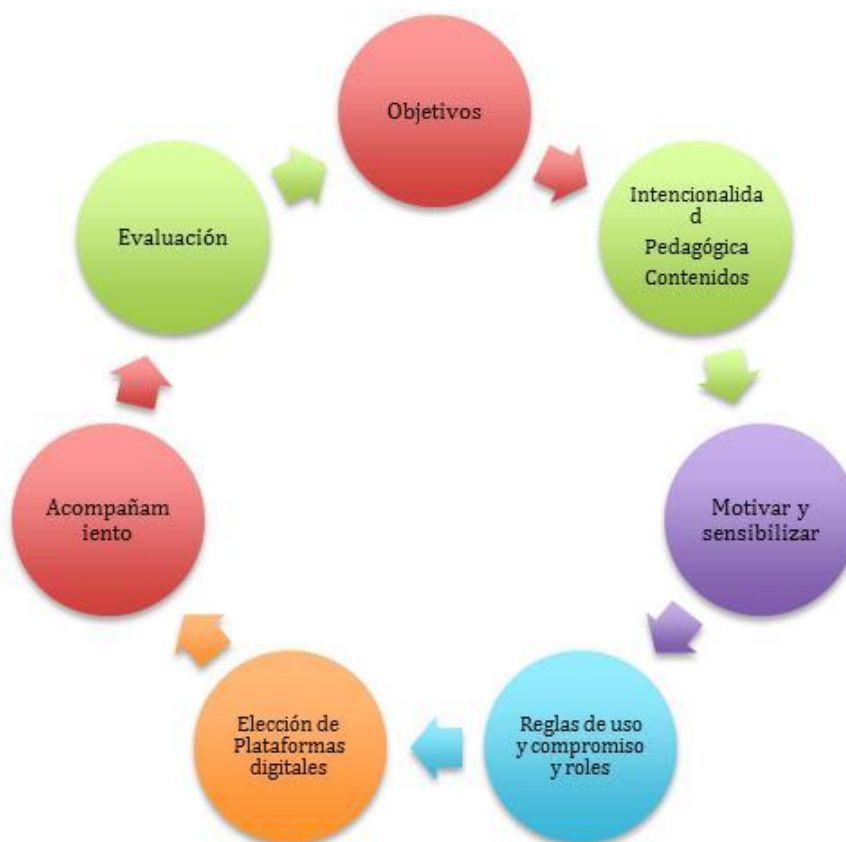
El modelo Atarraya es el resultado de un modelo pedagógico integrado y adaptado a mi proyecto de investigación denominado "Enseñanza 2.0: uso de las redes sociales en las prácticas docentes", y consiste en la desclasificación del conocimiento o en pensar más bien en un conocimiento distribuido, es decir, que se genera de manera ascendente gracias a la interacción permanente de sus usuarios (no hay jerarquías explícitas), de manera que los diferentes espacios de las redes sociales posibiliten que los estudiantes implicados en el proceso educativo (usuarios-actores de creación colectiva vinculados en comunidades de práctica) investiguen colectivamente sobre los temas y problemas relevantes, para resolverlos desde diferentes campos de conocimiento. En este sentido, los temas seleccionados se convierten en un punto de partida para problematizar una realidad y organizar el trabajo en ella; entonces el proceso de elaboración, investigación y generación de alternativas intrínsecas a los eventos pedagógicos hace de la interacción/participación un factor fundamental de la socialización del estudiante.

En Atarraya concibo los procesos de enseñanza y aprendizaje como un modelo participativo, centrado en el libre intercambio de conocimientos, en estructuras abiertas, horizontales y transversales que promueven la interactividad, estimulan la experimentación-investigación, la convergencia, la reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos.

La propuesta "Atarraya" asume las redes sociales como lugares de co-creación, para propiciar comunidades de práctica fértiles para la creatividad individual y colectiva, y como espacios donde los estudiantes (usuarios - participantes), en calidad de "prosumidores", pueden mostrar sus mejores producciones, intercambiar experiencias y reflexionar juntos sobre las lógicas de producción/consumo. A través de ellas pueden compartir ideas, audios, videos, armar textos, retocar fotos, hipervincular pensamientos, ingeniar usos imprevistos de las herramientas que ofrecen las redes sociales.

Uno de los propósitos del modelo "Atarraya" es conectar personas, facilitar el intercambio de información, la comunicación, la generación de conocimiento y la creación de valor (a través de ese conocimiento generado) en el plano personal y colectivo tanto en la clase presencial como fuera de esta.

Modelo Atarraya: Uso pedagógico de las redes sociales



Objetivos:

Un objetivo plantea básicamente qué es lo que el profesor quiere lograr con la implementación de las redes sociales como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje. En términos generales, los objetivos se formulan según la asignatura, el número de estudiantes, y las actividades a desarrollar a través de estas plataformas sociales.

Los objetivos se plantean con verbos en infinitivo, por ejemplo: informar, persuadir, promocionar, educar, comunicar, describir, dar a conocer, estimular,

atraer, crear. Y deben corresponder a un fin que tenga la asignatura, de igual manera estos objetivos deben ser medibles. Los objetivos generales, así como los objetivos específicos, son formulados en función del estudiante: se trata de objetivos de aprendizaje (y no de enseñanza). Un objetivo de este tipo no designa la acción de un profesor (como "Explicar a los estudiantes..." o "Hacer conocer..." o "Presentar un estudio de caso..."), sino un aprendizaje del estudiante (o participante) que se manifiesta en una capacidad de acción (como "Subir los mapas conceptuales a su red social, "Comentar en el muro de los demás grupos en Facebook, participar en el foro montado en My Space..."). Los objetivos generales, así como los objetivos específicos, pueden corresponder a diversos tipos de aprendizajes: un saber (conocimiento, comprensión), un saber-hacer (habilidad cognitiva o técnica o de otro ámbito), un saber-ser (actitud y valor) o un saber-actuar (integración de los tipos de saberes anteriores).

Intencionalidad Pedagógica - Contenidos:

En esta etapa del modelo Atrarraya se define en qué momento de la asignatura o proyecto se usarán las redes sociales, se establecen los tiempos al seguimiento pues será un entorno en el que los estudiantes participarán en horarios flexibles, fuera de clases. En esta etapa se mira cómo se pueden articular las redes sociales con el programa y currículo de la asignatura, favoreciendo la elección de estrategias apropiadas y ofreciendo pistas para la evaluación del aprendizaje (resultados) y del proyecto mismo (procesos). Aquí se determina cuáles actividades son más pertinentes de acuerdo con lo que se quiere lograr en clase, por ejemplo una actividad que se puede realizar durante todo el semestre es usar las redes sociales como repositorios para publicar todos los trabajos que les asignen, como mapas conceptuales, las presentaciones que realicen en clase, publicación de noticias, caricaturas, vídeos, imágenes, textos, artículos, etc.

Cada detalle, contenido, pregunta o imagen que use el docente para alimentar el proceso de enseñanza y aprendizaje en las redes sociales debe ir de la mano con una intencionalidad pedagógica que se oriente al logro de los objetivos de la materia. Se recomienda hacer uso de lenguajes multimedia que resignifiquen, transformen y den vida a nuevos conocimientos.

Motivar y sensibilizar:

La propuesta de Atrarraya busca que nosotros los profesores motivemos a nuestros estudiantes a usar una red social, para generar espacios de encuentro, de interacción y participación entre todos actores de nuestras clases. No hay que confundir que lo divertido no puede ser serio. El diseño de cualquier tipo de proceso educativo y comunicativo a través de las redes sociales debe ser motivador; el juego, el humor, la diversión, pueden generar mayor interés y atención en nuestras asignaturas. Lo que se busca motivando y sensibilizando a nuestros estudiantes es que se empoderen y participen a través de las redes sociales, el propósito es reconectar, recablear nuestros cerebros en torno a elementos divertidos y amables, que añadidos a lo cotidiano pueden facilitar la enseñanza y el aprendizaje.

Podemos motivar a nuestros estudiantes realizando actividades como debates, publicaciones de adivinanzas, acertijos, preguntas o mini-quiz; otra actividad que favorece la participación activa es solicitar a nuestros estudiantes que observen las noticias diarias sobre el tema tratado en clase, e inicien un debate con sus compañeros dando sus opiniones personales.

Reglas de uso compromiso y roles:

Ya que las redes sociales cambian los modelos de organización, se vuelven flexibles y permiten estructuras horizontales, es importante que los estudiantes sepan qué se espera de ellos en el uso de estas plataformas, se insiste en que los estudiantes conozcan las reglas del uso de las herramientas, los compromisos, los tiempos de publicación, los criterios de evaluación y los roles que podrán asumir dentro del proceso.

En el marco de las redes sociales el profesor se convierte en un guía y orientador, el docente pasa a ser organizador de una inteligencia colectiva que puede arrojar resultados positivos en el salón de clase, desde esta perspectiva la educación se torna conversacional y más igualitaria. También para establecer las reglas de juego es importante destacar la cultura del mashup o remezcla de contenidos, la diversidad o remezcla de formatos como peculiaridad cultural en los medios sociales que los jóvenes habitan, y acordar con ellos cómo se manejarán los derechos de autor. El modelo Atarraya promueve la necesidad de reinventar la propiedad intelectual y adoptar formas abiertas, libres, para compartir los contenidos del aprendizaje en el ecosistema digital.

Propongo el siguiente ejemplo de cómo se podrían establecer una normas y reglas al hacer uso de las redes sociales como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje: la sugerencia es que dividan el curso en grupos de 3 a 5 estudiantes, estos se agrupan por asociación voluntaria, por lo tanto ellos tienen que abrir el espacio como grupo en Facebook, diseñarlo, administrarlo, y ser los prosumers de este lugar virtual (se tomarán una semana máximo para hacerlo). La idea es que ellos asuman su proceso individual y colectivo de aprendizaje. Cuando se encuentren presencialmente con ellos en el salón de clases pueden abrir un cuadro

en Excel donde incluyan sus nombres, apellidos, correo electrónico personal y el nombre como aparecen en Facebook o el link.

Se establecen los criterios de evaluación en cuanto a la frecuencia de publicación y lo que se espera de la calidad de los contenidos y su pertinencia de los temas que se trabajen en clase. Por lo tanto, nuestro trabajo como profesores se concentrará en darles retroalimentación, guía, orientaciones, motivación, recomendaciones, alternativas, evaluación, en aplicar los conceptos de TEP: Tecnologías del empoderamiento y la participación.

Buscamos que los estudiantes se empoderen de las herramientas digitales y se sientan autónomos en sus procesos de aprendizaje, esto implica asumir compromisos y responsabilidades, y mirar las redes sociales como Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento a través de su guía y orientación con los contenidos que ellos generen. Para generar diálogo entre todos los grupos se puede compartir esta lista entre todos los estudiantes de la asignatura para que ingresen a los diferentes espacios de los grupos de Facebook o la red social que estén gestionando y comenten lo que más les llama la atención y lo que no les guste tanto de ese espacio; con esta actividad por ejemplo ustedes profesores estarán propiciando una cultura de la participación y propician un espíritu crítico constructivo.

Elección de Plataformas digitales:

Hay usuarios que prefieren reservar Facebook para su círculo más cercano y para usuarios que ya han conocido personalmente, y usan otros medios como Twitter, LinkedIn o Xing, para los contactos profesionales o Ning para gestionar grupos de carácter académico. Esta es una opción, pero no siempre es tan fácil trazar la raya entre lo académico y lo personal. En Atarraya sugerimos seguir por ejemplo a

blogueros o sitios web cuyo discurso o información nos parezcan relevantes y que indiquen su Twitter o su Facebook como forma de contacto. Esto es especialmente útil para profesores, investigadores y estudiantes, ya que podremos llegar a aprender bastante de los demás.

Una utilidad muy interesante que tienen muchas redes sociales es la posibilidad de crear listas y clasificar a tus contactos en ellas, lo que permite entre otras cosas, filtrar el flujo de información; por ejemplo podríamos distinguir entre contactos académicos, familia, amigos, etc.

Acompañamiento:

En el modelo Atarraya le damos un valor muy importante al acompañar, contribuir, corregir y realimentar, este será un trabajo que no sólo se dará en la clase sino en horarios fuera de clase, a través de las redes sociales, el docente podrá analizar información y valorar el proceso.

Siempre que entre a participar activamente en una red social sobre todo las que son administradas y gestionadas por nuestros estudiantes, conviene observar atentamente; las personas no nos comunicamos igual en Twitter que en Facebook. En unas redes se puede hablar de ciertos intereses nuestros y en otras, de otros. Recomendamos que el profesor se muestre sensible y accesible, si nuestros estudiantes piensan que usted lo sabe todo y se muestra inaccesible, no se atreverá a involucrarse. Sugerimos ser abiertos a sus preguntas, comentarios y críticas, incluso fomentarlos, muchas veces es más valioso para nuestros estudiantes saber que al profesor le interesa lo que ellos tengan que decir, saber escuchar los motiva a participar.

Evaluación:

El modelo Atarraya considera que los procesos de evaluación en las redes sociales se dan desde el momento en que se empieza a trabajar a través a través de estas plataformas. La evaluación se da a través de nuestros comentarios, cuestionamientos, orientaciones, conversaciones y debates con ellos. Por lo tanto las redes sociales son un medio para evaluar su participación, su colaboración, su implicación en el tema y su generación de contenidos a través de lo que estamos discutiendo. La calidad y frecuencia de sus participaciones son criterios importantes a la hora de evaluarlos.

A continuación comparto tres formatos que he utilizado en los procesos de evaluación con el apoyo en las redes sociales para mis procesos de enseñanza. Estos modelos son sólo una guía que puede adaptarse de acuerdo con los intereses y necesidades de la asignatura.

Propuesta de evaluación 1

| INDICADORES A EVALUAR | DESCRIPTORES | | | |
|------------------------------------|--|---|--|---|
| | Insuficiente (1% a 25%) | Bien (26% a 50%) | Muy bien (51% a 75%) | Excelente (76% a 100%) |
| Participaciones | Las participaciones son pocas (de 1 a 5) | Las participaciones son algunas (de 6 a 10) | Las participaciones son varias (de 11 a 15) | Las participaciones son bastantes de 16 en adelante) |
| Calidad de las aportaciones | No aportan ideas propias. | Demuestran conocimiento textual. | Construcción de ideas propias. | Evidencia de plena comprensión del tema, son oportunas y enriquecen al grupo. |
| Ortografía y gramática | Evidentes errores de ortografía, puntuación y sintaxis en proporción a las aportaciones. | Algunos errores de ortografía, puntuación y redacción que no interfieren con la comunicación. | Pocos errores de ortografía y puntuación en comparación con la longitud de sus aportaciones. | Control de ortografía, puntuación y uso del lenguaje jurídico en atención a sus aportaciones. |

Propuesta de evaluación 2

| CRITERIOS | Insuficiente | Bien (26% a 50%) | Muy bien (51% a 75%) | Excelente (76% a 100%) |
|-----------------------|---|--|--|---|
| Participación | Participación en menos del 25% | Participa, al menos, en el 50% | Participa, al menos, en el 75% | Participa, al menos, en el 90 % |
| | No interactúa con sus compañeros | Interactúa con sus compañeros de forma ocasional | Con carácter general interactúa con sus compañeros | Interactúa activamente con sus compañeros |
| | Nunca aporta información adicional. | Excepcionalmente aporta información adicional | En ocasiones aporta información adicional sobre los temas. | Aporta continuamente información adicional sobre los temas |
| Intervenciones | Mala redacción e incoherencia de las ideas. | Redacción correcta, pero falta de coherencia de las ideas. | Redacción correcta y coherencia de las ideas, utiliza emoticones, publica enlaces. | Redacción muy cuidada, texto muy coherente, crea contenidos multimediales, tiene enlaces. |
| | No realiza aportaciones | Realiza aportaciones poco significativas o actuales | Realiza aportaciones significativas y actuales | Realiza aportaciones muy significativas y actuales. |
| | Escribe con bastantes faltas de ortografía. | Escribe con varias faltas de ortografía | Escribe con alguna falta de ortografía, utiliza emoticones y símbolos | Escribe sin faltas de ortografía genera contenidos multimediales. |

http://www.uoc.edu/symposia/dret_tic2011/pdf/4.carrizosa_prieto_esther_gallardo_ballestero_jose.pdf. Adaptado por Jairo Antonio Pérez.

Propuesta de evaluación 3

| | Excelente | Buena | Regular | Deficiente |
|--|--|--|--|--|
| Pertinencia y relevancia de las participaciones | Las participaciones evidencian un total dominio del tema a discutir, así como la integración de información y conocimientos útiles que enriquecen el diálogo. | Las participaciones demuestran un buen manejo del tema a discutir, así como la integración de cierta información y conocimientos que ayudan a enriquecer el diálogo. | Las participaciones demuestran un manejo del tema a discutir insuficiente y casi no logra integrar información o conocimientos que complementen el diálogo. | Las participaciones demuestran un manejo escaso o nulo del tema a discutir y no integra datos o información adicional. |
| Capacidad de análisis | Aporta constantemente ideas claras y críticas, enlaces que enriquecen el diálogo con los compañeros y que ayudan a avanzar hacia la construcción de conocimientos. | Aporta muchas veces ideas claras y en su mayoría, críticas, comparten enlaces que contribuyen a enriquecer el diálogo con los compañeros. Ocasionalmente, éstas ayudan a avanzar hacia la construcción de conocimientos. | Aporta algunas ideas pero muchas veces no son muy claras ni críticas. Sólo en algunas ocasiones, éstas contribuyen a enriquecer el diálogo con los compañeros. | Casi no hace aportaciones y por lo general, sus ideas no son claras ni críticas, de manera que aporta poco o nada, al diálogo. |
| Calidad de las aportaciones | Aporta constantemente ideas claras y críticas, enlaces que enriquecen el diálogo con los compañeros y que ayudan a avanzar hacia la construcción de conocimientos. | Aporta muchas veces ideas claras y en su mayoría, críticas, comparten enlaces que contribuyen a enriquecer el diálogo con los compañeros. Ocasionalmente, éstas ayudan a avanzar hacia la construcción de conocimientos. | Aporta algunas ideas pero muchas veces no son muy claras ni críticas. Sólo en algunas ocasiones, éstas contribuyen a enriquecer el diálogo con los compañeros. | Casi no hace aportaciones y por lo general, sus ideas no son claras ni críticas, de manera que aporta poco o nada, al diálogo. |
| Dominio y manejo | En sus participaciones | En sus participaciones | En sus participaciones no | En sus participaciones no se |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| del lenguaje | expresa sus ideas con total claridad y a fondo, aplicando correctamente las reglas ortográficas, gramaticales y de sintaxis. | expresa sus ideas con suficiente claridad y a fondo, aplicando en la mayoría de los casos, las reglas ortográficas, gramaticales y de sintaxis, correctamente. | expresa sus ideas con mucha claridad ni a fondo y aplica con ciertos errores, las reglas ortográficas, gramaticales y de sintaxis. | expresa con claridad y sus ideas son superficiales, aplicando con múltiples errores, las reglas ortográficas, gramaticales y de sintaxis. |
| Frecuencia de las participaciones | Participa activa y constantemente en los diálogos con base en los criterios previamente establecidos. | Participa con frecuencia en los diálogos y generalmente lo hace con base en los criterios previamente establecidos. | Participa insuficientemente en los diálogos y no emplea algunos de los criterios previamente establecidos. | No participa en los diálogos o participa ocasionalmente pero no lo hace de acuerdo a los criterios previamente estable |

Tomado de <http://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?code=K47B65&sp=yes> Adaptado por Jairo Antonio Pérez.

El modelo "Atarraya" tiene las siguientes características:

En primer lugar transforma la dinámica de las relaciones sociales entre lo que antes podríamos establecer entre el profesor y el estudiante, sería más bien entre el generador de creación y participación y el estudiante -usuario como constructor de conocimiento, desde esta perspectiva, se flexibiliza el grado de control que los llamados profesores ejercen sobre las reglas de relación social y permite un aumento en el grado de control que los estudiantes usuarios de las redes sociales tienen sobre las reglas que regulan sus aprendizajes (selección, secuencia y ritmo). Así pues, la propuesta de Atarraya es que permite la selección, secuencia y ritmo del aprendizaje de los estudiantes.

En segundo lugar este modelo propone una pedagogía de creación participativa, donde presupone un aprendizaje auto-regulativo, (el cual estimula las oportunidades efectivas de autonomía de los usuarios de la red social), que se opone a procesos de aprendizaje normativos y que privilegia y presupone un conjunto complejo de contextos y situaciones donde se generan nuevos significados, interpretaciones y alternativas. Siguiendo este orden de ideas esta propuesta de modelo evoca diferentes contextos, ambientes, espacios y tiempos de aprendizaje que regulan la generación de nuevos significados, nuevas realidades, nuevos retos, diferentes problemas, los cuales se materializan en narrativas mediáticas específicas.

En tercer lugar se produce una transformación en el paradigma tradicional de evaluación del aprendizaje. En las redes sociales se dan diferentes procesos y formas de conocer de auto-regular el conocimiento adquirido. Igualmente se transforma las relaciones de autoridad entendida en la educación clásica entre profesor y estudiante y las transformaciones en las reglas que regulan los procesos de aprendizaje. El objeto evaluativo de este modelo "Atarraya" no se dan en el nivel de las actuaciones específicas, ni en el nivel de los resultados (rendimiento

informativo), que se miden objetivamente y que se comparan con un conjunto de objetivos específicos, habilidades, destrezas, valores, conductas y actitudes previamente fijadas y explicitadas mediante sistemas cuantitativos, sino en el nivel de las competencias, disposiciones y actitudes cognoscitivas, interpretativas y críticas que regulan tales actuaciones. Las cuales se van internalizando en el proceso de socialización intrínseco de este modelo. La evaluación en este caso, podría asimilarse a aquella que se denomina no-individualizada, auto-formativa, de creación participativa y en la cual las comunidades de práctica participan en la evaluación de sus actividades y experiencias.

En cuarto lugar, en la propuesta de usar pedagógicamente las redes sociales no puede haber una organización escolar clásica, este paradigma se transforma, cambia la estructura de relaciones entre el que sabe y el que no, entre el supuesto profesor y el estudiante, entre el observador pasivo y el actor participante, por lo tanto se plantea transformaciones en las relaciones sociales entre todos los diferentes usuarios de las redes sociales que surgen de la desclasificación de las áreas y materias jerárquicamente aisladas, genera condiciones para la realización de un trabajo común entre los estudiantes y profesores, de construcción colectiva y cooperativa del conocimiento. Por lo consiguiente en Atrarraya se podría generar un proceso de resocialización de la experiencia pedagógica, generando un ambiente de permanente análisis y crítica de las nuevas experiencias que traen con ellas nuevas posiciones en relación con una distribución del poder y unos principios de control dados.

Y para finalizar el modelo Atrarraya en el contexto de la Enseñanza 2.0 puede darse una transformación de las relaciones entre el contexto educativo formal y el no formal fuera del salón de clase. Es posible que en este modelo las transformaciones en los principios de clasificación y enmarcación del proceso de aprendizaje, pueden cambiar la división social del trabajo y las relaciones sociales y

generar nuevos significados, prácticas y contextos pedagógicos que abarquen el contexto cultural y social. Esto presupone, a su vez, una ampliación del contexto pedagógico, una valoración de los contenidos culturales, prácticas y problemas de las comunidades de práctica en las redes sociales generando una participación activa de los usuarios de esta plataforma de creación y aprendizaje colectivo.

Conclusiones

Planear y realizar mis clases, retomando los intereses y gustos de los estudiantes, de tal manera que vean en el aprendizaje una aplicación práctica y significativa para su vida, sin descuidar el logro de los objetivos planteados para la asignatura, ha sido una de las motivaciones principales para realizar esta investigación. Pensar cómo integrar el gusto de mis estudiantes por los dispositivos digitales y el manejo de sus relaciones a través de las redes sociales, de una manera estratégica y provechosa para el logro de los objetivos de las asignaturas a mi cargo, fue el hilo conductor de esta investigación.

Imaginé entonces que lo que quería hacer tenía muchas similitudes con una atarraya, en el sentido de que quería atrapar los intereses, gustos, inquietudes y participaciones de mis estudiantes para cerrar un poco la brecha entre profesor y estudiantes y ofrecer así, una nueva estrategia que permitiera buscar nuevas respuestas a viejos problemas. Observaba en mis clases que cuando los motivaba con ejercicios sencillos que les permitían integrar de manera autónoma y libre sus ideas, intereses y conocimientos a la clase, no sólo aprendían más sino que lograban integrar los aprendizajes a su vida diaria de una manera enriquecedora y placentera. Pensé también que aunque siempre realizaban trabajos en grupo, debido a la forma como yo les pedía presentarlos, y a que los desarrollaban con una metodología de trabajo tradicional, se dificultaba un verdadero trabajo en equipo, y consideré que sería más fácil si les solicitara que usaran las redes sociales que manejaban para sus relaciones, para trabajar en red y realizar sus trabajos en equipo con otros compañeros de manera más activa y sin necesidad de reunirse presencialmente.

Diseñé y apliqué el modelo, que por las razones anteriores lo llamé "Atarraya" y fue muy interesante observar que los procesos de enseñanza y aprendizaje fueron muy significativos para quienes participamos en esta experiencia educativa. Logramos fomentar especialmente la aplicación práctica del conocimiento, nuevas formas de trabajo en equipo, de comunicación y de resolución de los problemas, más que la repetición mecánica de datos previamente aprendidos. En el modelo "Atarraya", usamos las redes sociales como una herramienta pragmática, con un uso intencionado, cuyo objeto fue mejorar la experiencia de enseñanza para los docentes y de aprendizaje para los estudiantes. A través de esta investigación logré en muchas ocasiones atraer a mis estudiantes, volverlos actores protagónicos de sus procesos educativos, a través de las redes sociales, y sentí en esos momentos que daba un paso adelante como docente.

También fue muy satisfactorio para mí que en la evaluación del curso sobre el uso pedagógico de las redes sociales, los profesores que participaron en el curso, expresaran, que un logro fundamental de esta metodología fue la comunicación y el trabajo en equipo que se realizó a través de las redes sociales, no sólo con otros profesores de distintos países sino con sus estudiantes, y que de otra manera no hubiera sido posible. Observaron que los estudiantes cuando interactuaron en las plataformas sociales se sintieron más cómodos, y ocuparon más tiempo participando en ellas no sólo para entretenerse y relacionarse sino para desarrollar trabajos académicos. Lo interesante del proceso fue que tanto los profesores como los estudiantes usamos simplemente las mismas herramientas, pero con una finalidad adicional, la enseñanza y el aprendizaje. Por otra parte, al disponer de una audiencia mucho más amplia, la motivación se multiplicó, pues no sólo sus compañeros de clase, sino también sus amigos y contactos, formaron parte de esta audiencia.

Las enseñanzas fueron muchas, pero quisiera destacar una, y es que a través de las redes sociales los procesos de enseñanza y aprendizaje se vieron más espontáneos, transparentes, horizontales y abiertos. Por consiguiente, pienso que sería un error limitar la posibilidad de que los estudiantes integren sus propios espacios virtuales a sus clases, bien sea presenciales o virtuales; para ellos las redes sociales son parte de sus procesos de aprendizaje. Estoy convencido de que las redes sociales basan su éxito en la capacidad que tienen de transmitir lo personal ante los otros. Algo que adquiere especial relevancia entre los jóvenes.

Me llamó la atención que los estudiantes en general crearon contenidos multimediales que permiten mayor participación, y a través de sus trabajos observé que estaban muy motivados con los ejercicios que realizaron. La mayoría expresaron que se sintieron más decididos, reflexivos y críticos, con este tipo de tareas que debían pensar y desarrollar de manera autónoma y además, algo muy importante es que el proceso les pareció más significativo para su aprendizaje que el mismo resultado.

Otra conclusión que puedo inferir como resultado de esta investigación es que el peso de las redes sociales en las comunicaciones personales pronto superará el del correo electrónico. Considero que las redes sociales son un tránsito necesario hacia el Internet del futuro. La red de redes sociales en los próximos años será más una red de conocimiento socializado. Esta conexión con los demás y con el conocimiento se hará de una forma dinámica, generando nuevos contenidos de acuerdo con los intereses de cada individuo y grupo social. El aprendizaje a lo largo de la vida será intensivo, global, y permanente, y estará cada vez menos relacionado con el contexto rígido y formal que marcan las instituciones educativas.

En el modelo al Atarraya, el eje del acto educativo lo constituye el estudiante al servicio del cual actúan el resto de elementos. El profesor se convierte en el mediador que administra el entorno para ayudar al estudiante a conseguir sus objetivos, ofreciendo múltiples perspectivas, apoyándose en herramientas relacionadas con la realidad. En este modelo se intenta explicar el aprendizaje relacionando el conocimiento con las experiencias previas, los intereses personales, los estilos y ritmos de cada individuo, y la interacción entre los integrantes de un colectivo social. De esta forma, el conocimiento se construye individual y colectivamente mediante aprendizajes significativos de base experiencial.

En el modelo Atarraya el docente deja de ser el único emisor del conocimiento y orienta a los alumnos en los procesos de construcción de conocimiento, que se realizan mediante los aportes del propio estudiante, la interacción con el resto de los compañeros de clase, y el trabajo con múltiples fuentes de información. Igualmente aumenta la interacción y la comunicación con el profesor, posibilitando un ambiente de aprendizaje colaborativo. La información ya no es monopolizada por un grupo reducido de expertos sino que está disponible para cualquier persona que desee acceder a ella, en cualquier momento y desde cualquier lugar. La democratización en el acceso a la información y la posibilidad de disponer de infinidad de fuentes y materiales comporta ciertas ventajas, no sólo en el ámbito educativo, sino también en otros ámbitos de la vida, principalmente el social.

También es cierto que el exceso de información puede provocar un efecto negativo que algunos autores han bautizado con el término infoxicación. El problema ya no consiste en encontrar la información sino en saber discriminarla, analizarla y elaborarla, y este sigue siendo un reto mayor para los profesores cuando trabajan con las redes sociales.

Por tanto, en el modelo Atarraya, el docente deja de ser la fuente de información para convertirse en el facilitador de los conocimientos, seleccionándolos, estructurándolos, y organizándolos, así como en el guía para el desarrollo de habilidades transversales, como el pensamiento complejo y el trabajo en equipo. Igualmente se presenta como mediador entre el estudiante y los contenidos, y su proceso de aprender de manera crítica y de crear nuevos conocimientos. En este orden de ideas, el docente interviene directamente en el proceso que realiza el estudiante para construir e integrar los contenidos en su estructura cognitiva, mediante el análisis y la discriminación, la elaboración, la integración de los nuevos contenidos con los adquiridos previamente.

Paralelamente también se modifica el papel del estudiante, cuando interactúa en las redes sociales, ya que deja de ser un individuo pasivo que actúa como receptor de información, para participar activamente en los procesos educativos, convirtiéndose en su protagonista.

En resumen, los profesores apenas estamos empezando a utilizar las redes sociales como herramientas, para experimentar y evolucionar nuestras ideas sobre cómo nuestros estudiantes pueden utilizar las redes sociales en sus procesos de aprendizaje. Estamos asistiendo a tentativas, experiencias y ensayos que pretenden desarrollar todo su potencial, por eso algunos autores denominan estas propuestas pedagógicas (como el modelo Atarraya), "pedagogías emergentes". Dichas experiencias se basan en ideas nuevas pero también en enfoques conocidos, que están en estado de desarrollo, de "llegar a ser", y es posible que estén generados excesivas expectativas, pero sin duda sus potencialidades e implicaciones todavía no han sido completamente comprendidas, ni investigadas. Son potencialmente disruptivas en relación con la educación institucional tradicional, y se generan y difunden horizontalmente, en una espiral de reflexión-práctica en el seno de las redes sociales.

A través de las redes sociales he buscado que las actividades en las que intervengo sean para estimular la autonomía de quienes hacen parte de ellas, propiciar la interacción entre mis estudiantes, reconocer y abrir la puerta a la diversidad de puntos de vista y resultados, y promover la apertura a nuevos puntos de vista e ideas. Y regreso a ellas cada vez que pienso en nuevas experiencias o reviso las actuales, con preguntas como: ¿Lo que hago promueve autonomía? ¿Se está estimulando la interacción entre los participantes? ¿La diversidad de perspectivas es reconocida? ¿Nuevos puntos de vista, incluso discordantes, pueden generar aprendizajes pertinentes para mis estudiantes?

Considero que la educación tiene el gran reto de preparar a las futuras generaciones que ya traen incorporado el chip de una mayor diversidad y amplitud de competencias, para su participación activa en un mundo diferente y en permanente cambio.

Me parece importante explorar cómo podemos crear una cultura digital en Colombia, y particularmente en las universidades, para crear espacios de participación, de diálogo y debate, y motivar a la academia con investigaciones sobre estas herramientas informáticas y su aplicación en nuestro contexto sociocultural, ya que no se trata de importar los modelos desarrollados en otras culturas puesto que estas tienen distintas realidades, contextos, economías, idiomas.

La otra cara de las redes sociales

No podemos desconocer que también se presentan factores negativos asociados al uso de las redes sociales. Entre estos aspectos observé los siguientes: algunos jóvenes pasan demasiado tiempo conectados a las redes sociales, lo que parece ya una conducta adictiva, que dificulta la comunicación personal. No hay una frontera clara entre lo privado y lo que se publica, los acontecimientos personales se comparten en público, no se controlan para contar sus vidas privadas, lo que puede vulnerar la privacidad de los otros y devaluar el concepto de amistad. También se evidencia maltrato a otros, cuando se generan fenómenos como el manoteo, el bulín, y el descrédito, a través de redes sociales como el Facebook y el Twitter.

De otro lado, se ha observado en muchos casos que se afecta el buen uso del lenguaje, debido al uso de los emoticones y abreviaciones, que contribuye a fomentar los errores de ortografía y de gramática.

Estos aspectos negativos de las redes sociales me generan preguntas como: ¿Se ha quebrantado el sentido de la privacidad y de la intimidad, o simplemente es una forma distinta de entenderla?, ¿Qué papel pueden desempeñar las redes sociales en el desarrollo de destrezas como la lecto-escritura, o el aprendizaje de una segunda lengua?, ¿Se afecta, y cómo, la salud de los jóvenes que usan constantemente las redes sociales?

Las redes sociales se han convertido en espacios vitales para los jóvenes y adolescentes desde edades cada vez más tempranas. Existe una preocupación cada vez mayor por las implicaciones educativas al permitir el uso de las redes sociales en el salón de clase. La relación entre educación y redes sociales desborda

hoy, en este nuevo contexto de hiperconectividad, los planteamientos más ligados al aprendizaje con tecnología, a la aplicación didáctica y pedagógica, y se adentra en campos más propios de la psicología social y de la psicología evolutiva. Es necesario, por ello, reflexionar sobre la educación en un contexto en el que las redes sociales se hacen ubicuas y permean todos los ámbitos de la vida de las personas, en especial la de los jóvenes. Muchos niños y adolescentes se están educando en ese contexto, que está condicionando su manera de ser, su manera de relacionarse con los amigos, con la familia, con los profesores; su manera de aprender, de pensar, de razonar, de participar en la vida social. La pregunta ya no sería entonces, ¿cómo podemos aprender mejor con las redes sociales, sino cómo están influyendo, no sólo en el aprendizaje, sino en todos los procesos que conforman lo que entendemos por educación, para valorar sus riesgos, pero también las grandes oportunidades que nos ofrecen?

La principal reforma que debe realizarse en el sistema educativo a mi modo de ver, es la inclusión de espacios curriculares dotados de sentido (¿el por qué?, ¿el para qué?), y generadores de reflexión, de diálogo, y de intercambio de saberes. Si no le damos un sentido educativo al uso de las redes sociales y en general a las TIC, seguiremos fallando. Debemos entender que el problema está en la falta de sentido reinante y en la baja capacidad de reflexión, asociada a una drástica disminución del capital cultural, que aqueja particularmente a los jóvenes. A muchos usuarios permanentes de las redes sociales, no se les ha formado para tener un pensamiento crítico de su propia cultura, para lo cual podríamos ver en las redes sociales un beneficio. Siento que los estudiantes necesitan más diálogo, más apertura desde sus vocaciones vitales, desde lo que les gusta y los motiva a aprender, en vez de continuar con los supuestos de que la educación tiene que estar en consonancia con el mundo del mercado laboral y las nuevas tecnologías de consumo.

Considero que a nuestros estudiantes, la mayoría nativos digitales, no hay que subestimarlos, sino darles la formación que realmente están necesitando. Hay que enseñarles a usar crítica y reflexivamente las tecnologías digitales, incluso mucho antes, que las aplicaciones que ofrece el Internet, y a utilizarlas no sólo, para hacer cosas divertidas, o prepararlos para el campo laboral, sino para formar un sujeto pensante, un sujeto cargado de sentido ético, que no sea indiferente, que no esté vacío de valores y sentidos.

Finalmente considero que las redes sociales en algunos contextos pueden complementar la educación tradicional, y en otros constituirse en una invitación a explorar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. Lo que se busca es que estas herramientas puedan adoptarse y adaptarse desde la particularidad y diversidad de cada contexto y de cada estudiante.

Referencias citadas

- ALBALA U., E. (2011). Bienvenida Web 3.0 (Guía para la Internet del 2011). lulu.com.
- BELEN, P. (2006). Publicidad 2.0. Lo que deberían saber quienes trabajan en publicidad, marketing y medios sobre las tecnologías que están revolucionando su rubro. www.paulbeelen.com. (Recuperado Noviembre 2012)
- BRINGUÉ, X.; SÁDABA, C. (Coords.) (2008). La Generación Interactiva en Iberoamérica. Madrid: Fundación Telefónica/Ariel.
- BURGOS, E. y CORTÉS, M. (2009). Iníciate en el Marketing 2.0: Los Social Media como herramientas de fidelización de clientes. La Coruña, Gesbiblo.
- CASTAÑEDA, L. y SÁNCHEZ, M. (2010). "El mundo enredado Evolución e historia de las redes sociales" capitulo publicado en el libro "Aprendizajes con redes sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos". Copilado por Linda Castañeda Quintero. Ediciones de la U.
- CASTAÑEDA Q. L. (2011). Aprendizajes con redes sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos. Ediciones de la U.
- CASTELLS, M. (1999). Internet y la sociedad red. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento (UOC). <http://www.forum-global.de/soc/bibliot/castells/InternetCastells.htm>, no funciona, mirar libro de Castells.
- CASTELLS, M. (2003). La Galaxia Internet. Random House Mondadori.
- COBO R., C., & PARDO K., H. (2008). Planeta web 2.0: Inteligencia colectiva o medios fast food. LMI.
- CODINA, L. (2009). ¿Web 2.0, Web 3.0 o Web Semántica?: El impacto en los sistemas de información de la Web. Presentado en I Congreso Internacional de Ciberperiodismo y Web 2.0, Bilbao: Universidad del País Vasco.
- CORNELLA, A. (2002). Infonomía.com: La gestión inteligente de la información en las organizaciones. Deusto.
- DE KERCKCHOVE, D. (1999). Inteligencias en conexión. Barcelona. Editorial Gedisa.

- FURHT, B. (2010). Handbook of Social Network Technologies and Applications. <http://www.springer.com/computer/swe/book/978-1-4419-7141-8> (Consultado Febrero 10 de 2013).
- PRENDES, M.P. (1995). Redes de cable y enseñanza. En J, Cabero, y F. Martínez Sánchez. Nuevos canales de comunicación en la enseñanza. Madrid: Centro de Estudios Ramón Areces.
- MATTELART, A. (2002). Geopolítica de la Cultura. Lom Ediciones.
- MARTÍ, J., & MUÑOZ, P. (2008). Engagement marketing: Una nueva publicidad para un marketing de compromiso. FT Prentice Hall.
- MORAES, D. D., & CASTELLS, M. (2005). Por Otra Comunicación: Los media, globalización cultural y poder. Intermón Oxfam Editorial.
- JENKINS, H. (2008). Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Editorial Paidós.
- LÉVY, P. (2007). Cibercultura: Informe al Consejo de Europa. Anthropos Editorial.
- REDONDO, J.A. (2010). Socialnets. La insospechada fuerza de unas aplicaciones que están cambiando nuestras vidas y nuestros trabajos. Editorial Península.
- REIG HERNANDEZ, D. (2012). Socionomía. ¿Vas a perderte la revolución social?. Editorial Deusto.
- O'Reilly Tim. (2006, p.23). Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software. Fundación Telefónica, Artículos de la Sociedad de la Información. Consultado Febrero 02 de 2013. http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&idioma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=2146
- TAPSCOTT, D. (1998). Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing. New York: McGraw-Hill.
- SÁDABA, C. Y BRINGUÉ, X. (2011). Redes sociales. Manual de supervivencia para padres. Editorial Viceversa.
- SANAGUSTÍN, E. (edit.) *et al.* (2009). *Del 1.0 al 2.0: claves para entender el nuevo marketing*. España; Bubok Publishing.
- SCOLARI, C. (2008). Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Barcelona, Gedisa.

Bibliografía

ALBALA U., E. (2011). Bienvenida Web 3.0 (Guía para la Internet del 2011). lulu.com.

BAUTISTA, G.; BORGES, F.; FORÉS, A. (2006). Didáctica universitaria en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje. Madrid: Narcea.

BELMONTE, A., TUSA, F. (2010). "Alfabetización digital en la docencia universitaria: el uso de los blogs y redes sociales en el entorno universitario". Actas del II Congreso Internacional Latina de Comunicación Social, Universidad de La Laguna, Diciembre 2010.

BENÍTEZ, R. citado en PALOMO, R.; RUIZ, J.; SÁNCHEZ, J. (2008). Enseñanza con TIC en el siglo XXI. Sevilla: Editorial MAD. (p.18)

CABERO, J.; LÓPEZ, E.; LLORENTE, M.C. (2009). La docencia universitaria y las tecnologías Web 2.0. Renovación e innovación en el Espacio Europeo. Sevilla: Mergablum.

CABRERA, E.P. (2004): Aprendizaje colaborativo soportado por computador (CSCL): su estado actual. Revista Iberoamericana de Educación.
<http://www.campus-oei.org/revista/deloslectores/729Cabrera108.PDF>

CAICEDO, M., RODRÍGUEZ, Á. (2012). Herramientas colaborativas para la enseñanza usando tecnologías web. Capítulo del Libro: Aprender y educar con las tecnologías del XX. Editado por Colombia Digital

CAMACHO, M. (2010). "Las redes sociales para enseñar y aprender". En CASTAÑEDA, Linda (Coord.). Aprendizaje con redes sociales. Sevilla: MAD, pp. 91-104.

CASTAÑEDA, L. y SÁNCHEZ, M. (2010). "El mundo enredado Evolución e historia de las redes sociales" capitulo publicado en el libro "Aprendizajes con redes sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos". Compilado por Linda Castañeda Quintero. Ediciones de la U.

CASTAÑEDA Q. L. (2011). Aprendizajes con redes sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos. Ediciones de la U.

CASTAÑEDA, L. y GUTIÉRREZ, I (2010). Redes Sociales y otros tejidos on line para conectar personas. En Castañeda L. (Coord.). Aprendizaje con Redes sociales. Tejidos educativos en los nuevos entornos. Sevilla: MAD Eduforma.

CASTELLS, M. (1999). Internet y la sociedad red. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento (UOC). <http://www.forum-global.de/soc/bibliot/castells/InternetCastells.htm>.

CASTELLS, M. (2003). La Galaxia Internet. Random House Mondadori.

COBO R., C., & PARDO K., H. (2008). Planeta web 2.0: Inteligencia colectiva o medios fast food. LMI.FLACSO. <http://www.planetaweb2.net/>

CODINA, L. (2009). ¿Web 2.0, Web 3.0 o Web Semántica?: El impacto en los sistemas de información de la Web. Presentado en I Congreso Internacional de Ciberperiodismo y Web 2.0, Bilbao: Universidad del País Vasco.

CORNELLA, A. (2002). Infonomía.com: La gestión inteligente de la información en las organizaciones. Editorial Deusto.

CUBIDES I. (2009). Capítulo "Redes sociales temáticas: la manera más sociable de enseñar y aprender", en la publicación digital: "Aprender y educar con las tecnologías del Siglo XXI". (p.132-139). Editorial Colombia Digital.

CUESTA, P. (2009). "Utilización de blogs e wikis na docencia universitaria de sistemas multiaxente". En Experiencia de Innovación Educativa na Universidade (2ª ed.). Vigo: Vicerreitoría de Formación e Innovación Educativa, Universidade de Vigo, pp. 95-104.

DE BENITO, B. (1999): Redes y trabajo colaborativo entre profesores. Comunicación al congreso EDUTEC'99. <http://gte.uib.es/articulo/EDUTEC99.pdf>

DE KERCKCHOVE, D. (1999). Inteligencias en conexión. Barcelona. Editorial Gedisa.

DE UGARTE, D. (2010). El poder de las redes sociales. Manual ilustrado para personas, colectivos y empresas abocados al ciberactivismo

DOWNES, S. (2010). Redes abiertas.

<http://redesabiertas.blogspot.com/2012/08/es-el-conectivismo-una-teoria-lo-es-del.html>

EDUCAUSE: 7 things you should know about Personal Learning Environments. <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI7049.pdf>

ESTEVE, F. (2009). Bolonia y las TIC: de la docencia 1.0 al aprendizaje 2.0. En La Cuestión Universitaria, vol. 5., pp. 59-68.

FURHT, B. (2010). Handbook of Social Network Technologies and Applications. <http://www.springer.com/computer/swe/book/978-1-4419-7141-8> (Consultado Febrero 10 de 2013).

FREIRE, J. (2007). Los retos y oportunidades de la Web 2.0 para las universidades. En JIMÉNEZ, R. y POLO, F. (coords.). La gran guía de los blogs. Barcelona: El Cobre.

GARCÍA MANZANO, A. (2007): Presentaciones on-line y redes sociales. Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa. <http://observatorio.cnice.mec.es/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=554>

HARO, J. (2009). Las redes sociales aplicadas a la práctica docente. En *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 13.

<http://dim.pangea.org/revistaDIM13/Articulos/juanjosedeharo.doc>

HOLTZMAN, S. (1998). *Digital Mosaics, The aesthetics of cyberspace*. NY: touchston.

HOYOS VÁSQUEZ, G. (2004). Educación para la Ciudadanía. *Revista de Cultura Latinoamericana*, Año 8. Nº 19. Barcelona.

Horizont Report - 2012. <http://www.nmc.org/pdf/2013-horizon-report-HE.pdf>

ITO, M.; HORST, H.; BITTANTI, M. y otros (2008). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project* (informe en línea). Chicago: The MacArthur Foundation. <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>.

JENKINS, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Editorial Paidós.

KAPLAN, A., HAENLEIN, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media, *Business Horizons*, Vol. 53, Issue 1, p. 59-68.

KERCKHOVE, D. (1999). *Inteligencias en Conexión, Hacia una sociedad de la Web*. Barcelona: Gedisa Editorial.

LANDOW, G.P. (1995). *Hipertexto, la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós.

LEÓN DE MORA, C. (Coord.) (2010). *Entornos colaborativos en docencia virtual: Redes Sociales y Wikis*. Sevilla: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla.

- LÉVY, P. (2007). *Cibercultura: Informe al Consejo de Europa*. Anthropos Editorial.
- LÉVY, P. (2004). *Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio*.
<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>
- LÓPEZ A., (2009). *Redes Sociales y Educación: Si la montaña no viene a Mahoma...* <http://eduredes.ning.com/profiles/blogs/redes-sociales-y-educacion-si>
- Martínez Sánchez, F. (2009). *Mitología de las TIC en la sociedad y en la enseñanza*. *Revista Educatio siglo XXI*, vol 27,2,p. 33-42.
- MARTÍNEZ, F.; SOLANO, I.M. (2010). *Analizando las redes sociales en la Educación Secundaria*. En CASTAÑEDA, Linda (Coord.). *Aprendizaje con redes sociales*. Sevilla: MAD, pp. 143-162.
- MATTELART, A. (2002). *Geopolítica de la Cultura*. Lom Ediciones.
- MICHAVIDA, F.; PAREJO, J.L. (2008). *Políticas de participación estudiantil en el Proceso de Bolonia*. En *Revista de Educación*, número extraordinario, pp. 85-118. En http://www.revistaeducacion.mec.es/re2008/re2008_05.pdf
- MILLER, R.; SHAPIRO, H.; HILDING-HAMANN, K. E. (2008). *School's Over: Learning Spaces in Europe in 2020: An Imagining Exercise on the Future of Learning [informe en línea]*. Sevilla: Comisión Europea. Joint Research Centre. Institute for Prospective Technological Studies.
<http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC47412.pdf>.
- ORIHUELA, L. (2008). *La hora de las redes sociales*. <http://www.ecuaderno.com/2008/10/14/la-hora-de-las-redes-sociales/>
- O'REILLY, Tim. (2006, p.23). *Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software*. Fundación Telefónica, *Artículos de la Sociedad de la Información*.
http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&idoma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=2146

PISCITELLI, A. (2005). Internet la imprenta del siglo XXI. Alejandro Piscitelli. Gedisa ediciones.

PISCITELLI, A. (2009). Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Santillana, Buenos Aires.

PÉREZ R., J.A. (2011). NARRATOPEDIA: MIL caras de la creación colectiva. Cap. Comunidades de práctica como sistemas emergentes de aprendizaje. Editorial Javeriana. (P.231-245).

PÉREZ TORNERO, J.M. (2008). Teacher Training Curricula for Media and Information Literacy.

http://portal.unesco.org/ci/en/ev.phpURL_ID=27057&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

PEW Internet & American Life Project. Generations Online in 2010, overview.

http://pewinternet.org/Reports/2010/Generations-2010/Overview.aspx?view=all_y
<http://www.ub.edu/blokdebid/es/content/informe-pew-sobre-el-uso-de-internet-por-generaciones-2010>

REDONDO, J.A. (2010). Socialnets. La insospechada fuerza de unas aplicaciones que están cambiando nuestras vidas y nuestros trabajos. Editorial Península.

REIG HERNANDEZ, D. (2012). Socionomía. ¿Vas a perderte la revolución social?. Editorial Deusto.

REIG HERNANDEZ., D. (2013). El caparazón. <http://www.dreig.eu/caparazon/>

RHEINGOLD, H. (2004). Multitudes inteligentes. La próxima revolución social. Barcelona: Gedisa

SALINAS, J. (1995). Las redes un desafío para la educación o la educación un desafío para las redes. Universidad de las Islas Baleares. <http://www.uib.es/depart/gte/desafio.html>

SCOLARI, C. (2008). Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Gedisa.

SIMENS, G. (2009). Conectivismo. <http://www.slideshare.net/lepirex/siemens2004-conectivismopdf-presentation>

SIEMENS, G. y WELLER, M. (2011). La enseñanza superior y las promesas y los peligros de las redes sociales. Profesores e investigadores de las Universidades de Athabasca y de la Open University. Artículo publicado en la revista: RUSC VOL. 8 N.º 1 | Universitat Oberta de Catalunya | Barcelona, enero de 2011 | ISSN 1698-580X.

TOBÓN, Sergio. (2007). El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos. <http://oai.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/pubelectronicas/accionpedagogica/vol16num1/articulo2.pdf>TÚÑEZ

TOFFLER, A. (1979). La Tercera Ola. Editorial Plaza & Janes.

TÚÑEZ, M.; SIXTO, J (2010). Del aula a las redes sociales: el uso de Facebook en la docencia universitaria. Actas del II Congreso Internacional Latino de Comunicación Social, Universidad de La Laguna.

WESCH, M. (2012). Del libro Educación expandida: Capítulo: De almacenar conocimiento a ser capaces de obtenerlo: Aprendiendo en los nuevos entornos mediáticos (p.151-166). Publicado por ZEMOS98 - GESTIÓN CREATIVO CULTURAL.

WENGER, E. (1999). Comunidades de práctica. Aprendizaje significado e identidad. Paidós.

YANES, J. y AREA, M. (1998). El final de las certezas. La formación del profesorado ante la cultura digital. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, nº 10, enero, pp. 81-99. <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n10/n10art/art102.htm>

Anexos

Algunos Consejos al usar Facebook en la práctica docente

Consideramos que *las redes sociales* son potenciadoras de los procesos educativos; como herramienta para la formación educativa, y por ende, herramienta para el desarrollo; a través de la práctica, podemos desarrollar las competencias para aprender a diseñar, programar, monitorear y evaluar una acción formativa. Por medio de las redes sociales el profesor puede convertirla en clase o fuera de esta en una herramienta para abordar problemas complejos, transformar conflictos y empoderar el cambio social. A continuación daremos algunos consejos prácticos de cómo usar las redes sociales en el ejercicio docente, para ello tomaremos como ejemplos a Facebook y luego a Twitter.

- Crear grupos pequeños de trabajo: La manera más segura para introducir Facebook en su salón de clases es con grupos de 3 a 6 estudiantes. De esta manera usted puede asegurarse de que todos los estudiantes se empoderen de sus propios espacios como gestores de estos (Community Managers). Además, la creación de estos grupos permiten que ellos mismos sean los responsables de administrar sus redes, esto les dará a los estudiantes un sentido de unidad y pertenencia.

- Escuche a sus estudiantes en *las redes sociales*: Antes de empezar a enviar mensajes en los medios sociales, preste atención activamente a la manera como sus estudiantes usan y se comunican en estos medios de sociabilidad. Revise constantemente las publicaciones, mensajes, haga retroalimentación a lo que sus estudiantes expongan en las diferentes redes sociales. Esto le permitirá descubrir qué es lo que les motiva y cuáles son los temas de su interés.

-Promueva la conversación con sus estudiantes: No se limite a la publicación de información de manera pasiva, esperando que sus estudiantes únicamente la consuman. Es importante motivar el diálogo, para lo cual es importante ofrecer

preguntas que los motiven a compartir con los demás compañeros de la clase sus opiniones, ideas y percepciones relacionadas con las temáticas de interés.

- Mantenga un tono profesional: Si usted tiene una página personal en Facebook, procure no mantener la comunicación desde allí, si desea abra un espacio en facebook como profesor de su materia; y lo más aconsejable es que los estudiantes lo inviten a visitar sus propios grupos en Facebook pues se sugiere mantener separados ambos espacios el personal y el profesional. Se recomienda mantener una relación académica con sus estudiantes para evitar teléfonos rotos.

- Tenga en cuenta todos los comentarios: Usted debe estar preparado para el hecho de que algunos estudiantes no pueden entender la etiqueta de participar en sus grupos de clase o se pueden enviar comentarios negativos acerca de usted, la clase, o la escuela. Pero antes de que arbitrariamente elimine cualquier cosa que considere inapropiada, interprete el sentido del mensaje. Si es abiertamente hostil entonces usted probablemente debería solicitar eliminar ese comentario y más bien llevarlo a clase y discutir el comentario. Si, por el contrario, el estudiante está haciendo un ejercicio de su libertad de expresión, tal vez debería usar sus comentarios para iniciar un debate en clase sobre el tema para ver si otros comparten sus sentimientos. Hay que recordarnos a nosotros mismos al igual que a nuestros estudiantes que a palabras necias, oídos sordos. Un error frecuente en las redes sociales es engancharse en discusiones que no llevan a ningún sitio. Por el contrario es vital recomendar a los estudiantes a que respeten a todo el mundo y hablar con libertad de lo que les interese.

- Publique constantemente: El muro es una gran manera de enviar actualizaciones sobre los proyectos de clase, actividades que atañen a toda la clase, o información y recursos útiles para los estudiantes. Usted puede incluso utilizarlo para crear trabajos. Sólo asegúrese de sus estudiantes estén pendientes de entrar y leer lo que se publica en su grupo de clase o en los espacios creados por cada grupo.

- Elabore encuestas: Una manera para tener retroalimentación de su clase es haciendo encuestas. ¿Le gustaría recibir comentarios sobre cómo ciertos temas

fueron recibidos por la clase? Crear una encuesta para obtener información inmediata sobre cómo mejorar su enseñanza (o simplemente para hacer un tema en particular más interactivo). La mayoría de redes sociales como Facebook disponen de aplicaciones para enviar y procesar encuestas.

- Manténgase conectado: Hoy en día muchos de los estudiantes se mantienen conectados ya sea por medio de un dispositivo móvil, teléfono celular, tabletas, ipad o un computador, procure por lo menos una vez al día ir revisando lo que pasa en sus redes sociales y en la de sus estudiantes, usted tendrá que seguir siendo diligente en el control de la actividad para garantizar que los ejercicios de la clase sigan la intencionalidad pedagógica diseñada por usted. Las redes sociales como Facebook o Twitter pueden ser buenas herramientas para el salón de clase, si todos sus estudiantes entienden que es una extensión de la enseñanza académica. No sea estricto en eliminar los chismes de clase o pedirles que no los publiquen en las redes de ellos, pues esto hace parte de la vida en las redes sociales y por ende de la vida académica.

- Aplicar el sentido común y la prudencia en los comentarios que se hagan.

- Promover en sus estudiantes una actitud crítica a la hora escoger bien a quién acepta como amigos. Si se quiere añadir gente que no se conoce, la opción más inteligente es incluir sólo a aquellas de las que crea que tiene mucho que aprender. Si le gusta el blog y su autor está en Facebook o en Twitter, quizá puede seguirlo para acceder a más material e interactuar más fácilmente. Lo que pasa en *las redes sociales* no es diferente a lo que pasa en la vida cara a cara, si se rodea de gente interesante, además de descubrir que la calidad es más importante, que la cantidad, podrá crearse una buena red de contactos que mejore el prestigio online.

- Enseñarles a sus estudiantes a evitar conductas de riesgo como por ejemplo: conversaciones de índole sexual, publicación de fotografías íntimas, revelación de datos personales y de contacto a desconocidos, encuentros personales con personas que conoce en el Internet.

- Ser discreto con la información que se publica: Hay que insistirles a nuestros estudiantes que las redes sociales no son para ventilar los problemas personales o problemas que se tengan con compañeros de clase o de la institución en el muro de la red.
- Publique una buena foto de usted: Muy poca gente se atreve a interactuar con alguien que no pone una foto y deja el perfil en blanco. Se puede compartir cada día artículos, caricaturas, vídeos interesantes y divertidos, enlaces a libros y revistas, sin una imagen en Redes sociales no eres nadie. Sin embargo, lo que más se agradece siempre es una foto real de la propia persona o personas que administran el espacio en la red social. Es importante motivar a los estudiantes de buscar una foto con la que se sientan cómodos.
- Sean cordiales y agradecidos con los demás: Para crear un ambiente de sano intercambio de comentarios y favores en las redes sociales es dar las gracias y devolver los favores cuando se pueda. Si un estudiante o un grupo de clase descubren un vídeo divertido, recomendarles a ellos no olvidar mencionar quien lo encontró cuando se comparta con los demás en clase.
- Use enlaces a otras fuentes de información: Ofrezca a sus estudiantes hipervínculos y enlaces, que les permita contextualizar, constatar y/o complementar la información ofrecida en sus publicaciones. Esto facilitará mantener su mensaje lo más concreto y breve posible, aprovechando al máximo la atención probablemente limitada de sus estudiantes.
- Divida el contenido en unidades manejables. Para contenidos más extensos, como los que es común publicar en blogs, es útil separar las ideas principales de los mismos, buscando realizar publicaciones independientes. Para guardar la integralidad de dicho contenido, las mismas se pueden publicar de manera consecutiva, pero recordando no saturar a los seguidores dejando intervalos de tiempo muy cortos entre publicaciones.

- Destaque la información más importante: Aproveche las capacidades de formato de las redes sociales en los que cuente con presencia, para destacar aquella información que considere más importante para sus estudiantes.
- Facilite la búsqueda de su contenido: Las redes sociales suelen contar con mecanismos tecnológicos para categorizar su información, para mejorar la relevancia de la misma. El uso de etiquetas (tags), palabras clave, y listas habilitan estas posibilidades. Esta práctica no sólo permite a los usuarios encontrar contenidos relevantes, sino que además es usado por los administradores de las plataformas de las redes sociales, para efectuar recomendaciones relevantes a sus otros compañeros de clases, resultando en una gran oportunidad para llegar a los compañeros que aún no sigan su clase. No obstante lo anterior, tenga cuidado al usar cierto tipo de etiquetas. En particular, las etiquetas de terceros, aún cuando motivan la conversación, pueden ser susceptibles del derecho de privacidad de dichos compañeros. Es apropiado solicitar su autorización antes de realizar este tipo de etiquetas.
- Apoye el mensaje con contenidos de múltiples medios: Además de texto, las redes sociales cuentan con opciones para compartir fotos, audio y videos, que refuerzan el mensaje y dinamizan su presencia en dichas plataformas sociales. Cuando sea posible, haga uso de este tipo de alternativas. No olvide agotar los recursos técnicos ofrecidos por *la red social* usada, como títulos, palabras clave, etiquetas, y otros similares, para garantizar que este tipo de contenidos tienen el mayor impacto en su red.
- Tenga en cuenta la permanencia del mensaje: Tanto el profesor como los estudiantes deberán considerar que los mensajes que publican en las redes sociales son permanentes. Aun cuando las plataformas usadas permitan eliminar dichos mensajes, otros usuarios pueden haber citado o compartido la comunicación con sus compañeros de clase o amigos. Adicionalmente, algunas redes sociales son visibles a los motores de búsqueda, lo cual puede dejar

indexada su comunicación, mucho tiempo después de que no esté disponible en el lugar donde la publicó originalmente.

- Sea concreto en la comunicación: Los usuarios de *las redes sociales* suelen contar con un gran volumen de información a su disposición, por lo que los mensajes más cortos y precisos tendrán mejores posibilidades de captar su atención.

- Evite ser repetitivo en sus mensajes: Los usuarios de *las redes sociales* consideran mal visto el repetir mensajes. En el mejor de los casos, para aquellos usuarios que ya han consumido el contenido repetitivo, las nuevas publicaciones de dicho contenido se convierten en contenido irrelevante.

- Publique información relevante para sus estudiantes: En *las redes sociales* los usuarios siguen a otros con la expectativa de que estos compartirán información que es de su interés. Cuando un estudiante lo sigue como profesor a través de una red social, muy seguramente lo hace para permanecer involucrado en las actividades que son objeto de la clase. Respete esta expectativa, publicando sólo aquellos contenidos que sean relacionados con los fines y propósitos de la asignatura.

- Mantenga las conversaciones en el escenario apropiado: Al dialogar con sus estudiantes, evalúe hasta qué punto la comunicación es relevante a los demás compañeros de su clase. En aquellos casos en que el intercambio pierda esta relevancia, invite al estudiante a conversar de manera presencial fuera del salón de clase, donde no se afecte la experiencia de los demás compañeros de la clase.

- En las redes sociales las personas se agrupan cuando comparten los mismos intereses. Una de las ventajas de las redes sociales es que consiguen poner en contacto personas con los más extraños gustos y aficiones.

- Mantenga una buena ortografía, gramática y redacción: En las redes sociales, un alto porcentaje de la comunicación ocurre de manera escrita. El hacer buen uso de la ortografía, gramática y redacción no sólo mejora la facilidad con la que los estudiantes entenderán el mensaje que pretenda comunicar, sino que

adicionalmente preserva la buena imagen de su práctica docente. Los malos hábitos en la escritura pueden ser interpretados como una falta de interés en el interlocutor.

- Exija un comportamiento adecuado de sus estudiantes: Aun cuando el comportamiento inapropiado es descalificado por los términos de uso de las redes sociales, es mejor motivar a los estudiantes a que hagan un buen uso de estas plataformas que son públicas. Para esto los términos y condiciones de uso establecidos por el profesor guiarán la manera en la que deberá proceder cuando se presenten situaciones que los vulneren. Un comentario inapropiado por parte de un estudiante sin ninguna observación por parte del profesor, será asumido por otros estudiantes como aceptados por toda la clase y por usted como profesor. Sea claro con el tipo de comunicación que se considera aceptable por parte de sus estudiantes.

- No censure las intervenciones de sus estudiantes: El uso de *las redes sociales* cuenta con el potencial para los estudiantes de conseguir apoyo de otros, cuando la causa lo amerite. Dado que estas plataformas sociales se han desarrollado bajo un precepto de apertura, los usuarios tienden a sancionar fuertemente cualquier actitud que atente contra la libertad de expresión asociada a los mismos, y que además es garantizada en el caso colombiano por la legislación.

- Mantenga el software actualizado: Todo el software que se utilice para la administración de las redes sociales debe estar actualizado y la plataforma que los soporta también (Sistema operativo, Navegador y cualquier otra aplicación que opere en el mismo sistema operativo)

- Use y mantenga un software antivirus actualizado: Se recomienda que el computador o dispositivos móviles que utilice para gestionar las redes sociales, deben contar con un software antivirus actualizado.

- Use contraseñas seguras en sus redes sociales: Las contraseñas de las cuentas en las redes sociales se sugieren que contengan alrededor de 8 caracteres, por lo

menos con una mayúscula, una minúscula, un número y un carácter especial (Ej. #, @, &, Etc...) Cámbielas regularmente.⁷⁸

- Consejos para el día a día en *las redes sociales*:

- Ríete de ti mismo.
- Olvídate de las estadísticas de visitas.
- No le crea a quienes lo elogien en el muro.
- No haga comentarios injuriosos o calumniosos. Pase de largo de los que hagan insultos.
- No hable si saber.
- Se recomienda no crear contenidos únicamente a base de cortar y pegar, cree sus propios contenidos.
- Admite que se puede estar equivocado.
- Contraste sus fuentes de información.
- No convierta su espacio de la red en una plataforma de defensa o promoción de una causa.
- Antes de publicar algo en alguna red social, piensa qué objetivos le gustaría cumplir.

Algunos aspectos relevantes sobre *las redes sociales* como Facebook:

- Qué información de actividades se almacenan? En Facebook guardan un registro con datos de acciones como añadir un amigo, hacerse admirador de una página de Facebook, unirse a una nuevo grupo o evento, crear un álbum de fotos, enviar un

⁷⁸ Según el modelo de seguridad de la información para la estrategia de Gobierno en línea 2.0, el documento de la NIST (800-118), referencia los principales riesgos asociados al uso de contraseñas y cuáles serían las mejores estrategias para mitigarlos. Todo el documento es relevante, pero en particular el punto 3.2 hace referencia a las consideraciones que debe tener los usuarios al momento de construir sus contraseñas. <http://csrc.nist.gov/publications/drafts/800-118/draft-sp800-118.pdf>. (Consultado 27 de Abril de 2013).

Adicionalmente, las recomendaciones para el manejo de contraseñas definidas por la Universidad Carnegie Mellon también sería un buen punto de inicio.

<http://www.cmu.edu/iso/governance/guidelines/password-management.html>

regalo, dar un toque a otro usuario, indicar que "te gusta" una publicación, asistir a un evento o autorizar una publicación.

- Qué datos personales se consideran públicos? Es decir, qué datos podrán ser encontrados por cualquier usuario, aunque usted no lo tenga autorizado. Varía de una red social a otra, y Tuenti es la más restrictiva de todas. En Facebook son públicos los siguientes datos: nombre, la foto del perfil, lista de amigos, la región geográfica, las páginas de las que se es fan y el sexo.

- Eliminación de contenidos: Es conveniente asegurarse cuando participa en una red social de que podrá retirar su perfil y el contenido que ha generado siempre que lo desee. Parece obvio pero en algunos casos se cumple solo de manera parcial. En el caso de Facebook le garantizan a sus usuarios que se podrá borrar la información personal y el contenido que uno haya generado, pero que no se podrán borrar ni los mensajes que se envíen a otras personas, no los contenidos que hayan sido a la vez redifundidos para sus contactos.

- No publicar fotos o vídeos donde aparezcas en situaciones que no quieres que nadie las vea.

- No escribir el password en ningún sitio que no sea un recuadro de una web que está específicamente destinado a introducir la clave de usuario. Por tanto, es mejor no facilitar la contraseña a nadie que lo solicite por correo electrónico ni por chat.

- Respeta las preguntas secretas: muchos sistemas ofrecen la posibilidad de responder a preguntas secretas para poder acceder en caso de no recordar la contraseña. Pongamos el caso en el que estableces la pregunta ¿Cuál es el nombre de mi perro?, si ha colgado cientos de fotos de Conde en Facebook, será muy fácil la respuesta. Por tanto, no comparta nunca información relacionada con preguntas secretas.

- De igual forma no publicar datos de domicilio y teléfono, nunca diga dónde se vive ni cuál es su teléfono personal, si no se quiere recibir alguna visita inesperada.

A continuación sugerimos algunos criterios para evaluar:

- Construcción de identidad: La identidad en las redes sociales va más allá de los detalles biográficos de un perfil. También se construye por los mensajes enviados y recibidos tanto de sus estudiantes como lo que usted publica como profesor. La comunicación con los demás juega un papel en la conformación de la identidad en las redes sociales.

- Comunicación activa: Los diálogos que mantienen los estudiantes involucran intercambios con múltiples personas, desde estudiantes hasta cualquier usuario que le interese el tema que se esté trabajando en clase y que tenga exposición en las redes sociales. En Twitter, por ejemplo, cómo un mensaje difundido en la red pueden ser rastreados y medidos como los intercambios se llevan a cabo en público en una red digital, donde se archivan los datos, buscar y recuperar. Las herramientas tales como SocialMention.com se pueden programar para que analice los intercambios como una forma de cuantificar la influencia sobre los medios sociales.

- Cooperación y colaboración: Compartir es un elemento clave de los medios sociales en estos los usuarios intercambian, distribuyen y reciben enlaces a fotos, videos, textos, etc.

- Participación: Las relaciones son el núcleo de las redes sociales, y la mayoría de las personas mantienen algún tipo de asociaciones o comparten algún tema en común. La multiplicidad de conexiones a menudo determina los intercambios de información lo que-y-cómo se da esta. Estas relaciones pueden ser una indicación de la importancia de un individuo en la medida de lo que aporta a la red. La frecuencia y la calidad de los contenidos son variables importantes para medir la participación de los estudiantes en el tema que se este trabajando en clase.

- No hay que perder de vista que las redes sociales son para socializar, conocer personas y contenidos, opinar, colaborar, aprender, divertirse, para estar con otros.

Consejos para el uso del Twitter en las prácticas docentes

Twitter ofrece a sus usuarios la posibilidad de publicar y leer pequeños mensajes, a los que se denomina tweets o trinos en español. Estos trinos se almacenan en el perfil personal, donde pueden ser consultados por sus lectores (también llamados followers o seguidores). Al ser este funcionamiento similar al de una red de blogs, muchos han coincidido en otorgar a Twitter el nombre de servicio de microblogging. Que los mensajes sean de tan solo 140 caracteres puede parecer una grave limitación pero en la práctica ha resultado ser el gran éxito de Twitter. Este tamaño permite que los trinos sean enviados y recibidos por telefonía móvil. De esta manera se unen el extraordinario poder de difusión de internet con la inmediatez y popularidad de los móviles.

A continuación enunciaremos unos consejos prácticos cuando hacemos uso de esta herramienta para nuestros procesos de enseñanza y aprendizaje 2.0

- Establezca unos objetivos claros para la comunicación que mantendrá con sus estudiantes.
- Establezca unos criterios de medición para evaluar si al final se cumplieron o no los objetivos establecidos y socialícelos con sus estudiantes.
- Escuche a sus estudiantes en las redes sociales. Antes de empezar a enviar mensajes en los medios sociales, preste atención activamente a la manera como sus estudiantes usan y se comunican en estos medios. Revise constantemente las publicaciones, mensajes, retroalimente a lo que publiquen sus estudiantes en las diferentes redes sociales. Esto le permitirá descubrir qué es lo que motiva a sus estudiantes y cuáles son los temas de los que les interesa.
- Promueva la conversación con sus estudiantes: No se limite a la publicación de información de manera pasiva, esperando que sus estudiantes únicamente la consuman. Es importante motivar el diálogo, para lo cual es importante ofrecer

preguntas que inviten a sus estudiantes a compartir con los demás compañeros de la clase sus opiniones, ideas y percepciones relacionadas con las temáticas de interés a través de las redes sociales.

- Comience a escribir y publicar en Twitter; al comienzo de pronto le quedará corto el espacio de 140 caracteres, recuerde ser concreto, conciso y contundente en sus comunicados.

- Procure escribir cosas importantes para usted sobre el tema a tratar en clase.

- No escriba por escribir; como medio recuerde que es su personalidad, su imagen la que están leyendo.

- No lo piense tanto, láncese al agua, empiece a usar el Twitter.

- Tómese el tiempo para leer a los otros, a escucharlos y comente los temas de clase y además los temas de su interés. De esta forma sus trinos (Twiits), tendrán un carácter personal, subjetivo, esto le dará una imagen, personalidad a su comunicación, y empezará a crear su propia comunidad de clase junto con sus estudiantes.

- Equivóquese pronto; Al empezar es mejor cometer todos los errores, trate todas las formas de comunicarse que este medio le permita, y observe como responden sus estudiantes, esa es la mejor forma de saber que le puede funcionar y que no en su comunicación.

- Use los recursos multimedia: Trinar, publicar en Twitter no es solo la palabra escrita, el enviar contenidos de audio, imágenes y vídeo son una manera de impresionar a sus estudiantes.

- Los videos una manera de atraer a muchos estudiantes, sobre todo a los jóvenes que ya tienen una cultura audiovisual como forma de comunicarse. Es una manera de interesarlos en los temas de clase.

- El Twitter es un poderoso medio para enviar noticias, situaciones de emergencia, para comentar acontecimientos, reflexiones, ocurrencias, pensamientos para compartir. También para informar los trabajos, tareas, lecturas que deben

desarrollar sus estudiantes. Es un medio para hacer recordatorios de fechas de entregas de trabajos y exámenes.

- Envié información y contenidos que considere de alta calidad. Usted puede ser un periodista digital o simplemente un informante.

- Twitter no solamente es una manera de extender nueva información, pero también una manera de integrar y reunir a los diferentes tipos de medios de comunicación y las diferentes plataformas que estaban publicando sucesivamente. Videos, blogs, fotos y otros podrían unirse en un corto tweet con enlace incrustado a un artículo más largo.

- Durante el proceso de escritura en Twitter, es importante asegurarse que usted esté conectado, este leyendo a sus estudiantes. La idea del Twitter es para compartir ideas, opiniones, informaciones rápidas, en el caso educativo es sobre los temas que se estén trabajando en clase.

- Para su clase cree un Hashtags (#) que es una forma para que los estudiantes no se pierdan de lo que se esté hablando en su clase. La manera simple de hacerlo es ponga delante del símbolo numeral el tema, el tópico que cada tweeker en particular trata. Esto le ayudará a identificar su Tweet, como parte de un grupo de Tweets de ideas afines, y en? las siguientes listas de hashtags particulares será capaz de encontrar los Tweets más fácilmente. Dele un propósito al hashtags, puede ser los principales temas de la clase o el nombre de la materia, por lo tanto cada vez que usted trina o publica algo y antepone el #SMeduco, sus estudiantes entienden que se refiere a algo importante de su asignatura.

- Trate de no usar palabras genéricas en sus hashtags como por ejemplo #internacional o #mundo #world, etc., porque no le llegará a las personas que a usted le interesa que miren sus tweets, y eso lo hará ver como un spammer. Los mejores hashtags son los que usan palabras o combinación de estas de una forma específica que otros pueden entender fácil y lo usarían también, como por ejemplo el nombre abreviado de su clase. #cominteractiva, #economia2, #SMeduco, etc.

- Use listas. Estas listas le ayudarán a encontrar información relevante o tweets importantes para usted y le ayudará a posicionarse bien ante sus seguidores. También sirven para organizar y encontrar a estudiantes que están twitteando constantemente sobre los temas que se están trabajando en clase y no lo hacen con el hashtag designado para la clase.
- Listas privadas vs listas públicas: Tienen usos diferentes, las privadas son para seguir más personas con algún tipo de relación ya sea familiar, amistad, profesional o académica. Las listas públicas son más para seguir personajes políticos, temas de interés general, o para seguir a algún periodista o periódico o revistas de su interés.
- Use el @reply: Una forma para enganchar a otros para que lo sigan a uno es mencionarlos en los Tweets que uno escribe vía @reply. Los twiteros miran que los @replies a ellos, y usando el @reply de manera inteligente usted se pone en sus radares, en sus listas de interés. Solo use el @reply cuando la información que usted comunica sea relevante para sus estudiantes, sino lo mirarán como un spam.
- El Retweet: Una manera de enganchar a alguien es enviándole un retweet. A los twiteros les encanta que sus palabras o comunicados sean pasados a otros y leídos por otros, y a muchos twiteros les encantan llevar estadísticas de cuantas veces sus trinos han sido retweeteados.
- Otra manera de enganchar a sus estudiantes es haciendo preguntas para conocer cuál es la opinión de ellos acerca de un tema en particular tratado en clase.
- A través de Twitter mande links de otras fuentes importantes para su asignatura, información relevante, referentes donde sus estudiantes pueden encontrar información adicional.
- Las personas les gusta obtener buena información, mándeles contenidos que les aporte al tema tratado en la asignatura.
- Twitalyzer es una herramienta para medir la eficiencia de sus twitts.
- Modelo T.W.E.E.T.:

- Targeting: Defina su público objetivo y determine máximo 4 objetivos que pueda alcanzar este grupo de estudiantes, al final de su asignatura o del curso que este impartiendo.
- Writing: Empiece a escribir, a mandar comunicados, es la mejor práctica, sobre cosas que usted considere importantes para sus clases, pensamientos, reflexiones, información, links de interés que aporten a los temas tratados en clase.
- Engaging: Atrape y mantenga el interés de sus seguidores en este caso de sus estudiantes con la información que usted pública.

Herramientas claves de monitoreo y obtención de información en las redes sociales.

Hay muchas aplicaciones que pueden ayudarle a hacer un seguimiento regular acerca de cómo se está comportando su gestión en *las redes sociales* y claro la de sus estudiantes también, a continuación destacaremos las que están teniendo bastante acogida:

- Google Alerts: <http://www.google.com/alerts>. Estas alertas de Google son un servicio muy eficaz que le avisa cada vez que su nombre o tema aparece en la Web, es gratuita.
- Technorati: <http://technorati.com/> . Es el buscador de blogs más grande que existe en la Web, muy útil para monitorear los blogs de otras personas que nos interesa seguir.
- Socialmetrix: <http://www.socialmetrix.com/> .Esta es una de las herramientas más recomendadas. Según los creadores de esta aplicación, su labor es desarrollar tecnología que haga posible escuchar, analizar y entender las opiniones que hagan por ejemplo sus estudiantes y otras personas online sobre su nombre, o sobre algún tema que este trabajando en clase. Esta aplicación tiene la virtud de detectar palabras clave en forma semántica en cada país de Latinoamérica.

Socialmetrix puede prestar servicios de monitoreo de información. Tiene un costo inicial de configuración y luego un costo mensual de servicio.

- BoardReader: <http://boardreader.com/> . Es una herramienta muy útil para buscar conversaciones en los foros relacionados con su nombre o tema que este trabajando en clase por ejemplo. Es gratuita.

- Social Media Mention: [http://www. Socialmention.com/](http://www.socialmention.com/) . Es una de las más conocidas y fácil de usar. Le permite ver los comentarios positivos, negativos y neutrales, las palabras claves asociadas y los estudiantes por ejemplo más activos, entre otros. Es gratuita.

- Whostalkin: [http://www. Whostalkin.com/](http://www.whostalkin.com/). Es una herramienta que le da la opción a los usuarios de buscar las conversaciones alrededor de los temas que más les interesan. Es gratuito.

- How Sociable: <http://www.howsociable.com/> . Es una buena herramienta gratuita que le muestra su grado de visibilidad en la red. Sin embargo, si tiene un nombre común, se va a topa con que aparece en redes sociales que ni siquiera conocía.

- Postrank: <http://www.postrank.com/> . Esta aplicación se describe así misma; como una plataforma que se puede rastrear y compartir la publicación de un post en tiempo real. Puede generar informes estadísticos muy interesantes.

- Radioan6: <http://www.radian6.com/> . Este servicio le permite monitorear y analizar todas las conversaciones que están sucediendo en tiempo real a través de toda la Web. Analiza el sentimiento de cada conversación, identifica a los usuarios influyentes y el lugar donde están participando más activamente. Dependiendo de el tiempo y el número de seguimiento de conversaciones varia el costo.

- Monitter: <http://www.monitter.com/> . Esta aplicación permite saber, en tiempo real, quien habla de usted o del tema que esta diciendo. Es gratuita.

Herramientas para Facebook

- Facebookgrader: <http://facebook.grader.com/> . Esta herramienta le ayuda a conocer fans que usted o algún tema en particular tenga en Facebook.
- Open Facebook Search: <http://openfacebooksearch.com/> . Es un buscador que le da la posibilidad de encontrar aquellas conversaciones que son públicas en Facebook, en las cuales puede ver lo que se dice de usted a algún tema específico.
- Kurrently: <http://www.kurrently.com/> Esta aplicación le permite encontrar contenidos relacionados con usted y algún tema particular en la Web.

Herramientas para Twitter

- Retweetrank: [http:// www. Retweetrank.com/](http://www.Retweetrank.com/) . Le da la posibilidad de saber, el número de veces que su mensaje ha sido reenviado a otros en Twitter. Muy útil para que sepa qué parte del contenido publicado es novedoso y adicionalmente para dar las gracias a quienes hicieron retweet. Es gratuito.
- Tweet Beep: <http://tweetbeep.com/> . Este servicio hace seguimiento de palabras claves de Twitter, le ayuda a saber qué se deice sobre su nombre o tema. El programa Premium cuesta US\$ 20 dólares al mes aproximadamente.
- Klout: <http://klout.com/> . Es una excelente herramienta para medir la influencia de su nombre o tema en Twitter. Es gratuito.
- Twitter grader: <http://twitter.grader.com/> . Esta aplicación le muestra el grado de influencia que tiene en Twitter, con base en el número de seguidores, seguidos y mensajes enviados. También le envía alertas sobre su presencia en Google, LinkedIn, y Twitter para ayudarle a mantener ese grado de influencia. Es gratuito.
- Hashtracking: <http://hashtracking.com/> . Este serbio hace medición y análisis de los Hashtags de Twitter. Ofrece desde reportes gratuitos, hasta pagos.

- Shotools: <http://es.shotools.com/> . Esta aplicación le da la posibilidad de segmentar a los seguidores que usted tenga en Twitter. Está en inglés y Español. Lo puede probar gratis por 15 días.
- Perindex: <http://peerindex.net/> . Es una buena manera de saber quiénes son los usuarios más influyentes de su sector o tema de trabajo. Es gratuita.
- Twoolr: <http://twoolr.com/pricing> . Le ofrece importantes estadísticas acerca de su cuenta de Twitter. Tiene dos planes: Uno gratuito y otro de US \$10 dólares al mes con información más puntual a sus necesidades.
- Bactweets: <http://bactweets.com/>. Esta aplicación permite seguir las tendencias acerca de un tema específico.

Herramientas de integración en las redes sociales:

- Tweetdeck: <http://www.tweetdeck.com/>. Es uno de los sitios más populares de integración de redes. Puede cambiar su página a español. Se describe como un navegador personal, que en tiempo real lo conecta con sus contactos en Twitter, Facebook, MySpace, LinkedIn, Foursquare, Google+, y otras redes sociales. Ya tiene la aplicación para usarlo en iPhone y el iPad. Es gratuito.
- Twitterfeed: <http://twitterfeed.com> . Es una aplicación que permite que lo que escriba en su blog salga en su perfil de Twitter y en su página de Facebook. Si solamente tiene presencia en esas redes sociales, puede ser una buena opción.
- Ping.fm <http://ping.fm/> . Actualiza simultáneamente los mensajes hasta en 33 redes sociales, como Twitter, Facebook, Mysapce, LindedIn, Blogger, Wordpress, Youtube, Flickr, entre otros.
- Cotweet: <http://cotweet.com/> . Esta herramienta integra a las cuentas de Facebook y Twitter dándole informe parciales sobre lo que sucede allí.

- Seismic: <http://seismic.com/> . Funciona con cualquier servidor, cuenta con aplicaciones para los dispositivos móviles e integra un máximo de 50 redes.
- Hootsuite: <http://www.hootsuite.com/> . Integra Twitter, Facebook, LinkedIn, Wordpress y Foursquare, entre otros. Tiene una opción gratuita (hasta 5 redes, dos alarmas de noticias, como los RSS y análisis de Google Analytics), además da un informe mensual con estadísticas del uso de las redes sociales donde usted tenga una cuenta.
- Zbang: <http://www.zbang.it> . Sincroniza Facebook, Twitter, Picasa, Youtube y Gamil, entre otros. Requiere previa instalación de la aplicación. Una de las ventajas más reconocidas es poder publicar fotos simultáneamente en Facebook, Picasa y Flickr.
- Xummi: <http://www.xummi.com/> . Le permite manejar simultáneamente los perfiles en Facebook, Twitter y Youtube, entre otros. También permite conectar cuentas de chat. Ofrece opciones gratuitas para ipone, Android, Nokia, BlackBerry y Windows pone.
- Posting: <http://www.posting.com/> . Incluye Facebook, Twitter, LinkedIn, Wordpress, Tumblr y Flickr. Permite crear publicaciones automatizadas en varias redes.
- Yoono: <http://www.yoono.com/> . Es una extensión gratuita para Firefox que administra Twitter, Facebook, Flickr, LinkedIn, Live Messenger, Yahoo Messenger y Gtalk. Permite el envío de mensajes, enlaces y fotos mensajes.
- Sobees: <http://sobees.com/social-media-clients/sobees-desktop-application> Gestiona Facebook, Twitter, LinkedIn y MySpace desde un solo sitio. Cuenta con aplicaciones para Ipad y Android.

Reglas de uso de las redes sociales

Antes de entrar a analizar cómo podemos hacer un uso pedagógico de las redes sociales específicamente con Facebook y Twitter es importante conozcamos un poco sobre algunos aspectos de estas redes.

Uno de los temas de mayor relevancia al momento de determinar el uso de redes sociales dentro de las prácticas docentes, es la necesidad de acudir a plataformas de terceros para conectarse con los estudiantes de cada uno de las plataformas de la web social. Esta situación ocasiona que cuando hacemos uso de las redes sociales nos sometamos a estipulaciones privadas, que deben ser tenidas en cuenta y revisadas en cada caso concreto con el fin de verificar que las mismas no vayan en contra de los principios y valores de la institución académica donde el profesor trabaja.

A continuación se estudian las principales normas presentes en Facebook y Twitter, que proporcionan un ejemplo sobre los temas que generalmente contienen estas disposiciones privadas. Es importante tener en cuenta que muchas de las normas de estas redes sociales pueden cambiar sin previo aviso, por lo tanto es fundamental estar atentos a los cambios de la normatividad que se realicen en estos espacios de interacción social.

Facebook

En la actualidad, Facebook se ha convertido en el estandarte de las redes sociales. Día a día se suman más personas que crean perfiles en la red en donde interactúan ya no sólo con otros usuarios particulares del servicio, sino también con aplicaciones y páginas que forman parte del ecosistema de esta red.

En este contexto y producto de la evolución de Facebook, fueron teniendo cabida diferentes tipos de organizaciones, de carácter comercial, gubernamental y académicas cuya relación con los usuarios del servicio, requería de unas características distintas a las que se presentaban entre usuarios particulares. Por esta razón, se habilitaron páginas dentro de la red que permitieran la presencia adecuada en la red de estas entidades.

No obstante al hacer uso de las redes sociales en los procesos de enseñanza y aprendizaje es importante atender los lineamientos de Facebook, los cuales enuncian de forma clara las reglas que impone esta red y a su vez dictan una serie de condiciones a cumplir por todos aquellos que deseen participar en ella.

Para conocer las condiciones a las que debe dar cumplimiento, el profesor y los estudiantes que habiliten una página dentro de Facebook para la interacción con los compañeros clase y amigos, estudiarán las reglas de uso especiales relacionadas con previsiones legales dispuestas por esta red social.

- Condiciones de las páginas de Facebook:⁷⁹

Todos los usuarios pueden crear páginas. No obstante, sólo los representantes autorizados por el profesor o por el grupo de estudiantes de la asignatura pueden administrarla. Se retirarán los derechos administrativos de las páginas cuyos nombres consistan en términos genéricos o descriptivos. La idea de abrir estos espacios es fomentar la participación con todos los compañeros de clase y los que gestionen la página tendrán la responsabilidad de desarrollar su labor bajo el cumplimiento de las disposiciones legales dispuestas para su actividad.

⁷⁹ http://www.facebook.com/page_guidelines.php (Consultado 26 de Abril del 2013).

- El contenido que se publica en las páginas es información pública a la que puede acceder todo el mundo:

Teniendo en cuenta esta condición, se recomienda que tanto los profesores y los estudiantes no publiquen en sus páginas de Facebook información que sea de carácter reservado.

- Si obtienes información de los usuarios, deberás obtener su consentimiento previo, dejar claro que eres tú (y no Facebook) quien recopila la información y publicar una política de privacidad que explique qué datos recopilas y cómo los usarás:

En línea con lo enunciado en el punto anterior, las páginas que se habiliten en Facebook por parte de los profesores y estudiantes, se sugiere que deben contar con unas reglas de uso que identifiquen los términos y condiciones de las mismas.

- Las aplicaciones que se incluyan en tu página deben cumplir las "normas de la plataforma"⁸⁰ de Facebook:

La idea de tener un espacio en Facebook, es brindar al profesor y a sus estudiantes el poder para compartir y mantener una conexión abierta, quienes desarrollan aplicaciones en ella, deberán tener en cuenta una serie de principios y políticas que rigen su actuación.

Dentro de los principios a seguir se encuentran los siguientes: generar confianza mediante el respeto a la privacidad, evitar el engaño, la confusión o sorpresa de los estudiantes y así mismo fomentar una comunicación auténtica.

Asimismo, dentro de las disposiciones especiales para las aplicaciones de las páginas, tanto la comunidad de profesores como la de estudiantes deberán tener en cuenta las siguientes prerrogativas al momento de incluir aplicaciones:

⁸⁰ <http://developers.facebook.com/policy/> (Consultado 26 de Abril del 2013).

Las aplicaciones en las páginas no podrán alojar medios que se reproduzcan automáticamente sin la interacción del usuario. Como puede ser el caso de las ventanas emergentes (Pop-ups).

Cuando el usuario visita su página, si éste no ha dado su permiso explícito para autorizar la aplicación de Facebook o directamente no ha proporcionado la información a su página, solo se podrá utilizar la información que provee Facebook.

De acuerdo con las estipulaciones sobre contenidos, según el numeral 3 de las "Normas de la Plataforma", el desarrollador será el responsable del mismo. Es importante entonces ser cuidadosos con respecto a las prohibiciones establecidas por Facebook respecto al contenido como son las siguientes:

- Aquel relacionado con el alcohol, la venta de productos de tabaco, municiones y/o armas de fuego.
- Aquel que infrinja los derechos de terceros, incluidos los derechos de propiedad intelectual y otros tipos de derechos, privacidad, publicidad, así como contenido fraudulento o engañoso.
- Aquel referente a juegos de azar, incluyendo sin limitación, cualquier casino en línea, libros de deportes, bingo o póquer.
- Aquel referente a cualquier actividad ilegal, esquemas piramidales, etc.
- Aquel contenido que resulte hiriente, amenazante, difamatorio, pornográfico, que incite a la violencia, que contenga desnudos o violencia gráfica.

Bajo lo anteriormente descrito, las normas de la plataforma no sólo pretenden el cumplimiento de las reglas básicas por parte de los desarrolladores de las aplicaciones, sino que intentan proteger a los usuarios de las páginas al momento de hacer uso de ellas.

- Declaración de derechos y responsabilidades:⁸¹

Los derechos y responsabilidades de los usuarios tienen su origen en los principios de Facebook y rigen su relación con los usuarios y todos aquellos que interactúan con esta red social. Así, los interesados en acceder al servicio deberán mostrar su conformidad con la presente Declaración y aceptan de forma integral su contenido. De acuerdo con el numeral 2 de la Declaración, el usuario será el propietario de todo el contenido e información que publique en la red social, controlando cómo lo comparte a través de la configuración de privacidad y de las aplicaciones dispuestas para dicho efecto. Es importante tener en cuenta que para el contenido protegido por derechos de autor, como fotografías y videos, el usuario concede a Facebook de acuerdo con la configuración de la privacidad y las aplicaciones, una licencia no exclusiva, transferible, con posibilidad de ser sub-otorgada, y aplicable globalmente, para utilizar cualquier contenido que publique. Esta licencia finalizará cuando el contenido sea eliminado o la cuenta se cierre, salvo si este es compartido con terceros y éstos no lo han eliminado.

Se recomienda a los profesores verificar el tipo de contenidos que suben en la red y confrontarlos con disposiciones de este tipo, frente la normatividad general que protege a los mismos, como con el reglamento de la institución académica con respecto a los contenidos que se comparten. El primer elemento a identificar, es determinar si por sus características las fotos, vídeos, música, entre otros, que se comparten, se encuentran bajo la protección de la normatividad relacionada con la propiedad intelectual, y quién es el titular de los derechos.

⁸¹ <http://www.facebook.com/#!/terms.php> (Consultado 26 de Abril del 2013).

- Propiedad Intelectual:

Considerando de vital importancia el respeto por los derechos de terceros, el usuario se deberá comprometer a la omisión de ciertas acciones, como no publicar contenido ni realizar ninguna acción en Facebook que infrinja o viole los derechos de otros o que viole la ley de algún modo, pues se puede retirar cualquier contenido o información publicada si se considera que viola esta Declaración.

Los titulares de derechos derivados de la propiedad intelectual, tienen la posibilidad de denunciar cualquier contenido publicado que los vulnere, de conformidad con los términos de Facebook. Este hecho no excluye de la protección legal que los ampara de conformidad con la normatividad colombiana sobre la materia.

Frente a presuntos incumplimientos de los derechos de autor por parte de un usuario, Facebook incluye los procedimientos establecidos por la Ley Digital del Milenio "Digital Millennium Copyright Act –DMCA-"⁸² en donde la denuncia deberá ser realizada mediante el diligenciamiento del "formulario automatizado de la DMCA" dispuesto en línea, o enviando una notificación de incumplimiento de los derechos de autor a la dirección de contacto dispuesta en su página web.

Para otras presuntas infracciones de los derechos de propiedad intelectual, que no estén relacionados con los derechos de autor⁸³, se deberá diligenciar el formato automatizado sobre vulneración de propiedad intelectual⁸⁴.

⁸² <http://copyright.gov/legislation/hr2281.pdf> (Consultado el 26 de Abril de 2013)

⁸³ Facebook responde preguntas frecuentes sobre este tema en el siguiente vínculo: https://www.facebook.com/legal/copyright.php?howto_report. (Consultado el 26 de Abril de 2013).

⁸⁴ http://www.facebook.com/legal/copyright.php?noncopyright_notice=1 (Consultado el 26 de Abril de 2013)

Una vez realizada alguna de estas denuncias, Facebook revisará la notificación. Cuando se compruebe que efectivamente atenta contra estos derechos, inmediatamente el material será eliminado o se desactivará el acceso al mismo. Se notificará al usuario en cuestión, y se le entregará a éste el informe donde se denuncia si así lo solicita. Por último, en los casos necesarios se cancelarán las cuentas de aquellos usuarios que hayan infringido derechos de propiedad intelectual en repetidas ocasiones.

Si la persona cree que se ha retirado erróneamente contenido que había publicado en el sitio, puede presentar una contra notificación⁸⁵. Se revisará y si procede, será enviada al propietario de los derechos de autor presuntamente vulnerados. Si en los 10 días hábiles siguientes a la recepción de la copia de la contra notificación el propietario de los derechos no inicia procedimientos legales en contra, Facebook podrá restaurar el contenido al sitio web.

Así mismo, según el sub numeral 6, de la disposición 5 sobre protección de derechos de otras personas, el usuario no podrá hacer uso de los derechos de autor o marcas registradas de Facebook, sin el pertinente permiso por escrito de la Red Social.

Es importante aclarar que estas estipulaciones corresponden a reglas establecidas para el tratamiento de estos temas al interior de la red social, y que no obedecen directamente a la normatividad colombiana sobre la materia. Estas disposiciones en este momento son aplicables y no van en contravía de las leyes nacionales sobre este tema.

⁸⁵ http://www.facebook.com/legal/copyright.php?howto_appeal=1 (Consultado 26 de Abril de 2013)

- Enmiendas a la Declaración:

Según la Declaración de Derechos y Responsabilidades, numeral 13, sub numeral 4, se podrán realizar cambios bien sea por razones legales o administrativas, o bien para corregir una declaración incorrecta, tras notificación sin posibilidad de comentarios. Para el numeral 14, sobre Terminación, si se infringe la letra o el espíritu de la Declaración o de algún otro modo se provocan riesgos a Facebook, causando su exposición a problemas legales, se puede dejar de proporcionar el servicio de forma parcial o completa. Esto será notificado por correo electrónico o la próxima vez que el usuario intente acceder a su cuenta.

- Jurisdicción aplicable:

En caso de surgir conflictos, Facebook es claro en imponer una serie de condiciones. De acuerdo a lo dispuesto en el sub numeral 1, disposición 15, cualquier demanda o acción que el usuario tenga con esta red social surgida o relacionada con la presente Declaración, o exclusivamente con Facebook, será resuelta en un tribunal estatal o Federal del Condado de Santa Clara. Esto es así, ya que las leyes del Estado de California de los Estados Unidos rigen esta Declaración, independientemente de las disposiciones sobre conflicto de leyes. El usuario deberá aceptar dirigirse a la competencia por razón de la persona de estos tribunales, con el fin de litigar dichas demandas.

El tema de jurisdicción es de gran importancia por las implicaciones que puede tener ante un eventual conflicto, ya que es el usuario (profesor o estudiantes) quién mediante la apertura de una página está accediendo a cumplir los mencionados términos y condiciones de una persona privada.

- Excepción de responsabilidad:

A su vez, si un tercero interpone alguna demanda contra Facebook relacionada con las acciones del usuario, su contenido o su información en el servicio, éste deberá encargarse de indemnizarlos, librando a Facebook de cualquier responsabilidad por todos los posibles daños, pérdidas y gastos de cualquier tipo relacionados con la demanda.

Facebook no se responsabiliza de las acciones, el contenido, la información o los datos de terceros. No se podrá ejercer acción alguna en contra de directivos, empleados o agentes.

De acuerdo a las disposiciones especiales aplicables a usuarios que no residan en Estados Unidos (numeral 16), el usuario da su consentimiento para que sus datos personales sean transferidos y procesados en Estados Unidos. Esta disposición afecta a usuarios particulares, y el tratamiento y exportación de datos personales está relacionada con una regulación diferente, que no se encuentra vinculada con las características de la información publicada por las entidades públicas, que como se mencionó anteriormente, está asociada con la política de apertura de datos del Gobierno.

- Consideraciones sobre menores:

Para proteger a los menores de edad, este sitio web puede aplicar métodos de protección especial (como aplicar restricciones a la capacidad que tienen los adultos para compartir y conectarse a menores), reconociendo que esto puede suponer para los menores una experiencia más limitada en Facebook. Hay que tener en cuenta que Facebook permite el acceso de mayores de 13 años. Sin

embargo, este es un tema sensible que para ser abordado debe considerar la normatividad colombiana sobre la materia, especialmente el Código de la Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006)⁸⁶.

Finalizando este apartado sobre las principales reglas bajo las cuales se determina el uso de esta red social, es posible afirmar cómo estas prerrogativas de obligatorio cumplimiento para quienes quieran hacer uso del servicio son claras. Facebook se compromete con el respeto de la legislación aplicable y dispone los mecanismos específicos para la defensa de aquellos derechos que se consideran vulnerados.

Twitter

Esta red social que también se puede considerar un “microblogging”, en la cual se pueden publicar frases cortas con extensiones limitadas (cada Tweet tiene 140 caracteres), se constituye en una plataforma propicia para conectar a los profesores y estudiantes al instante. De esta forma podrán compartir información rápidamente, construyendo una interacción positiva que propenda por la participación de los estudiantes en los temas que se estén trabajando en clase. Los “Términos de servicio”, las “reglas de Twitter” y su “Política de privacidad” constituyen las disposiciones de obligatorio cumplimiento a los que hagan uso de esta aplicación.

⁸⁶ http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley/2006/ley_1098_2006.html (Consultado 26 de Abril de 2013)

- Términos de Servicio:⁸⁷

Los términos constituyen las condiciones bajo las cuales el usuario (profesor y estudiantes) al registrarse en el servicio quedan automáticamente vinculados. Estas condiciones sin embargo no son estáticas y Twitter se reserva el derecho a realizar cualquier cambio eventual sin previo aviso, teniendo la posibilidad a su vez de cesar la provisión de los servicios con o sin previo aviso.

- Contraseñas:

En esta materia deberá ser firme la responsabilidad del usuarios al momento de salvaguardar la contraseña que utiliza para acceder a los servicios del Twitter. El profesor o los estudiantes que tengan a su cargo la administración de esta página tendrá que ser especialmente cuidadosos con ella, tal y como se ha señalado con respecto a Facebook pues Twitter no se hará responsable por cualquier pérdida o daño causado por el incumplimiento de esta recomendación.

- Contenido de los servicios:

La responsabilidad de todo contenido, pública o privadamente difundido, recae en el autor. Twitter no supervisa, controla, apoya, aprueba, representa la veracidad, exactitud o fiabilidad del contenido publicado, esto correrá por cuenta y riesgo de los usuarios.

Se debe entender que si bien pueden aparecer contenidos de carácter ofensivo, dañino, inexacto o de algún modo inapropiado, así como entradas mal

⁸⁷ <http://twitter.com/tos>

identificadas o engañosas, Twitter no se hará responsable bajo ninguna circunstancia de ello.

- Derechos del usuario:

Los usuarios de Twitter, se reservan los derechos de cualquier contenido enviado, publicado o presentado a través de los servicios que presta esta plataforma; pero al hacerlo, otorga a Twitter una licencia mundial, no exclusiva, libre de regalías (con derecho a la concesión de la licencia a terceros) para utilizar, copiar, reproducir, procesar, adaptar, modificar, publicar, transmitir, mostrar y distribuir dicho contenido a través de cualquier medio de comunicación o método de distribución (actual o desarrollado en un futuro).

Con esta licencia se autoriza a Twitter para hacer disponibles los trinos (Tweets) de los usuarios al resto del mundo y que otros también lo hagan. Por ello, se deberá garantizar que se tienen todos los derechos, poderes y autoridad necesarios para conceder los derechos otorgados en este documento de cualquier contenido que los usuarios de esta red publiquen.

Esta situación también ocasiona que una vez publicados comentarios en la cuenta de Twitter, estos sean casi que de imposible recolección, incluso eliminándolos, teniendo en cuenta la gran cantidad de indexadores que almacenan las manifestaciones expresadas en el servicio.

- Derechos de Twitter:

Todo derecho, título o interés de y para los servicios (excluyendo el contenido proporcionado por los usuarios, en este caso estudiantes y profesor de la clase)

son y seguirán siendo de exclusiva propiedad de Twitter. Los servicios están protegidos por derechos de autor, marca registrada y otras leyes tanto de los Estados Unidos como de otros países. Estas condiciones no otorgan en ningún momento derecho alguno al usuario de utilizar el nombre, marca registrada, logotipo, dominio u otra característica de Twitter.

- Restricciones en el contenido y uso de los servicios:

Twitter se reserva el derecho en todo momento (sin que ello constituya una obligación) de borrar o negarse a distribuir algún contenido en los servicios, así como eliminar usuarios o reclamar por los nombres de estos. De igual forma, Twitter se reserva el derecho de acceder, leer, preservar, y hacer pública cualquier información cuando razonablemente piensa que es necesaria para:

- a. Satisfacer cualquier ley aplicable, regulación, proceso legal o petición del Gobierno.
- b. Hacer cumplir los Términos, incluyendo la investigación de violaciones potenciales del mismo.
- c. Detectar, prevenir, o de otra forma provocar fraude, problemas de seguridad o técnicos.
- d. Responder las peticiones de soporte del usuario
- e. Proteger los derechos, propiedad o seguridad de Twitter, sus usuarios y al público.

Adicionalmente, se cerrará la cuenta de un usuario si al acceder, manipular indebidamente o utilizar áreas no públicas de los Servicios, de los sistemas informáticos de Twitter, los sistemas técnicos de ejecución de proveedores de Twitter. También al examinar, escanear o probar la vulnerabilidad de ningún sistema, o bien conectarse, traspasar o franquear cualquier medida de seguridad.

O en el caso de acceder, investigar o intentar acceder o investigar a los Servicios por algún método (automatizado o no) que no sea a través de los interfaces que Twitter ha dispuesto y publicado (y únicamente conforme a los Condiciones generales mencionados), a menos que haya sido específicamente autorizada a hacerlo en un acuerdo adicional con Twitter.

Falsificar cualquier cabecera TCP/IP o cualquier parte de la información de la cabecera en cualquier correo electrónico o publicación, o la utilización del Servicio de cualquier manera para enviar información identificativa de la fuente alterada, engañosa o falsa. Y interferir, o deteriorar (o intentar hacerlo) el acceso de cualquier usuario, servidor o red , incluyendo pero sin limitarse a, enviar virus, sobrecargar, desbordar, mandar correo basura, o bombardear con correo electrónico los Servicios, o usando un script para la creación del contenido de tal manera que interfiera o genere una carga indebida en los Servicios.

- Política de derechos de autor:

Twitter responderá a notificaciones de supuesta vulneración de los derechos de autor que cumpla con las leyes vigentes y que le sean proporcionadas de manera apropiada. Al respecto, si el usuario creyera que su contenido ha sido copiado de manera que constituya violación de sus derechos de autor, este sitio Web requiere el suministro de la información pertinente descrita en estos términos:

- Firma física o electrónica del titular de los derechos de autor o de la persona autorizada para actuar en su representación.
- Identificación del contenido que se considera infringido.
- Identificación del material supuestamente infractor que debe ser eliminado o prohibir el acceso a lo que debe ser inhabilitado, y toda información pertinente para permitir a Twitter la localización del material.

- La información del usuario, incluyendo la dirección, el número de teléfono y la dirección electrónica.
- La declaración del usuario que cree de buena fe que el material según la manera que ha sido expuesto, no está autorizado por el titular de los derechos de autor, su representante o la ley.
- Una declaración confirmando que la información de la notificación es precisa. Una vez confirmado lo anterior, Twitter se reserva el derecho de quitar el contenido considerado infractor, bajo su discreción y sin notificación previa. Adicionalmente podrá cerrar la cuenta de aquel usuario que resulte infractor reincidente.

- Links:

Se deberá considerar que aunque los servicios pueden contener enlaces a sitios web o recursos de terceras partes, Twitter no es responsable de la disponibilidad o precisión de los sitios web o recursos externos direccionados mediante los hipervínculos, como tampoco lo será por el contenido, productos o servicios de estos o disponibles en tales sitios web o recursos externos. La entidad tiene que considerar y asumir tanto la responsabilidad como el riesgo derivado de su uso.

- Limitación de Responsabilidad:

En la medida en que la ley aplicable lo permita, Twitter, sus subsidiarias, afiliados, empleados, agentes, socios y licencias no serán responsables frente a temas de diversa índole como:

- La imposibilidad de acceder o utilizar el servicio.
- Cualquier contenido o conducta de cualquier tercero sobre los servicios, incluyendo sin limitación cualquier acto de difamación u ofensa de otros usuarios o terceros.

- Cualquier contenido obtenido de los servicios.
- El acceso no autorizado, uso o alteración de las transmisiones del usuario o su contenido.

Sin embargo, algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de ciertas garantías, o la limitación de responsabilidad por daños y perjuicios consiguientes y/o fortuitos, por lo que las limitaciones expuestas anteriormente pueden no ser aplicables dependiendo del caso concreto. Estas condiciones se regirán por la ley del Estado de California de los Estados Unidos, sin tener en cuenta la aplicación de las cláusulas de conflicto de leyes del estado o país de residencia del usuario.

Toda reclamación, procedimiento legal o litigio que surja en relación con estos servicios, procedimientos legales o litigios originados en relación con los Servicios tendrá lugar únicamente en el condado de San Francisco, California - USA y el usuario acepta dicha jurisdicción y lugar en tales tribunales y renuncia a cualquier objeción en cuanto a la inconveniencia de foro.

- Privacidad:

Se recomienda no publicar o enviar información confidencial o privada de otros, como números de tarjetas de crédito, dirección postal o números de seguro social o de documentos nacionales de identidad, sin expresa autorización y permiso.

Esta política debe armonizarse con las disposiciones nacionales sobre protección de datos y tratamiento de la información, que bajo ninguna circunstancia en los casos de información protegida por la Ley puede ser publicada por medios como los puestos a disposición por Twitter.

- Violencia y amenazas:

No podrá publicar o enviar amenazas de violencia directa o específica contra otros.

- Uso ilegal:

No podrá utilizar los servicios de Twitter para ningún propósito ilegal o promoción o la colaboración con actividades ilegales. Los usuarios Internacionales aceptan cumplir con toda ley local referente a cualquier conducta en línea y contenido aceptable.

- Cuentas verificadas:

No podrá utilizar la insignia de Cuenta Verificada a menos que haya sido proporcionada por Twitter. Las cuentas que utilicen dicha insignia como parte de las fotos del perfil, imágenes de fondo o que implique de alguna manera la falsa verificación serán suspendidas permanentemente. Las cuentas verificadas son una certificación emitida por Twitter que certifica que el sujeto que se identifica como gestor de la cuenta corresponde efectivamente con quién dice ser.

- Spam y Abusos:

El abuso técnico como el de usuario generará la suspensión permanente de la cuenta.

- Ocupación ilegal de nombre:

No se podrá ocupar ilegalmente un nombre. Las cuentas que estén inactivas durante más de 6 meses podrán ser eliminadas sin notificación adicional.

Algunos de los factores que Twitter toma en cuenta al momento de determinar qué conducta se considera ocupación ilegal de nombre son:

- El número de cuentas creadas.
- Crear cuentas con el propósito de impedir que otros utilicen dichos nombres en la creación de sus cuentas.
- Crear cuentas con el propósito de venderlas.
- Utilización de información del contenido de terceras partes para actualizar y mantener cuentas con los nombres de dichas terceras partes.

- Spam en invitaciones:

No podrá importar direcciones de la agenda de direcciones de contactos de Twitter.com para enviar invitaciones repetidas o en masa.

- Venta de nombres de usuario:

Salvo autorización expresa en contrato adicional con Twitter, los usuarios (profesores y estudiantes) deberán aceptar que no puede reproducir, duplicar, copiar, vender, comerciar o revender dichos servicios bajo ningún concepto.

- Suplantación de identidad:

No podrá publicar o hacer enlaces a contenido fraudulento cuya intención sea dañar o perjudicar al navegador o comprometer la privacidad de otro usuario.

- Spam:

El usuario no podrá utilizar los servicios de Twitter con el propósito de mandar spam. La definición de lo que se considera "Spamming" o lo que es lo mismo, enviar correo basura, se irá cambiando según Twitter responda a nuevos trucos o tácticas por parte de spammers. La cuenta del usuario podrá ser suspendida por violación de las condiciones generales si fueran ciertos alguno de los casos descritos; cuentas creadas para reemplazar las cuentas suspendidas serán suspendidas de manera permanente.

- Pornografía:

El usuario no podrá utilizar imágenes obscenas o pornográficas tanto en la imagen del perfil como en la de fondo. Las cuentas que participen en este tipo de conducta podrán ser investigadas por abuso. Es importante que al momento de realizar acciones como el "Retweet" (reenvío de la publicación de un tercero a nuestros seguidores). Los administradores (profesores y estudiantes) de las cuentas verifiquen tanto el contenido como los enlaces que se relacionan.

- Política de Privacidad de Twitter:⁸⁸

Esta se configura como la política de privacidad utilizada por Twitter en la recolección, uso y divulgación de la información de sus usuarios, bien sea a través de sitios web, SMS, APIs, aplicaciones, etc. Al utilizar cualquiera los servicios, el usuario acepta la recolección, transferencia, manipulación, almacenamiento, divulgación y otros usos de su información. De la misma manera, podrá ser utilizada por Twitter en los Estados Unidos o en cualquier otro país donde opera.

- Recolección y uso de la información:

Cuando el usuario se registra, se pedirá una cantidad limitada de información, la cual podrá llegarse a ampliar a través de la configuración de la cuenta, lo cual es opcional. El registro no es necesario en muchos de los servicios de Twitter como buscar o ver los perfiles públicos de usuarios o listas.

Se debe tener en cuenta que los servidores de Twitter guardan automáticamente la información creada por el usuario. Así mismo, el servicio implementa el uso de "Cookies", mejor entendido como los pequeños fragmentos de datos que Twitter almacena en el equipo del usuario para identificar como éste interactúa con el servicio. Estas podrán ser eliminadas o bloqueadas en cualquier momento.

- Intercambio y difusión de la información:

Es pertinente hacer claridad en que Twitter no comparte o divulga la información del usuario sin su consentimiento; sin embargo, se podrá revelar ésta si se cree

⁸⁸ <http://twitter.com/privacy>

que es razonablemente necesario para el cumplimiento de una ley, reglamento o requerimiento legal, para proteger la seguridad de cualquier persona, para combatir el fraude, la seguridad o temas técnicos, o para proteger los derechos o la propiedad de Twitter. De igual forma, se podrá compartir o divulgar aquella información no privada como el ámbito comercial e industrial, agregados o de otro tipo de información no personal, como los trinos (Tweets) públicos o el número de usuarios que hacen clic en un enlace determinado.

Respecto a los terceros proveedores de servicios, esta página podrá compartir información personal del usuario con estas terceras partes, pero sólo en la extensión necesaria para realizar sus funciones y proporcionar tales servicios, de conformidad con las obligaciones que reflejan las protecciones de esta política de privacidad.

- Política de Twitter referente a niños:

Los servicios ofrecidos por Twitter no están dirigidos a menores de 13 años. Si se comprueba que efectivamente un menor de 13 años ha proporcionado información personal, se toman las medidas pertinentes para eliminar esa información y la cuenta del niño.

Propuesta del curso Uso pedagógico de las redes sociales

El módulo lo presenté y lo estructuré de la siguiente manera:

1. Introducción al curso:

El desarrollo tecnológico permanente, el avance constante de las tecnologías de la información y las telecomunicaciones TIC y las prácticas docentes contemporáneas basadas en el uso de los medios de las redes sociales (social media), son acontecimientos que se han manifestado en la actual sociedad de la información y el conocimiento y que han transformado los modos de pensar, investigar, construir, gestionar e intercambiar datos, información y conocimiento tanto en las personas como en las organizaciones. Esta transformación se encuentra orientada fundamentalmente hacia la formación de estudiantes autónomos e independientes, con pensamiento crítico y analítico, los cuales se apoyan constantemente para el desarrollo de sus proyectos y funciones en las herramientas y metodologías que proveen las mismas TIC.

En el contexto actual de la educación superior, los procesos de formación exigen la integración de los escenarios comunicativos en sus distintas prácticas. La educación actual se encuentra permeada con mayor fuerza por la integración de las redes sociales y plataformas de comunicación global mediadas por el uso creciente de las TIC, que permiten considerar una evolución de la sociedad de la información y el conocimiento a una sociedad de la conversación (Orihuela, 2012), y sociedad red (Castells, 1999).

Las redes sociales son plataformas que facilitan el intercambio de información, la interacción-participación y la colaboración entre sus usuarios, y, con ello, pueden

generar y estructurar procesos colaborativos de toda índole. Estas redes sociales, representan una nueva manera de relacionarse que no distingue edades, sexos o culturas y se constituyen en un fenómeno global que va mucho más allá de anécdotas o modas.

En este panorama de cambios y avances tecnológicos, no sólo se afectan las relaciones entre pares, amigos y conocidos, sino también entre profesores y alumnos, y en general en los espacios de enseñanza-aprendizaje. Frente a estas transformaciones y retos, este curso busca examinar, reflexionar y hacer uso de las redes sociales en nuestras prácticas docentes a partir de la implementación de los medios de las redes sociales como Facebook y Twitter, bien como espacios de interacción o como recurso didáctico.

2. Propuestas y experiencias de los profesores que tomaron el módulo: Uso pedagógico de las redes sociales.

Al inicio del módulo solicité a los profesores participantes que empezaran a construir un diseño de propuesta para utilizar las redes sociales en sus prácticas docentes. Los docentes presentaron su estrategia, la implementaron y la desarrollaron a lo largo del diplomado en las asignaturas de cada docente y yo retroalimenté con cada uno su proceso constantemente. Al final del semestre los profesores presentaron un ensayo donde narraron cómo fue su experiencia al utilizar las redes sociales en sus procesos de enseñanza y aprendizaje, este trabajo fue socializado al final del segundo momento del módulo en las dos últimas semanas del diplomado.

Para facilitar las propuestas que ellos debían realizar les envié el siguiente ejemplo de cómo podría plantearse la estrategia de hacer uso de las redes sociales en la enseñanza 2.0:

La propuesta es que ustedes motiven a sus estudiantes a usar una red social, por ejemplo el Facebook, y a utilizarlo como un repositorio digital de contenidos, la sugerencia es que dividan el curso en grupos de 3 a 5 estudiantes, estos se agrupan por asociación voluntaria, por lo tanto ellos tienen que abrir el espacio como grupo en Facebook, diseñarlo, administrarlo, y ser los prosumers de este lugar virtual (se tomarán una semana máximo para hacerlo). La idea es que ellos asuman su proceso individual y colectivo de aprendizaje. Actividades que pueden realizar hasta el final del semestre como publicar todos los trabajos que les asignen, presentar mapas conceptuales, las presentaciones que realicen en clase, publicación de noticias, caricaturas, vídeos, imágenes, textos, artículos, etc., sobre el tema en particular que estén trabajando en clase en esa semana, se sorprenderán con el material que ellos producen en una semana. Cuando se encuentren presencialmente con ellos en el salón de clase pueden abrir un cuadro en Excel donde incluyan sus nombres, apellidos, correo electrónico personal y el nombre como aparece en Facebook o el link. Por lo tanto, su trabajo se concentrará en darles retroalimentación, guía, orientaciones, motivación, recomendaciones, alternativas, evaluación, en aplicar los conceptos de TEP: Tecnologías del empoderamiento y la participación. Partimos de que sean los estudiantes los que se empoderen de las herramientas digitales y sientan que son autónomos en sus procesos de aprendizaje, esto implica asumir compromisos y responsabilidades, y ver las redes sociales como Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).

Para generar diálogo entre todos los demás grupos podrían compartir esta lista entre todos los estudiantes de la asignatura para que ellos ingresen a los diferentes espacios de los grupos de Facebook o de la red social que estén gestionando y comenten lo que más les llama la atención y lo que no les guste tanto de ese espacio como de la actividad; con esta actividad por ejemplo ustedes

profesores estarán propiciando una cultura de la participación y un espíritu crítico constructivo. Investigaciones recientes han encontrado que los jóvenes cuando sienten que son los dueños de un lugar en una red social suelen ser más proactivos.

A continuación relaciono las propuestas más destacadas y su reflexión final del ejercicio realizado. Los textos de los ensayos los presento editados, sólo muestro los apartes más importantes.

Profesor: Carlos Alejandro Rodas.

Contexto:

La Pastoral Universitaria Landivariana, está iniciando un proceso de formación a un grupo de jóvenes que participarán en la Jornada Mundial de la Juventud Río 2013. Utilizar estas herramientas será de un gran apoyo, ya que las catequesis se darán una vez al mes.

Objetivo: Impulsar, a través de la red social de Facebook, la comunicación e interacción de los participantes de las catequesis preparatorias a la JMJ Río 2013, entre sí y los formadores, para fortalecer la integración de grupo y reforzar algunos aspectos de la formación que están recibiendo.

Estrategias:

1. Se les pidió a todos los participantes de estas formaciones, integrarse al grupo creado específicamente para este fin. (Comentarios del Tutor: Le sugiero: 1. Reúna a sus estudiantes en grupos de 3 a 5 estudiantes. 2. Estos deben abrir un espacio como grupo en Facebook. 3. Deje que estos sean los que lo diseñen, administren, generen y compartan los contenidos. 4. Ellos deben invitar al profesor para que los sigan, de esta manera usted podrá dar retroalimentación, tutorías, orientaciones, consejos, etc. 5. Elabore un cuadro en Excel que contenga el nombre, apellido, email personal y el nombre o link de Facebook de cada grupo 6. Rote, comparta esta información entre tod@s y propóngales que se comenten

unos a otros lo que cada grupo publique. 7. De esta manera genera comunidades de práctica de acuerdo a los intereses de ellos. Aprendizaje entre pares, espíritu crítico.

2. A través de este grupo en Facebook, se estará dando alguna información sobre las diversas actividades relacionadas con la formación: Campamentos juveniles, peregrinaciones, retiros espirituales, catequesis, en las que ellos, con la guía de mi persona, tendrán que coordinar la participación en estas actividades que son requisito para su participación en la JMJ Río 2013.

3. Se les ha pedido participar en los comentarios y reflexiones, que quincenalmente se les propondrán en el grupo de Facebook, que estarán relacionadas a la formación presencial que hayan tenido, para que interactúen entre ellos, expresen su sentir y se forme una comunidad de aprendizaje.

4. Para garantizar el acompañamiento y la administración dinámica de este grupo en Facebook, tomé la decisión de solicitar a uno de los compañeros de la Pastoral que es parte de las catequesis, que fuera el administrador del grupo. La ventaja es que él es bastante joven, por lo que logra interactuar bastante bien con el grupo, prácticamente entre iguales. Sin embargo yo estaré siguiendo de cerca, todo la dinámica del grupo, guiando, respondiendo, animando, acompañando.
