

Redes sociales para el aprendizaje: apropiación tecnológica de la *Web 2.0*

Jesús Alberto Andrade

Economista. Doctor en Ciencias Humanas. Master en Management Information Systems. Profesor Titular de la Facultad Experimental de Ciencias de la Universidad del Zulia, Venezuela.

E-mail: jandrade01@gmail.com

María Campo-Redondo

Psicólogo. Doctora en Ciencias Humanas. Master en Orientación. Profesora Titular de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad del Zulia. Investigadora del Centro de Documentación

e Investigación Pedagógica (CEDIP). E-mail: marisucampo@yahoo.com

Resumen

El propósito de este trabajo es el de explorar la dinámica emergente de las redes sociales en Internet y la apropiación tecnológica de la *Web 2.0*. Así mismo, se analiza la necesidad que tiene el profesor de asumir la responsabilidad en la administración de contenidos que posibiliten la creación de conocimiento significativo en la formación de pensamiento crítico. Para ello, se requiere que las redes sociales en Internet cambien la visión general de servir como medio de entretenimiento, para permitir el desarrollo de procesos elevados de aprendizajes críticos donde los participantes se apropien de su valor tecnológico para los fines sociales. Por último, se presentan diversas opciones disponibles en la Web para que el profesor asuma el compromiso de participar en un aprendizaje significativo en redes sociales en Internet.

Palabras clave: Profesor, *Web 2.0*, redes sociales, aprendizaje.

Social Networks for Learning: Technological Appropriation of the Web 2.0

Abstract

The purpose of this paper is to explore the emerging dynamic of social networking and the appropriation of Web 2.0 technology. It also discusses the need for professors to take responsibility for managing content that makes the creation of significant knowledge possible by forming critical thinking. To do this requires that social networks on the Internet change their overall vision of serving as a means of entertainment to permit the development of higher critical learning processes in which the participants take over their technological value for social ends. Finally, diverse options available on the Web are presented, so that professors can assume the commitment of participating in meaningful learning on Internet social networks.

Keywords: Professor, Web 2.0, social networking, learning.

Introducción

Una noción de red social refiere a grupos de personas con quienes se comparte una relación social. El término "noción" lo usamos aquí para referirnos a una idea sustentada en un conocimiento básico que no está formalizado; contrario al término "concepto" que implica una relación de ideas que definen una formalización mucho más precisa y formal de un conocimiento en particular. Esa diferencia nos parece muy importante, puesto que hablar de redes sociales como concepto implicaría la formulación precisa del término desde una perspectiva mucho más científica y teórica que la que comúnmente usamos para referirlas en ambientes digitales. Lo que aquí trataremos en relación con las redes sociales, no es más que el propósito de discernir acerca de un término mucho menos formal, pero a la vez más práctico que el correspon-

diente teórico conceptualizado. Se trata de discutir acerca de las redes sociales en ambientes de aprendizajes, que están conformadas por personas con propósitos e intereses diversos y cuya vinculación principal se establece principalmente sobre redes digitales. Ello nos permite entender las vivencias y experiencias de los participantes de la red; las que cada persona establece con los miembros de su red en una relación vincular, con el propósito de construir aprendizajes significativos de acuerdo al contexto donde participa, al potenciar recursos que les permitan crear alternativas novedosas en la resolución de problemas.

De manera que ya comenzamos a distinguir lo que tratamos de analizar. Nos interesa diferenciar la dinámica que se ejerce en las redes sociales en Internet, en particular en los portales de aprendizajes colectivos, que expresados como redes sociales, se forman sobre redes di-

digitales y que definen una identidad individual, bien sea real o virtual pero cuyos contenidos conllevan a una apropiación tecnológica del conocimiento, que se corresponda con la construcción de una educación inclusiva y social que desborde a los centros y al profesorado que en el proceso educativo formal participan. La apropiación del conocimiento corresponde, por lo tanto, a un proyecto insertado en un proceso de valores democráticos y principios de participación con implicación activa de redes sociales, porque ellas forman parte del tejido de apoyo y las sinergias requeridas para apropiarse de un conocimiento que en muchos modelos educativos se supone elitista y privativo.

Lo que ha permitido la popularización de estas aplicaciones de software sobre la Internet no es el desarrollo tecnológico *per se*, sino la potencialidad social que este tipo de tecnología ofrece. Mientras se interactúa por el espacio virtual, se exacerban las marcas culturales, se recrean conductas y se generan nuevos códigos sociales que le confieren un destino muy particular a la tecnología. De este modo, tecnología y cultura se imbrican dinámicamente en una red social-digital que rápidamente incorpora a usuarios que interactúan en espacios virtuales, que puede o no parecerse a una situación real, pero que les permite socializar, participar y comunicarse. Se trata de redes que fomentan comunidades virtuales, cuyos intereses les brinda la capacidad de construir situaciones de aprendizajes significativos.

Debido a que, por lo general, las innovaciones tecnológicas no son únicas o exclusivas de ambientes educativos, debemos investigar si las tecnologías que soportan la interacción en redes sociales son apropiadas para el aprendizaje. Quizás por ello, hoy en día, el centro de la discusión del aprendizaje no está tanto en lo que se aprende, sino cómo se aprende. Pensamos, sin embargo, que el debate actual es útil por otra razón distinta a la asociada exclusivamente a la tecnología. Más allá de la perspectiva de la tecnología en educación, se debería considerar más la relación existente entre la educación con la sociedad en su conjunto y, después se podría analizar el rol que tiene la tecnología, en los procesos de aprendizaje. Como consecuencia, una pregunta que debemos responder es si ¿pueden las tecnologías digitales de redes sociales integrarse a los enfoques convencionales de enseñanza? Y por lo tanto, debemos preguntarnos también si ¿las competencias desarrolladas en entornos de redes sociales soportadas por tecnología digital tienen valor en otros ambientes de aprendizaje que son más convencionales o formales?

El reto de esta investigación es analizar las complejas imbricaciones que surgen de la tecnología digital y el aprendizaje en función de entender la interacción entre la capacidad social de las nuevas tecnologías digitales y la mediación de culturas que se organizan en torno al aprendizaje social. Por ello, creemos importante analizar el papel de la ideología en el contenido

de la educación que se intenta impartir, y cómo la tecnología pudiera contribuir como un medio de intercambio y debate de las ideas más importantes que se dan en el aprendizaje.

Estas observaciones introductorias indican la necesidad de realizar investigaciones sistemáticas, acerca de la naturaleza social de las redes digitales, tendientes a definir el alcance de participación de quienes en ellas interactúan. En definitiva, en este trabajo analizamos los posibles beneficios que tienen las redes sociales en ambientes digitales de aprendizajes, y el rol del profesor en relación con los contenidos que se intentan enseñar a través de la Internet.

Redes sociales para el aprendizaje

Los entornos educativos formales son convencionales en su naturaleza, lineales, individualistas y altamente estructurados en términos del progreso de los estudiantes; por ello, los programas en estos ambientes intentan cumplir objetivos que se establecen previamente. A través de la planificación de contenidos, se aspira conseguir que los estudiantes aprendan lo que se ha decidido que los estudiantes necesitan aprender. Educación y profesor están amarrados a un contenido específico, a horarios y a tiempos de instrucción. Como consecuencia, la mayoría de los debates acerca de la educación sustentada con el uso de tecnologías en ambientes formales, se han centrado en los objetivos instrumentales del aprendizaje, relacionados con la adaptación de dise-

ños y aplicaciones tecnológicas que permiten el proceso de enseñar. Desafortunadamente, los ambientes lineales tienden a limitar el potencial de aprendizaje, porque son estructuras cerradas que no requieren la participación activa del estudiante; contrario a lo que ofrecen los ambientes de aprendizaje no lineales, donde redes sociales desarrollan entornos colaborativos que involucran a los participantes en experiencias basadas en la comunicación y la interacción libre y creativa.

Las redes sociales por ser estructuras abiertas son menos formales y requieren menos control que las estructuras de entornos académicos cerrados. En general, los teóricos del aprendizaje sostienen que la interacción social es fundamental en el aprendizaje eficaz y, en consecuencia, ninguna persona aprende de forma aislada. El aprendizaje es, por lo tanto, un proceso facilitado por la interacción con otras personas, que están mutuamente comprometidas en lo social y culturalmente están definidos por las prácticas ejercidas por su comunidad. El mismo medio ambiente que crean los participantes pone a prueba las ideas convencionales acerca de la efectividad del proceso de enseñanza aprendizaje.

Lo que hoy referimos como redes sociales en Internet corresponde a sitios populares donde usuarios comparten intereses y prácticas culturales muy diversas. Sin embargo, la seriedad que requiere el ámbito educativo para incorporar este tipo de tecnologías al proceso de aprendizaje, pareciera resistir el desarrollo sostenible de las redes

sociales con otros tipos de intereses más lúdicos; quizás porque los usuarios académicos suelen tener menos tiempo para dedicarse a la socialización en línea, aunque probablemente ellos estarían dispuestos a hacerlo si se convencieran que están recibiendo un beneficio reflexivo en su relación con los otros.

Los esfuerzos por incorporar cambios significativos en la enseñanza, con el fin de socializar mucho más el aprendizaje, han estado más centrados en la tecnología que en el aprendizaje propiamente, y ello en parte es así, debido al ritmo de aparición de las innovaciones tecnológicas en otros ámbitos distintos al de la educación, que son muy atractivas y lucrativas y por lo tanto, limitan su desarrollo en ambientes formales de aprendizaje. El sector de los videos juegos, por ejemplo, es mucho más rentable que el sector dedicado a la enseñanza.

En términos generales, las tecnologías digitales que soportan esta diversidad de redes sociales son muy parecidas; sin embargo, los rasgos culturales que sobre ellas se manifiestan son tan diversos que generan desde dinámicas de grupos pre-existentes hasta encuentros de extraños que comparten ciertos intereses.

Sostenemos que las redes sociales gratuitas disponibles en Internet son menos para el desarrollo y divulgación del conocimiento, que para servir de vehículo para que usuarios se acerquen más a las manipulaciones ideológicas que la tecnología permite. De manera que estas redes no benefician al estudiante autónomo, individual y autosu-

ficiente requerido en ambientes educativos asistidos con tecnologías digitales, sino que se trata de tecnologías al servicio de los intereses corporativos que ocupan el centro de estas redes. Por lo tanto, si el diseño curricular maximiza intencionalmente el uso de este tipo de tecnologías, entonces el desarrollo de habilidades podría centrarse en una aprendizaje poco crítico, más bien pasivo y, por lo tanto, los estudiantes estarían en riesgo de no experimentar entrenamiento en la resolución de problemas abstractos; en estos casos, el uso de la tecnología digital lejos de aumentar la frecuencia del aprendizaje crítico abstracto, pudiera servir a los propósitos de un aprendizaje repetitivo, acumulativo y poco creativo o distraerse en un sin número de ideas pocas reflexivas. Por estas y otras razones, las redes sociales sobre tecnologías digitales han sido mucho más lentas en ser aceptadas en educación que en otras no académicas como la del entretenimiento.

Creemos que las habilidades sociales que apoyan los aprendizajes analítico y abstracto, no son las mismas habilidades sociales que se desarrollan en los espacios digitales poco formales en Internet. Por ello, nuestra premisa es que el software de redes sociales no garantiza un marco útil ni práctico para desarrollar habilidades sociales para el aprendizaje, al menos el tipo de habilidades que se intenta desarrollar con el pensamiento crítico-analítico y lógico- abstracto. Y muy a pesar de que algunos teóricos del aprendizaje aseguran que el intercambio de ideas aumenta las habilidades

de generar nuevos conocimientos, nosotros estamos convencidos de que las habilidades desarrolladas por los alumnos en redes sociales con tecnología digital, no son las habilidades esperadas en ambientes académicos más formales y más estructurados. Sin embargo, reconocemos que cuando los estudiantes comprenden el valor de conectarse con otros, mejor es su aprendizaje, pero en ello, la creatividad es fundamental para facilitar el pensamiento crítico.

Por eso, cabe preguntarse, ¿Se puede crear situaciones de aprendizaje colectivo, que induzca a la construcción del conocimiento crítico mediante redes interconectadas? La respuesta es afirmativa, siempre que se establezca un ambiente propicio para el aprendizaje reflexivo. La tecnología digital puede ser utilizada para desarrollar estas habilidades, si se integran en proyectos de aprendizaje. No tiene sentido social relevante una red de aprendizaje, si ella es creada solamente para intercambiar información; es necesario dirigir las aplicaciones hacia el aprendizaje que genere reflexiones colectivas. Lambert y Cuper (2008) afirman que la reflexión es un vehículo para el análisis crítico y la resolución de problemas; por lo tanto, podemos inferir que la observación reflexiva se centra en el conocimiento que se aprende. Compartir, comunicar y responder conceptos permite a los estudiantes mejorar su comunicación y sus habilidades para desarrollar el pensamiento crítico.

El reto consiste en saber cómo alentar a los estudiantes a utilizar las redes sociales de forma activa que ge-

neren procesos elevados de abstracción, sin que se sometan a las limitaciones o distracciones impuestas por las tecnologías; muy por el contrario, hace falta que la tecnología sirva de medio para la creación colaborativa de los participantes. Para ello, el desarrollo de aplicaciones de software debería estar dirigido no sólo al intercambio de datos o información, sino a aumentar el poder de las redes a través de la creación de contenido que sea desarrollado con esfuerzo compartido.

Software para el aprendizaje

Si bien hay aspectos positivos en relación con el uso de tecnologías digitales, existe una duda esencial en el fundamento teórico que subyace en el uso de las redes sociales para alcanzar el aprendizaje, y se relaciona con la idea que se tiene de la tecnología, que por sí misma es factor decisivo en cualquier tipo de aprendizaje. Existe una creencia generalizada que las herramientas digitales de redes sociales tienen el potencial para extender el aprendizaje más allá de los límites de una comunidad. Con esta visión, se ha puesto empeño en desarrollar alternativas de aprendizaje fuera de los espacios formales de enseñanza, bajo la noción de que el intercambio de información aumenta los resultados de nuevos conocimientos.

Los nuevos paradigmas de aprendizaje han cambiado desde la visión centrada en clases dirigidas por el profesor a un paradigma que combina conferencias, grupo de debates, refle-

xiones, en personal y el aprendizaje en grupo entornos. El uso creciente de herramientas de medios sociales para el desarrollo de prácticas de colaboración han difuminando los límites entre la educación formal y el aprendizaje informal. De allí que disciplinas como las ciencias de la computación y tecnologías educativas se dediquen a desarrollar herramientas y sistemas que soportan entornos de aprendizaje "en línea". Por ejemplo, creando paquetes de software que añaden nuevas funcionalidades de apoyo a la interacción colaborativa (Kim, 2000; Mc Calla, 2000) con el fin de sustituir o combinar las reuniones cara a cara con las comunicaciones electrónicas, y así alcanzar comunidades de aprendizaje en línea.

Las experiencias del pasado en el uso de ambientes mediados por computadores en el aprendizaje, representó el primer intento por establecer una identidad en línea, a través de espacios digitales virtuales limitados. Ello permitió hacer una distinción entre los paradigmas de aprendizaje y los métodos de enseñanza; es decir se estableció una diferencia conceptual entre el proceso cognitivo a través del cual se aprende y se adquiere conocimientos, y los enfoques de enseñanza y sus métodos para el aprendizaje.

Algunos instrumentos fueron diseñados como herramientas para apoyar la acumulación de información y conocimientos básicos, por ejemplo, tutoriales basados en ejercicios, prácticas y software de simulación. Otras herramientas y aplicaciones socialmente orientadas están más dedicadas a la co-

municación, por ejemplo videoconferencia, multimedia, correo electrónico, las cuales permiten procesos de comunicación activa entre usuarios. Estas herramientas, sin embargo, no proporcionan los medios para crear, organizar y reproducir el conocimiento.

Las herramientas de interacción que construyen socialmente conocimiento, permiten compartir y coeditar documentos, en ambientes que intencionalmente apoyan el aprendizaje. Ejemplo de ellos son los ambientes MUDs (*Multi-User Domain*) y MOO (*MUD Object-Oriented*) que desarrollan procesos sociales con el uso de tecnologías digitales de información. Estos entornos de aprendizaje en línea amplían el alcance de la educación y extiende el concepto del salón de clase.

Hoy en día, estos ambientes están conformados por hipervínculos tecnológicos que ofrecen a los estudiantes interactividad permanente, control de su propio progreso, y elección en la construcción de su propio aprendizaje. Así que, cuando los estudiantes "encuentran" que las herramientas disponibles en redes sociales pueden tener "otros" usos, ellos están demostrando un nivel de creatividad en el manejo tecnológico que les permite integrar la tecnología a entornos de aprendizaje productivos. Por ello, la creatividad es una habilidad muy valorada, ya que requiere un mayor nivel de pensamiento que posibilite al estudiante innovar y tomar decisiones acerca de su aprendizaje.

De manera que ha habido notables avances tecnológicos en este campo, pero su importancia se deriva de la participación creativa y masiva de usuarios.

El beneficio no surge de las tecnologías digitales por sí misma, sino de su potencial para crear poderosas redes institucionales que mejoran la comunicación y el intercambio reflexivo de información. En otras palabras, los avances de este tipo de redes en el aprendizaje no son consecuencia de sus actividades sociales, ni tecnológicas, sino producto de una acción colectiva que genera experiencias significativas.

Lo interesante de ello es que el valor de una red depende de la cantidad de miembros que tiene. Mientras más miembros existan, mayor será su valor. Cada nuevo miembro de la red social, trae consigo a otros miembros que potencialmente formarán parte de la red y, por lo tanto, incrementará su valor. De manera que existe un "efecto en redes" que es fortalecido por el uso de la tecnología digital, que aumenta el crecimiento de las relaciones y la retroalimentación que en ella se produce. El resultado del aprendizaje es positivo, si el número de participantes crece como consecuencia del intercambio de información. Sin embargo, para Area (2008), en este tipo de redes (académicas) lo valioso, interesante y útil no es la "cantidad" de personas unidas a dicha red, sino la "calidad" de la participación y comunicación entre los miembros de la comunidad virtual.

Nosotros pensamos que la cantidad de conocimientos adquiridos no definen el aprendizaje, como si lo hace la capacidad de pensar, analizar, crear, producir y aplicar conocimientos en situaciones complejas y en forma sostenida para propósitos reflexivos. Cuando los participantes de una red se dan

cuenta del valor de conectarse con otros, y toman conciencia de su rol como integrante de la red, mejor será su propio aprendizaje. Un resultado positivo de la red tiende a producir comunidades de aprendizajes que generan conocimiento a partir de procesos de reflexión y discusión.

Una comunidad de aprendizaje es un espacio para generar experiencias significativas, a partir del aprendizaje activo; si este tipo de comunidades se desarrolla sobre redes digitales, se forma una Comunidad Virtual de Aprendizaje (CVA), que no sólo propicia el intercambio de ideas, sino que puede potenciar discusiones críticas y fructíferas.

A diferencia de una red social que tiene intereses comunes independientemente de su tipo, las comunidades de aprendizaje deben reflejar la finalidad de enseñar y aprender, con el fin de facilitar actividades de colaboración y participación activa de los miembros. La posibilidad de crear redes con propósitos específicos de acuerdo a temáticas, es mucho más enriquecedora, que aquellas redes genéricas donde cualquiera que desee puede integrarse. Para que la participación constituya una red de aprendizaje, sus integrantes deben crear una identidad propia basada en los aspectos académicos, y ello es lo que distingue una red social cualquiera, de aquellas que conforman comunidades de aprendizaje.

En este tipo de red social sobre tecnología digital se establece un sistema de colaboración que crea conocimiento. Tal colaboración se manifiesta en el intercambio de ideas, en la transferencia de datos y en la posibili-

dad de entregar información a otros usuarios de la red (Andrade, Mandrillo y Campo-Redondo, 1999). La colaboración que se genera a través de redes con expertos, con sus compañeros y con fuentes adicionales de información hace que el aprendizaje sea más interesante, productivo y más legítimo (Reynard, 2008).

Redes sociales para apropiarse el conocimiento de la Web

Desde su aparición, las redes sociales desplegadas en portales electrónicos han atraído a millones de personas, no sólo por razones de placer y distracción, sino con el fin de incorporarlas a sus prácticas diarias. Con el surgimiento de la Web 2.0 (segunda generación de comunidades Web) las redes sociales son cada vez más populares. Aplicaciones *wikis*, *blogs*, *podcasts*, *RSS feeds*, etc., y portales como *MySpace.com* y *Facebook.com* han experimentado una creciente popularidad, que ejemplifica la necesidad creciente, y quizás urgente, que había por disponer de soportes tecnológicos que posibilitaran el desarrollo de comunidades sociales para compartir "algo" que se pudiera expresar como información. Pero, ¿Qué sabemos en estos momentos de los efectos en la incorporación de este tipo tecnologías tiene sobre la enseñanza y el aprendizaje? El éxito de las aplicaciones Web 2.0 se basa en su capacidad de proporcionar información que es fácil de consultar a través de interfaces dinámicas, con capacidad para acceder archivos e información en

una forma amigable, y posibilitando el compartir conocimiento de manera colectiva. En términos de la dirección que llevan las redes sociales, Steve Wheeler (2010) afirma que nos estamos moviendo desde la Web 1.0, donde las redes conectaban información hacia una filosofía mucho más social la Web 2.0, que implica el desarrollo de software que conecta personas, pero que ya se comenzado a dar paso a una Web 3.0 semántica, la cual conectará conocimiento.

Inevitablemente, estas aplicaciones en ambientes educativos, debido a su orientación y composición académica, hacen que los portales de redes sociales sean a menudo transitorios y creados para fines específicos, de manera que ofrecen una perspectiva poco natural en la formación de la identidad académica individual de quienes en ellas participan. Castells, Fernandez, Linchuan y Sey (2007) afirman que eso ocurre sobre todo entre jóvenes que utilizan las nuevas tecnologías para crear comunidades de práctica instantánea.

No existe mucha investigación sobre los posibles usos de estos portales Web para el aprendizaje, y las pocas que existen se centran con frecuencia en el comportamiento que tienen los miembros cuando acceden a la red. En el ámbito de académico, por ejemplo, hay investigaciones que analizan cómo los estudiantes se sienten de tener profesores en *Facebook* (Hewitt y Forte, 2006) y cómo la participación del profesorado afecta a las relaciones profesor-alumno (Mazer, Murphy y Simonds, 2007). Otras advierten de los

posibles peligros de *Facebook* en el aula de clase; Bugeja (2006), por ejemplo, advierte que *Facebook* puede ser tanto una herramienta como una distracción en el aula, y que la solución no es bloquear el contenido, sino fomentar en los estudiantes la capacidad de discernir cuándo y dónde la tecnología puede ser apropiada o inapropiada.

Para nosotros, el fetichismo por la tecnología tiende a desplazar la capacidad de brindar un contexto adecuado en el uso de tecnologías de redes sociales para el aprendizaje reflexivo, que conlleve a una apropiación real de conocimiento. Con frecuencia, los estudiantes que demuestran cierta experticia con herramientas virtuales, cuando establecen discusiones en grupos de trabajo colaborativo en Internet, no desarrollan pensamientos reflexivos de profundización conceptual. Por lo tanto, debido a que cada vez hay una mayor oferta de aplicaciones de este tipo, es importante vigilar de cerca aquellas relacionadas con los contenidos, porque se asumen riesgos en cuanto a la pérdida de capacidad para organizar los campos del conocimiento, y se incurre en el peligro de manipular la conciencia individual de quienes participan en un régimen virtual, debido a que está ideológicamente motivado por una lógica que degrada el aprendizaje natural humano, al separar el contenido con significado de la persona que transmite ese contenido.

Muchos estudiantes y profesores, por ejemplo, podrían asumir que las herramientas de redes sociales ofrecen contenidos correctos, verificados y científicamente probados. Desafortu-

nadamente, los contenidos desplegados en la Internet no son necesariamente ciertos o válidos, entre otras razones por la misma capacidad que tienen las redes sociales de potenciar la creación de conocimiento colaborativo. Los propios usuarios de las redes lanzan ideas que muchas veces se asumen como válidas y universales; pero su veracidad o conformidad ideológica debería someterse a dudas. Tal es el caso de las aplicaciones *Wiki* cuyos contenidos los usuarios suponen válidos sin cuestionamiento alguno.

Las tecnologías digitales en ambientes de aprendizaje pueden ayudar en el proceso de apropiación y construcción de conocimiento, siempre y cuando quienes participen asuman el compromiso de interactuar y los contenidos sean pertinentes y aplicables por quien aprende. Hace falta impulsar mecanismos que generen responsabilidades para alcanzar el encuentro entre educación y tecnología, entre contenidos y estilos, medios de aprendizaje y enseñanza. Por ello, para propósitos del aprendizaje, hace falta que la red social sea conducida por uno o varios expertos, de manera de evitar las desviaciones, no en cuanto a la temática de la red, sino en relación con el significado del aporte que se puede alcanzar. Ese experto es el profesor, cuyo rol principal es el de conducir hacia el aprendizaje significativo, la creación de conocimiento colaborativo, y lo que es quizás más importante, facilitar la generación de niveles de conocimiento productivos.

De allí que la responsabilidad del profesor como experto de la comunidad de aprendizaje debe marcar la di-

ferencia entre un conocimiento falso o de una validez cuestionable, a otro cuya fuente de origen sea al menos demostrable. Muy difícil es la tarea que le corresponde al profesor si quiere asumir el compromiso de participar en una red de aprendizaje con uso de la Internet, pues debe ser cuidadoso de que la información disponible en la Web, merezca ser asumida como un conocimiento válido, dado su valor para el desarrollo social y la formación individual.

El profesor y los contenidos de las redes sociales en la Web

Las dificultades inherentes al desarrollo de contenidos y la ideologización del desarrollo tecnológico, podría explicar el porqué de la escasez de ofertas educativas en entornos *Web*; ello debido en buena parte, a que la tecnología ha irrumpido en la educación como un fin en sí mismo. Para Fuchs (2010) la *Web 2.0* funciona como ideología política, donde los contenidos generados por usuarios, como es el caso de los blogs o los wikis, crea la imagen de que todos los ciudadanos puedan expresar libremente su opinión. Sin embargo, una pluralidad de información en *blogs* no tiene ninguna influencia sobre la formulación de políticas y funciona como una ideología que crea la impresión de libertad de expresión; pero que en realidad no es libre porque no tiene efecto alguno, es marginal y no se escucha.

Una red social que es artificialmente organizada, no puede alcanzar o mantener el consenso ideológico necesario

para ofrecer un aprendizaje social y mantener la identidad de sus participantes y la credibilidad del conocimiento. Apropiarse tecnológicamente de las redes significa desarrollar contenidos. Desafortunadamente, con estas aplicaciones tecnológicas, los usuarios aportan opiniones y saberes desde su propia intelectualidad, ello basado en sus habilidades y experiencias poco formales que adquieren del día a día en internet; debemos suponer que los portales de redes sociales son alimentados por contenidos de dudosa validez. Por eso, más que desarrollar procesos críticos de aprendizaje, a muchas instituciones les interesa conseguir que los miembros de las comunidades participen en las redes con el propósito de captar recursos para sus propios intereses.

De esta forma, los contenidos han pasado a un rango secundario o subordinado, y con ello, han proliferado nuevas aplicaciones sociales muy entretenidas pero cuyos contenidos resultan vacuos o estériles, debido primordialmente a una falta de ejercicio intelectual en la elaboración de pensamientos con valor para el aprendizaje, que interrumpe la generación de procesos críticos en la creación de conocimientos.

Para que el uso de las redes sociales en educación se generalice y los usuarios se apropien del conocimiento, es imprescindible la implicación de los docentes. Es menester, por lo tanto, que las redes sociales proporcionen a los profesores con herramientas de aprendizaje y recursos, para que ellos mismos desarrollen su propio aprendizaje profesional; y que estas activida-

des sean permanentes para que en la práctica, puedan realizar mejoras constantes en la evolución de sus habilidades y en la resolución de problemas. El profesor tendrá que formarse para evitar el desvío natural que siempre se produce cuando se entra en discusiones significativas. En una red social para el aprendizaje, el rol del profesor relacionado con las actividades cognitivas y afectivas cambian. La función cognitiva, referida a los procesos mentales de aprendizaje, almacenamiento de información y pensamiento, se torna más compleja, porque se requiere que el profesor eleve sus niveles de funcionamiento (en él recae la responsabilidad de potenciar la creación del conocimiento). La función afectiva, referida a influir en las relaciones entre los participantes, obliga al profesor a buscar maneras de expresar las emociones con el aporte tecnológico. Y en cuanto a la función de gestión de la red para los propios fines del aprendizaje, se requiere del profesor una mayor atención a los detalles de las estructuras y sus contenidos, y del seguimiento de cada integrante. De manera que hace falta ampliar las oportunidades para que los profesores tengan acceso a contenidos ofrecidos con tecnología digital; donde ellos puedan discutir soluciones a los problemas e intercambiar información que les ayuden a proporcionar oportunidades de aprendizaje más efectivas y atractivas para cada estudiante. Se hace necesario sintetizar los principios fundamentales y la adopción de mejores prácticas en el uso de la tecnología digital para la preparación profesoral.

Afortunadamente, una de las mayores ventajas de la utilización de entornos educativos en línea es que los docentes puedan tomar posesión de sus propios aprendizajes. Para ello, se debe aprovechar las tecnologías de redes sociales para crear comunidades de práctica que brinden oportunidades de aprendizaje para los profesores, dentro y fuera de las escuelas, de manera que les permita prepararse y aumentar sus habilidades en la alfabetización digital. Tal como afirma Area (2008) los docentes deben asumir el proceso de autoformación con tecnologías, para enseñar a los alumnos a que colaboren y aprendan en espacios virtuales.

Hay opciones para la educación que están disponibles gratuitamente en la Internet: *Wikipedia* http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page, es una aplicación colaborativa que permite que los documentos alojados (las páginas wiki) en el portal sean escritos de forma colaborativa a través de un navegador, utilizando una notación sencilla para dar formato, crear enlaces, etc. *WolframAlpha* <http://www.wolframalpha.com/> es un portal para preguntar en lenguaje natural sobre cuestiones concretas que requieren algún cálculo. El Proyecto Gutenberg http://www.gutenberg.org/wiki/Main_Page, que es una colección de más de 30.000 títulos descargables sin costo alguno en formato digital. Google *books* <http://books.google.com/> o en castellano Google libros <http://books.google.es/> que posee una vasta cantidad de libros disponibles para la lectura, aunque con ciertas restricciones.

Otras aplicaciones para el desarrollo de proyectos colaborativos también están disponibles en la Internet: Google blogs <http://blogsearch.google.com.au/> buscador de blogs en la Web, muy útil para encontrar temáticas de otros expertos; Google Docs <http://docs.google.com/support/bin/topic.py?hl=en&topic=15114> el cual permite a los usuarios trabajar y compartir documentos con sus compañeros de estudio, en línea y tiempo real; Blogger <http://www.blogspot.com/> un portal en para crear blogs con muchas opciones para dejar mensajes; Wetpaint <http://www.wetpaint.com/> para agregar vídeos, fotos y texto, así como foros de discusión.

Las herramientas en Internet dirigidas a la educación en habla castellana son muy limitadas y no son propiamente tecnologías para redes sociales, sino portales educativos que tienen el propósito de enriquecer las prácticas de la enseñanza, promover aprendizajes y conducir el conocimiento. Son redes docentes corporativas que ofrecen noticias, recursos didácticos, eventos o cualquier otro tipo de información relacionada con la educación. Tales portales son gratuitos pero patrocinados por casas editoriales privadas que ofrecen secciones de acuerdo al material que la propia editorial produce. Por lo general despliegan información clasificada dirigida a comunidades virtuales según el nivel de educación (infantil, primaria o secundaria) o por materias (Arte, Ciencias naturales, Historia, Matemáticas, etc.). Ejemplo de estos portales son: <http://www.kalipedia.com/> patrocinado por Editorial Santillana,

dirigido principalmente a los estudiantes y no para profesores; <http://www.profes.net/> de Editorial SM (grupo editorial español, que nació en los años cuarenta, por iniciativa de un grupo de profesores que querían recoger en volúmenes sus apuntes y manuales de enseñanza); EDUCARED <http://www.educared.net/> (grupo Telefónica de España) promociona eventos, proyectos, noticias, foros, etc. Cada uno de estos portales despliega publicidad de la empresa que lo patrocina y de otras organizaciones privadas, lo cual hace suponer que el portal no es exclusivo para ofrecer recursos y apoyo para la educación, sino que más bien es un medio para alcanzar fines comerciales. Otras herramientas, desarrolladas bajo la política del *Creative Commons*, como *Internet en el Aula* Red social docente para una educación del siglo XXI, brinda un espacio amplio para que el profesor comparta con otros colegas sus dudas y experiencias, a la vez que ofrecen diversidad de aplicaciones que ayudan a preparar al profesor en el uso de redes sociales con herramientas digitales en la Web.

Existen muchos recursos disponibles en la Internet, que ofrecen herramientas y contenidos para el aprendizaje. Se hace necesario -por lo tanto- alcanzar un cambio en la precisión de la enseñanza y fijar expectativas de participación de los inter-actantes. Eso quiere decir que los contenidos que se transfieren deben ser formalizados a fin de evitar divagaciones en sus interpretaciones, y el profesor deberá vigilar que esos contenidos sean los adecuados para los intereses del aprendizaje.

Conclusiones

Las instituciones académicas tradicionales por lo general han resistido a la influencia y la presencia de actividades en redes sociales; pero recientemente las mismas instituciones han tenido que voltear la mirada a los aspectos relacionados con la socialización tecnológica, expandiendo la enseñanza a través de la explotación de recursos tecnológicos relacionados con redes sociales (portales web, recursos didácticos, etc.). No se trata de incorporar simples mejoras en el proceso de aprendizaje, sino que debemos comprender que tales desarrollos tecnológicos reflejan un elevado interés ideológico que se manifiesta al intentar resolver los problemas derivados del aprendizaje, con aplicaciones tecnológicas que muy poco aportan a la preparación de seres críticos para la sociedad.

Las responsabilidades de los profesores con el uso de redes sociales digitales y el de portales dedicados a la enseñanza son cada vez más numerosas. Los profesores tienen el deber de validar los contenidos que se les ofrece a la comunidad de aprendizaje y por lo tanto, deben adquirir el compromiso de auto formarse, no sólo para el uso adecuado de las tecnologías digitales, sino para el manejo de contenidos válidos. Con el aumento de contenidos generados por los usuarios diseminados en plataformas tecnológicas no dedicadas a la enseñanza y en gran medida patrocinadas por anuncios publicitarios e intereses privados, el aprendizaje asume riesgos en cuanto a su ideologización de los contenidos, que obli-

ga al profesor a actuar con mucha responsabilidad en el uso adecuado de las redes sociales en la Internet. El reto consiste en desarrollar plataformas para que los profesores creen sus propias aplicaciones para mantenerse en contacto con los estudiantes, y sobre todo, para fomentar el pensamiento crítico y reflexivo; por lo tanto cada aplicación debería ser hecha de manera que permita fomentar la discusión productiva.

Referencias Bibliográficas

- ANDRADE, Jesús Alberto; MANDRILLO, Cósimo; CAMPO REDONDO, María Susana (1999). La internet y el hipertexto en la creación colaborativa de conocimiento. **Encuentro educativo**, 6, No. 3, 261-271.
- AREA, Manuel (2008). Las redes sociales en internet como espacios para la formación del profesorado. **Razón y Palabra**. Número 63. Disponible en línea en: <http://www.razonypalabra.org.mx/n63/marea.html> Más reciente consulta 08/02/2011.
- BUGEJA, Michael (2006). Heads up: Facing the Facebook. Disponible en el sitio Web: <http://www.vpss.ku.edu/pdf/PSDC%20Facing%20the%20Facebook.pdf>. Más reciente consulta 22/01/2011.
- CASTELLS, Manuel; FERNANDEZ, Mirreia; LINCHUAN, Jack y SEY, Araba (2007). **Mobile communication and society: A global perspective**. Cambridge, MA: The MIT Press.
- FUCHS, Christian (2010). Social Software and Web 2.0: Their Sociological Foundations and Implications. En **Handbook of Research on Web 2.0**, 3.0,

- and X.O: Technologies, Business, and Social Applications. Volume II, ed. San Murugesan, 764-789. Hershey, PA: IGI-Global. pp. 764-789.
- HEWITT, Anne y FORTE, Andrea (2006). **Crossing boundaries: Identity management and student/faculty relationships on the Facebook**. Disponible en el sitio Web: <http://cite-seerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.94.8152&rep=rep1&type=pdf> Más reciente consulta 08/02/2011.
- KIM, Amy (2000). Community building on the Web: Secret strategies for successful online communities. Berkeley, CA: Peachpit Press.
- LAMBERT, Judy y CUPER, Pru (2008). Multimedia technologies and familiar spaces: 21st-century teaching for 21st-century learners. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 8(3), 264-276.
- MAZER, Joseph; MURPHY, Richard y SIMONDS, Cheri (2007). I'll see you on Facebook: The effects of computer mediated teacher self-disclosure on student motivation, affective learning, and classroom climate. *Communication Education* 56(1): 1-17.
- McCALLA, Gordon (2000). The Fragmentation of Culture, Learning, Teaching and Technology: Implications for the Artificial Intelligence in Education Research Agenda in 2010. *International Journal of Artificial Intelligence*, 11(2), 177-196.
- REYNARD, Ruth (2008). **Social Networking: Learning Theory in Action**. Disponible en el sitio Web: <http://campustechnology.com/articles/2008/05/social-networking-learning-theory-in-action.aspx>. Más reciente consulta: 09/02/2011.
- WHEELER, Steve (2010). **Web 3.0: The Way Forward?** <http://steve-wheeler.blogspot.com/2010/07/web-30-way-forward.html>. Más reciente consulta: 19/04/2011.