

**ESTADO DEL ARTE REDES SOCIALES EN EDUCACION**

**WILLIAM ALEJANDRO RODRIGUEZ CASTIBLANCO**

**CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**

**FACULTAD EDUCACIÓN**

**PROGRAMA LICENCIATURA EN INFORMÁTICA**

**BOGOTA DC**

**2010**

## **PROBLEMA:**

Con el rápido desarrollo de aplicaciones WEB 2.0 la educación debe generar estrategias de implementación de estas en procesos pedagógicos con la misma velocidad. Lo novedoso llama la atención con facilidad y mucho más de los jóvenes, ahora la novedad son las redes sociales en Internet y como se afirmó en el inicio es necesario diseñar propuestas de su utilización desde, y para, el campo educativo.

Las redes sociales en Internet son vistas como aplicaciones de ocio por la mayoría de los usuarios; por esta razón no hay material teórico con argumentos de peso que sirvan de base a un proyecto de innovación con este enfoque. El proyecto *“Impacto De Las Representaciones Visuales En La Conformación De Redes Sociales De Aprendizaje En La Facultad De Educación De Uniminuto”* busca generar un referente teórico que permita el diseño de nuevas estrategias, o, modelos pedagógicos utilizando las redes sociales como medio generador de procesos de formación, de la misma manera describir el manejo de las imágenes dentro de las redes sociales, como un lenguaje de interpretación universal, que permitan facilitar tanto la apropiación de contenidos como el manejo de la misma aplicación sin perder su esencia de herramienta global.

Teniendo en cuenta los nuevos desafíos educativos que se evidencian en el manejo de las representaciones visuales en las Redes Sociales en procesos académicos se plantea el problema en la estructuración de la siguiente pregunta: ¿Cómo implementar modelos de representación visual, para generar procesos de pensamiento mediante didácticas apoyadas desde las TIC en la conformación de Redes Sociales y su influencia en el campo educativo?

**OBJETIVO GENERAL:**

Analizar las incidencias de las representaciones visuales en la conformación de redes sociales.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Caracterizar el origen de las redes sociales desde la evolución de la WEB 2.0.
- Analizar la información existente sobre la utilización de las redes sociales en procesos educativos.
- Describir la utilización de las representaciones visuales en dos experiencias de redes sociales aplicadas en procesos educativos, Red Social NING y GESTOR DE PROYECTOS EDUTEKA (GP).

## RESUMEN

Las dinámicas sociales de la actualidad se ven directamente afectadas con las innovaciones originadas desde la evolución de la Web en la Internet en los últimos diez años. En el presente, las personas se pueden comunicar de múltiples maneras (comunicación diacrónica o asincrónica) y utilizando diferentes medios de expresión (texto, voz, imágenes, videos, etc.) transformando de forma sustancial las interacciones cotidianas con sus iguales y los diferentes entornos con los que se relacionan.

La introducción expuesta anteriormente da pie para describir hechos y conceptos relevantes que dieron origen a las nuevas interacciones sociales que se desarrollan en el medio virtual, esta evolución ha tenido como resultado el origen de aplicaciones Web como: Blog, Chat, Foros, Webcast, etc. y en conjunto conforman lo que conocemos hoy como Redes Sociales en Internet.

Con el objetivo de dar un marco histórico al tema mencionado y de referencias de algunas experiencias de redes sociales en educación, se describen en el siguiente escrito en primer lugar la evolución del término Web 2.0 y cómo el desarrollo de nuevas aplicaciones originan la herramienta Red Social en Internet, seguido por una mira general de la aplicabilidad de las redes sociales en educación y se concluye con una descripción de dos experiencias de redes sociales en educación 1) Red Social Ning 2) Gestor de proyectos Eduteka.

## Web 2.0

En el (2003) Félix de la Fuente en su traducción del libro “Lo Imaginario de la Internet” de Patrici Flichy, describe al Internet como un espacio alternativo al tangible que se hace evidente en la realidad por medio de los cambios en las relaciones sociales entre los individuos. Una de las características que hacen único al Internet es la capacidad de romper con la barrera de comunicación ligada al tiempo y al espacio, originando de esta forma interacciones de construcción de conocimiento teniendo en cuenta la reciprocidad en la transferencia de información.

Pero esta construcción reciproca no existía en los inicios de la Internet con la denominada Web 1.0, ya que los contenidos virtuales y su estructura reposaban en las manos de los programadores Web, dejando que los usuarios “navegaran pasivamente” Web 2.0 – Octavio Isaac Rojas (2007:18) relegándolo a asumir un papel de consumidor a-critico del producto.

Es necesario contextualizar en el tiempo el origen y la evolución de la construcción de la red de contenidos conocida como Web o WWW, según el artículo (*WORLD WIDE WEB: HISTORIA*) expuesto en la página [http://jisuca.com/paginas/world\\_wide\\_web.pdf](http://jisuca.com/paginas/world_wide_web.pdf), la primera evidencia del inicio de este servicio se dio en 1945, con el Director de la Oficina de Desarrollo e Investigación Científica (EE.UU.), el Doctor Vannevar Bush, el cual en su artículo "As We May Think" describió un dispositivo al que llamo “MEMEX” el cual permitiría al individuo guardar documentos de importancia y crear vínculos con otros documentos en los cuales se hallaba información relacionada, esto como respuesta a la preocupación de Vannervar a la gran cantidad de información producida hasta ese momento y la desorganización en su manipulación, pero el dispositivo quedo solo en teoría ya que no se logro su desarrollo. Este suceso es complementado por Ted Nelson quien en 1965 acuño el término “Hipertexto” el

cual básicamente era interconectar textos electrónicos, ya en 1990 Tim Berners-Lee y Robert Cailliau entregan un modelo formal de organización hipertextual el cual fue llamado WORLD WIDE WEB, o, WWW. Ese modelo permitió organizar contenidos de forma tal que su búsqueda y accesibilidad se dieran de manera sencilla para los usuarios Web masivos.

Como se ha mencionado en párrafos anteriores, el usuario Web en el inicio de este servicio estaba limitado en mayor nivel solo a la lectura de contenidos y el manejo de los datos no correspondía a las exigencias marcadas por el cambio a la sociedad de la información y del conocimiento. Desde los inicios del siglo XX se describe la característica principal y la causa fundamental de las transformaciones de la sociedad. "Esta transformación estaría impulsada por un cambio radical del significado del conocimiento que paso de ser un bien privado a un bien publico" Drucker (1993). La característica expuesta es complementada cuando se afirma que en la Web "Deberíamos ser capaces no solo de encontrar cualquier tipo de documento, sino también de crear cualquier clase de documento fácilmente. Deberíamos no sólo poder interactuar con otras personas, sino crear con otras personas" Tim Berners-Lee (2000:156).

Dando respuesta a las exigencias expuestas en el párrafo anterior, Orally expone por primera vez el concepto de Web 2.0 en la conferencia (Media y Media Internacional) en el 2004. El sustento teórico del concepto toma el origen de los Blogs (1999) y la Wikipedia (2001) como la base de escritura colaborativa. Las nuevas dinámicas entre la herramienta y el usuario le dan un mayor valor a la Web dentro de las interacciones humanas, en este punto es posible afirmar que el usuario ya asume un papel activo en la construcción de contenidos Web.

El origen del término Web 2.0 está ligado a la evolución de las interacciones sociales que las mismas aplicaciones permiten establecer en espacios virtuales; por tal razón es pertinente mirar de forma general el inicio y algunos aspectos importantes de la historia de la implementación de las redes sociales en Internet. El sustento de estas aplicaciones se basan en la teoría de los seis grados la cual indica que por medio de cinco contactos se puede ubicar a cualquier individuo en la red, OCTAVIO, I. R. *WEB 2.0*, (2007:19). Las primeras redes sociales que se dieron a conocer fueron: Tribe.net, LinkedIn y Friendster en el 2003, para la población habla hispana en ese mismo año 2003 tres españoles, Toni Salvatella, Albert Armengol y Horaci Cuevas, crearon la red social conocida como eConozco, pero esta red fue diseñada para uso profesional; por esta razón no tuvo una significación importante entre la mayoría de los usuarios de la Web. En Estados Unidos fue más fácil la implementación de este servicio y nacen las herramientas más representativas de las redes sociales en la actualidad, *“en julio de 2003 nace MySpace ligada a la distribución de música... y Facebook nace en febrero de 2004... como lugar de encuentro de estudiantes universitarios”* OCTAVIO, I. R. *WEB 2.0*, (2007:23). Estos sucesos desencadenaron transformaciones radicales en la utilización de la red ya que fue evidente el cambio de una red que solo permitía leer contenidos a una red que invita al usuario a participar, a compartir y a escribir y de esta forma construir conocimiento de manera colaborativa con otros usuarios.

Pero la base del concepto Web 2.0 no está en las aplicaciones como tal si no en el cambio de interacción que los usuarios Web tienen con las herramientas y con otros usuarios, así como lo expresa OCTAVIO, I. R. *WEB 2.0*, (2007:13). *“el termino Web 2.0 utilizado en otras áreas indica una actitud en la que se le otorga renovada importancia a lo social, la interconexión entre iguales y se reconoce el valor que cada individuo aporta al conjunto.”* Las herramientas desarrolladas en la Web 2.0 permiten dinamizar el trabajo colaborativo entre

individuos, el concepto expuesto en el portal Wikipedia corrobora esta afirmación “la Web 2.0... el término fue utilizado para referirse a una segunda generación en la historia del desarrollo de tecnología Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios... que fomentan la colaboración y el intercambio ágil y eficaz de información entre los usuarios de una comunidad o red social”, las herramientas desarrolladas en esta nueva fase de la Web han generado nuevas posturas en cuanto al trabajo colaborativo y la construcción de conocimiento mediados por herramientas virtuales como plataforma de participación, desde la educación se ha venido aprovechando estas bondades pero se debe aterrizar para implementación en contextos de condiciones específicos.

Como se menciona en párrafos anteriores el origen del término Web 2.0 tiene su base en las nuevas interacciones que se dan entre el usuario y la información y entre los mismos usuarios con alguna afinidad, todo esto por medio de aplicaciones que permiten la transferencia de información en diferentes formatos. Estas aplicaciones en la actualidad son denominadas aplicaciones Web 2.0, los ejemplos más representativos de este tipo de aplicaciones son:

- **Correo Electrónico:** Es un servicio de Internet que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes electrónicos en diferentes formatos (texto, imágenes, sonidos, animaciones, videos, etc.). Los inicios de este servicio se da en 1965 con la utilización de una súper computadora en tiempo compartido, en 1971 Ray Tomlinson incluye la utilización del signo @ como elemento esencial en la dirección de correo la cual permite identificar a un usuario específico en la Internet. En el ámbito educativo esta herramienta ha sido tenido en cuenta en diferentes propuesta de innovación ya que permite una comunicación efectiva entre los actores de un proceso de formación de manera rápida y económica, su carácter asincrónico en la comunicación entre los individuos aporta positivamente en el manejo de información ya que no requiere que

el receptor del mensaje este frente a la pantalla del computador para poder revisar, guardar o responder el mensaje, aumentando en este sentido la posibilidad de construcción colaborativa entre los actores de esta interacción.

- **Blog:** Este término inglés Blog o weblog proviene de las palabras web y log ('log' en inglés = diario) en términos generales los Blog son espacios virtuales utilizados para exponer información sobre un tema específico a modo de artículos cortos y organizados cronológicamente, en sus inicio se empleo principalmente como un diario de vida, pero en la actualidad su manejo se da para diversos temas. Los Blog son también considerados como la herramienta web evidencia del primer “gran medio de comunicación distribuida... la gran red global de bitácoras (la «blogsfera ») representa el primer medio global de comunicación distribuida” DE UGARTE, DAVID. EL PODER DE LAS REDES. (sin fecha de publicación: 45) en ese sentido los Blog abrieron el camino para el desarrollo de aplicaciones que permitan el acceso a la información de distintos perfiles de usuarios colocándolos al mismo nivel por medio de su escritura tanto formal como informal. La Inclusión de un Blog como herramienta dinamizadora en un proceso educativo ejercita en los estudiantes la competencia argumentativa y de escritura, además llega como un reto innovador para su creatividad en la acción de crear, lo cual es representado en los comentarios o entradas al Blog que haga o el solo hecho de crear su propio Blog. El sencillo entorno de trabajo para la creación de un Blog posibilita que el docente ahorre tiempo en la parte técnica y se concentre en la parte pedagógica del Blog, adicionalmente esta aplicación permite que el docente se acerque de manera distinta al estudiante rompiendo con la tradicional clase magistral que se da dentro de un aula.
- **Blogger:** Fue el primer portal que ofreció el servicio de creación de Blog de manera rápida y sencilla, su origen se dio en agosto de 1999 por una pequeña empresa llamada Pyra Labs, en el 2003 Google adquirió Pyra Labs y con sus recursos

financiero optimizo el servicio llevándolo a ser uno de los portales más utilizados para este fin. La diferencia que marco Blogger fue el desarrollo de un entorno de trabajo sencillo para la creación de un Blog, el cual no requería que el usuario contara con conocimientos avanzados en programación web. Lo anterior permitió su fácil implementación entre los diferentes tipos de consumidores web.

- **WordPress:** Ofrece el servicio de creación de Blog privados o públicos, la empresa Automattic es la que dio origen a este administrador de contenidos. A diferencia de Blogger, Wordpress da la opción de creación de páginas estáticas las cuales no permiten comentarios a sus artículos si no solo la exposición para lectura del mismo, adicionalmente ofrece la posibilidad de crear menús que enlazan los Blog y las páginas estáticas entre sí por medio de hipervínculos como si fuera una página web.
- **Moodle:** Es una solución de software para el diseño y distribución de contenidos educativos, su objetivo es abrir espacios alternativos, aulas virtuales, para la generación de trabajos colaborativos mediados por herramientas virtuales. La adaptabilidad a las necesidades de los usuarios permite generar dinámicas flexibles a las condiciones del grupo de individuos que la utilicen, adicionalmente cuenta con un nivel de seguridad alto, en caso que la población objetivo sean menores de edad, es personalizable, económico y lleva un registro a modo de seguimiento del proceso de cada individuo participante en el proceso de formación. Su funcionalidad, desde el punto de vista de los docentes, es positiva, ya que es de fácil administración permitiendo que el docente se concentre en los contenidos y actividades. Ofrece servicio de Chat, Foros, Correo Electrónico, Configuración de Perfiles y Gestión de Tareas, los cuales se presentan al estudiante como una estrategia llamativa para el refuerzo de competencias argumentativas, comprensión lectora y creación de textos.
- **Youtube:** Es un sitio web para compartir videos con sede en San Bruno, California EE.UU. Sus usuarios pueden subir, visualizar y compartir videos con todo el mundo,

que pueden ser comentados y calificados. El portal en esencia puede aportar positivamente a los procesos de formación académicos si se tiene en cuenta el valor que ha ganado el lenguaje audiovisual en la sociedad nativa digital, pero si se observa desde un punto de vista crítico hay desventajas en esta herramienta que bajarían las probabilidades de éxito en los procesos mencionados, algunas desventajas pueden ser: \* se encuentra material de poco valor, \* no hay control, se puede encontrar videos no muy agradables bajo títulos que no demuestran el verdadero contenido, \* algunos materiales no son aptos para todas las edades, \* el mal aprovechamiento de los recursos de Youtube por parte de la gran mayoría de usuarios.

- **Wink:** Es una aplicación de distribución gratuita que tiene como función capturar imágenes digitales y de esta forma crear guías animadas para exponer el procedimiento para llevar a cabo una acción en un software específico. Las posibilidades en el campo educativo son buenas si se tiene en cuenta que el lenguaje audiovisual hace que los jóvenes se sientan más cómodos al recibir nueva información, según el artículo expuesto en el portal EDUTEKA “VIDEO DIGITAL EN EL AULA” <http://www.eduteka.org/VideoDigitalCamara.php>, la imágenes con movimiento y sonido se hacen más fácil de asimilar, sumándole a esto la posibilidad de controlar la secuencia, adelantar o retroceder, dependiendo la necesidad del individuo.
- **Twitter:** Es una herramienta basada en la publicación de microblogging que le permite a los usuarios actualizar información sobre su estado de ánimo, su opinión sobre alguna actividad o situación especial. Por su condición de microblogging cada participación no puede sobrepasar los 140 caracteres. Hace las veces de red social, su diferencia en comparación con Facebook, una de las redes sociales más populares en la red a nivel mundial, radica en el detalle de las acciones diarias que

publican los usuarios. Por medio de su estilo de participación es posible pensar en la generación de discusiones o debates sobre temas formales o informales.

<http://www.gentedigital.es/blogs/iblog/10/blog-post/949/pero-que-es-twitter/>

- **Myespace:** Es un sitio web que ofrece servicio como redes de amigos, mensajería instantánea, correo electrónico, blogs, fotos, videos y música. Se fundó en el 2003 a manos de Tom Anderson pero en el 2005 fue adquirido por New Corporation. El sitio está diseñado especialmente para que los usuarios construyan su contenido generalmente con información personal por medio de texto, videos, imágenes etc. Adicionalmente a los servicios mencionados los usuarios de este servicio también pueden enviar de boletines a sus contactos como especie de mensajes, grupos, actualizaciones de información de interés general, juegos en línea, música, foros, galería de aplicaciones, etc.
- **RSS:** (Really Simple Syndication, Sindicación realmente simple) Es una familia de formatos de fuente Web codificado en XML. Se utiliza para suministrar a suscriptores de información actualizada (<http://www.eduteka.org/RSS.php>) Básicamente el RSS es una aplicación web que le permite a los usuarios de los sitios web que cuentan con este servicio estar actualizados en cuanto a nuevos contenidos de interés, de esta manera no es necesario definir un periodo de tiempo para ingresar a los sitios y revisar las actualizaciones hechas en el mismo, por medio del servicio RSS los sitios o portales mantienen informados a sus usuarios sobre inclusión de un nuevo contenido. De esta forma optimiza tiempos para las dos actores, sitio y usuario, de igual forma permite al usuario no dejar pasar información que pueda llegar a ser útil para su quehacer diario.
- **Google Wave:** Es una herramienta en línea que permite a sus usuarios mantener una comunicación sincrónica o asincrónica. En este momento se encuentra en tiempo de prueba, el 28 de mayo de 2009 Google anunció su lanzamiento y a finales del mes

de septiembre de 2009 fueron enviadas invitaciones a más de cien mil usuarios para su ensayo. Básicamente esta aplicación permite en un solo entorno de trabajo contar con varias opciones como: correo electrónico, mensajería instantánea, wiki y redes sociales. En una conversación es posible agregar a más de un contacto los cuales puede aportar ideas por medio de mensajes denominados Wave, los cuales pueden ser en texto plano, imágenes, videos y sonidos, adicionalmente cualquier usuario que esté participando puede editar, corregir o complementar un Wave, o mensaje, de otro usuario. Por lo descrito anteriormente esta herramienta ya es considerada como un espacio de construcción colaborativa y esa siendo predestinada a ser un referente en cuanto al trabajo colaborativo en sus distintas dimensiones.

- 

Las aplicaciones y servicios descritos anteriormente son algunos de los más representativos productos del avance que ha tenido la Internet en cuanto a herramientas Web 2.0 en un océano de aplicaciones desarrolladas en menos de una década: Dimdim, Goear, Ivoon, Mixpod, Issuu, Blip.tv, Vineo, Mixpod, Sclipo, Atenex, Flickr, Vimeo, Calameo, Isuu, etc. Son otros ejemplos que demuestran la importancia que tienen para la sociedad, especialmente para los nativos digitales, interactuar con las nuevas aplicaciones web. Todas las anteriores tienen diferencias marcadas en cuanto al manejo de contenidos, formatos y servicios, el resultado obtenido es el mismo el cual es la generación de nuevas formas de relación que tiene el ser humano con sus iguales de expresar sus opiniones y sentimientos abriendo espacios de construcción e infinidad de posibilidades para el campo educativo.

En su libro "PLANETA WEB 2.0" CRISTOBAL COBO (2007), describe las nuevas dinámicas humanas originadas por la evolución de las aplicaciones Web 2.0, utilizando para este objetivo términos planteados desde distintos puntos de vista intentando esquematizar las posibilidades de la herramienta mencionada:

- 1) **Inteligencia colectiva** (Levy) por una antropología del ciberespacio. “Existe un saber colectivo, este saber colectivo está distribuido en cualquier lugar donde haya humanidad. La inteligencia colectiva se puede potenciar por medio de las nuevas tecnologías” todos los seres humanos en su cotidianidad es dueño de un conocimiento, el papel fundamental que juegan las nuevas tecnologías es el propiciar el espacio adecuado para compartir lo que existe y a partir de ello crear un conocimiento nuevo que sea pertinente a la necesidad del momento.
- 2) **Arquitectura de la participación** “entre más personas participen o las utilicen mejor”, la arquitectura de la Web 2.0 está pensada para se origine una red de participación en la cual el condicionamiento espacio y tiempo no sea impedimento para alcanzar objetivos individuales y colectivos. La base de esta red se encuentra en la participación, entre más participen más se enriquece la red.
- 3) **Los Colaboratorios** “son espacios virtuales diseñados para una comunidad específica, la cual comparten intereses o tienen objetivos comunes” este espacio tiene desde su inicio objetivos claros para su utilización y permite, utilizando las nuevas tecnologías, por medio de la participación el desarrollo tanto de investigaciones formales como también un recorrido informal por un conocimiento específico. <http://colaboratorios.net/>, <http://e-rgonomic.blogspot.com/2006/09/mini-repositorio-iv-colaboratorios.html#links>

El recorrido histórico que se ha dado a este punto permite contextualizar el origen de lo que hoy se denomina REDES SOCIALES EN INTERNET. El concepto de Redes Sociales en OCTAVIO, I. R. *WEB 2.0*, (2007:28). “las redes sociales en Internet son sistemas que permiten establecer relaciones con otros usuarios, a los que pueden conocer o en realidad no” esta accesibilidad de contacto entre los seres humanos que ofrece las redes sociales le

permite al individuo ampliar su punto de referencia llevándolo a conocer diversas culturas por medio de las herramientas virtuales. Pero al igual que la Web 2.0 la red social no la conforman solo las herramientas que utilizan, estas aplicaciones son las que han originado las diferentes relaciones que se presentan entre los usuarios Web de la actualidad, lo que verdaderamente le da sentido a la red social es la interacción, la participación, la transferencia de información y la construcción de conocimiento que se da por la posibilidad de comunicación que tiene el individuo.

### Sociedad y Redes Sociales

David de Ugarte, en su libro "EL PODER DE LAS REDES" justifica en la distribución de la información la transformación de las estructuras de poder vivida por la sociedad en los dos últimos siglos. Tomando como base la ilustración creada por Poul Baran en la cual expone su conclusión sobre la organización de las redes que más tarde se convertiría en lo que hoy es llamado Internet. Poul Baran describiría por medio de tres tipologías las distintas formas de organizar una red: Red Centralizada, Red Descentralizada y Red Distribuida y cómo cada una cambiaría las dinámicas existentes de las relaciones humanas.

Una red centralizada deja en manos de unos pocos la creación y manipulación de la información, con la llegada del telégrafo y su influencia en la organización sindical europeo del siglo XIX se vive la primera transformación en la estructura de poder y se convierte como la primera evidencia de consolidación de una red descentralizada pero aun no distribuida. Con la llegada de una nueva filosofía en cuanto al acceso a la información a partir de la aparición en escena de los denominados "Hacker", la avalancha de desarrollos en el campo de los computadores personales y la interconexión de estas potentes maquinas, cada

individuo podía llegar a la información sin necesidad de pasar por puntos centralizadores de la misma, esta organización para el acceso a la información es la que se vive en la actualidad y es denominada red distribuida. DAVID DE UGARTE, “EL PODER DE LAS REDES” (sin fecha de publicación: 39) “Porque el cambio en la estructura de la información que supondrá Internet abrirá la puerta a una nueva distribución del poder. Con Internet conectando millones de pequeños ordenadores jerárquicamente iguales nace la era de las redes distribuidas, que abre la posibilidad de pasar de un mundo de poder descentralizado a otro de poder distribuido. El mundo que estamos construyendo.”

El fácil acceso a la información como consecuencia de la red distribuida ha abierto las puertas a un sin número de posibilidades en los diferentes campos en los que se mueve el ser humano. El campo educativo no es ajeno a este fenómeno social, las dinámicas entre los estudiantes y las nuevas formas de acceder a la información representa un desafío a los profesionales de los procesos educativos; por esta razón se ha reflexionado sobre nuevos recursos didácticos los cuales deben ser consecuentes con la transformación vivida a raíz de la nueva red. Un producto de esta reflexión es la utilización de redes sociales en internet como aplicación dinamizadora en procesos de formación innovadores.

### Aprendizaje Colaborativo y Redes sociales

La utilización de las redes sociales en procesos de formación académica genera la necesidad de reflexionar sobre estrategias pedagógicas que complementen las herramientas virtuales y se conviertan no solo en propuestas innovadoras si no efectivas según los objetivos que se estructuran. El método de aprendizaje que dinamiza a mayor nivel las interacciones generadas por las herramientas virtuales es el “Aprendizaje Colaborativo”.

El aprendizaje colaborativo es "...un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo."(Johnson y Johnson, 1998). [http://es.wikibooks.org/wiki/Aprendizaje\\_colaborativo/Definici%C3%B3n](http://es.wikibooks.org/wiki/Aprendizaje_colaborativo/Definici%C3%B3n). En ese sentido dentro del aprendizaje colaborativo no se contempla que la reestructuración del conocimiento sea una acción exclusivamente individual sino por el contrario cada integrante del grupo tiene la responsabilidad tanto del aprendizaje de sus compañeros como del propio, esa condición en lugar de negar el aprendizaje individual por el contrario lo potencializa para ser utilizado en construcciones colectivas.

En este modelo de colaboración, los profesores tienen en cuenta observaciones de los estudiantes sobre las propuestas de trabajo para el desarrollo de la temática que se está trabajando, brindando opciones para actividades y tareas que logren atraer la atención de los alumnos, anima a los estudiantes a una autoevaluación del conocimiento adquirido, lo induce a realizar una meta cognición dentro de su proceso. Los profesores animan a los estudiantes al uso de su propio conocimiento, asegurando que los estudiantes compartan su conocimiento y sus estrategias de aprendizaje, respetando la forma de aprender de cada integrante del equipo de trabajo. "Ellos ayudan a los estudiantes a escuchar diversas opiniones, a soportar cualquier crítica de una temática con evidencia, a comprometer en pensamiento crítico y creativo y a participar en diálogos abiertos y significativos". BEGOÑA GROS, (PG 3 EL APRENDIZAJE COLABORATIVO A TRAVÉS DE LA RED: LÍMITES Y POSIBILIDADES.

Es pertinente resaltar que no es lo mismo hablar de un aprendizaje "colaborativo" que de un aprendizaje "cooperativo". En el primero el docente diseña varias opciones de actividades para desarrollar una temática, la comenta con los estudiantes y tiene en cuenta las

observaciones realizadas, para el aprendizaje cooperativo se realiza un solo diseño para su implementación en el aula sin la necesidad de una socialización previa con el equipo de trabajo. Adicionalmente en el aprendizaje colaborativo el docente delega a mayor nivel la responsabilidad del proceso a los estudiantes, sin dejar de lado el seguimiento pertinente al proceso de ejecución de los ejercicios, en el aprendizaje cooperativo el docente tiene control total sobre las interacciones que se presenten en el desarrollo del trabajo propuesto a tal punto que este es quien señala el rol que debe asumir cada integrante del equipo.

Las diferencias más notorias entre el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje cooperativo son:

	<b>COLABORATIVO</b>	<b>COOPERATIVO</b>
<b>Objetivos</b>	Desarrollo humano.	De la organización. Definidos y medibles.
<b>Motivación</b>	Personal, su base en la libertad de participar o no.	Orientados por la organización
<b>Proceso</b>	Formales e informales	Se formaliza en el proceso formal
<b>Reglas</b>	Generadores, no limitan	Rígidas, definidas previamente
<b>Software</b>	Flexibles, posibilidades ilimitadas	Lo necesario para cumplir con los objetivos propuestos

El aprendizaje colaborativo mediado por ordenador expresa dos ideas importantes. En primer lugar, la idea de aprender de forma colaborativa, con otros, en grupo. En este sentido, no se contempla al estudiante como persona aislada sino en interacción con los demás. Se

parte de la importancia por compartir objetivos y distribuir responsabilidades son formas deseables de aprendizaje. Además, se enfatiza el papel del ordenador como elemento mediador que apoya este proceso. Se trata pues de aprender a colaborar y colaborar para aprender. (PG 3 EL APRENDIZAJE COLABORATIVO A TRAVÉS DE LA RED: LÍMITES Y POSIBILIDADES: Begoña Gros)

Aunque desde los años ochenta se está hablando del aprendizaje colaborativo con la llegada de las herramientas virtuales este método ha encontrado el complemento esencial para una mayor implementación, ahora con la llegada de las aplicaciones web 2.0 han mejorado su probabilidad de éxito de los procesos de formación. Lo anterior teniendo en cuenta la esencia de interacción como acción fundamental del método colaborativo.

Es evidente que la orientación que se le ha dado a la información existente sobre las redes sociales y su aplicabilidad en educación, se restringe a resaltar el potencial que tiene esta herramienta en los procesos de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta los nuevos perfiles que manejan los estudiantes en la actualidad. No se ha presentado propuestas innovadoras en las cuales se exponga una estrategia o modelo que delimite un camino a seguir para la implementación de procesos novedosos de formación académica utilizando las redes sociales, ni tampoco que se habla del manejo de las representaciones visuales en las mismas, más sin embargo es pertinente, para este trabajo, exponer los contenidos producidos hasta el momento:

Iniciaremos por resaltar el hecho que el ser humano desde sus primeros años tiene una vida social, esta vida social, como lo afirma FEDE LUQUE en la JORNADA ESPIRAL 2008 ¿QUE PODEMOS HACER CON UNA RED SOCIAL?, se mueve en tres entornos, el natural, el urbano y en las últimas décadas en lo virtual. Las redes sociales han movilizad, en su gran mayoría, las

interacciones sociales del campo presencial al campo virtual, transformando de esa manera las concepciones que se manejaban en cuanto a la relación entre los seres humanos en todas sus dimensiones, entre ellas la dimensión educativa.

JUAN JOSE DE HARO en su artículo LAS REDE SOCIALES EN EDUCACIÓN define a la red social en Internet como “una estructura social que se puede representar en forma de uno o varios grafos en el cual los nodos representan individuos (a veces denominados actores) y las aristas relaciones entre ellos. Las relaciones pueden ser de distinto tipo..., y también es el medio de interacción de distintas personas como por ejemplo juegos en línea, chats, foros, spaces, etc.” De la misma manera afirma que “la estructura social educativa se adapta perfectamente a este concepto. Donde los nodos están formados por profesores y alumnos y las aristas por relaciones educativas...” en ese sentido las redes sociales se presentan como una extensión de la experiencia académica mas allá de la institución escolar, en la cual tanto estudiantes como profesores tienen la posibilidad de vivir experiencias similares a la presencial pero utilizando medios diferentes.

Este mismo autor pero en una entrevista realizada por PILAR SORO, describe tres bondades de las redes sociales que justifican su utilización en el campo educativo. La primera de ellas es la comunicación originada en este espacio virtual utilizándola como medio de expresión personal “la red social basa su éxito en la capacidad que tiene de transmitir lo personal ante los otros. Algo que adquiere especial relevancia entre los adolescentes”. La anterior es el gancho perfecto para que los estudiantes se sientan cómodos en la participación en este tipo de propuestas ya que el manejo de la herramienta como tal no es vista como un impedimento, esa es la segunda bondad descrita por JOSE DE HARO, “la herramienta es de fácil apropiación por parte del estudiante, no es necesario una capacitación ya que los estudiantes en la actualidad conviven en su mayoría con esa tecnología”. Por último resalta

los beneficios que tiene la posibilidad de administrar la red en procura de alcanzar los objetivos propuestos por la parte académica “Las redes son perfectamente controlables por parte de los administradores de las mismas. Éstos pueden eliminar tanto el contenido inapropiado de la misma como bloquear a los usuarios que estén dando problemas” de esta manera es posible evitar que los estudiantes pierdan de vista el sentido de la experiencia y puedan combinar una sana relación social con su proceso de formación. La información evidencia las posibilidades que tiene la utilización de las redes sociales en educación y da apertura a experiencias para el diseño de propuestas didácticas que delimite un camino a seguir en la construcción de modelos pedagógicos basados en la utilización de espacios virtuales en procesos de formación.

Pero no se puede hablar de la utilización de las redes sociales en educación separada de una orientación pedagógica pertinente. Los estudiantes dedican una cantidad importante de su tiempo libre en la utilización de las redes sociales, pero su participación no pasa la línea de socializaciones informales de experiencias personales, es hay en donde el docente debe intervenir para llevar a sus alumnos a un nivel de participación crítica que sea la base para la creación de nuevos productos “Como educadores, nuestra responsabilidad es llevar a los estudiantes de lo que ya conocen al siguiente nivel de pensamiento crítico... Ellos necesitan guía y es aquí donde podemos aprovechar para utilizar mejores metodologías educativas y ya experimentadas, para mejorar su aprendizaje” TIM DISCIPIO en su artículo CÓMO ADAPTAR LA RED SOCIAL PARA DESARROLLAR HABILIDADES DEL SIGLO XXI. A pesar que el autor deja el precedente de la necesidad de inclusión de experiencias virtuales, específicamente con redes sociales, como elemento fundamental del currículo, no propone estrategias de implementación de las mismas, mas sin embargo hay que resaltar que es buen referente de inicio teniendo en cuenta los interrogantes que tiene implícito su artículo.

La información compilada no expone puntos de vista frente al manejo de las representaciones visuales en las redes sociales educativas en Internet, pero si permite evidenciar la relevancia que ha ganado el tema dentro del campo de innovación pedagógica. También es importante resaltar que las redes sociales educativas en Internet no son el punto de llegada si no por el contrario es el punto de inicio de transformaciones de las dinámicas educativas que marcaran pauta en nuevas propuestas de formación académica.

### Redes sociales Ning y Gestor de Proyectos Eduteka

#### **Ning:**

Una de las características que resaltan las redes sociales en Internet sobre otro tipo de aplicaciones WEB 2.0 es el poder administrar, de forma efectiva, la comunicación entre los usuarios de la red como una forma de expresión tanto informal como formal. Teniendo en cuenta lo anterior es posible evidenciar diferencias entre las redes sociales existentes, por ejemplo, las redes sociales como Facebook o MySpace son redes que permiten establecer relaciones sociales genéricas entre una comunidad, la cual se identifica entre ellos con algún tipo de afinidad. Ning es una Red Social en Internet que permite a los usuarios crear redes con objetivos específicos, partiendo de alguna necesidad o de algún gusto.

Las experiencias documentadas sobre la utilización de las redes sociales en educación es limitada, en la actualidad no hay una herramienta que desde su inicio haya sido pensada para la implementación de propuestas educativas en redes sociales. Ning es lo más cercano que podemos referenciar como aplicación, que si no ha sido diseñada desde su inicio para la utilización exclusivo del sector educativo, por sus características particulares es la que se acopla mejor a las necesidades de un proyecto en educación fundamentado en la utilización

de un espacio social en Internet como medio de transmisión de información. “El mayor valor de la red social es justamente aquel para el que han sido creadas: para mantener en contacto las personas, en el caso educativo para mantener en contacto profesores con alumnos así como profesores entre sí y alumnos entre sí” JUAN JOSE DE HARO, en su artículo APLICACIÓN DE NING A LA EDUCACIÓN.

Ning además de las características expuestas anteriormente ofrece las herramientas usuales utilizadas en las redes sociales más conocidas: Chat, Foros, Páginas personal para los usuarios, Grupos, Correo Electrónico, Incrustar texto, Videos, Imágenes, etc. Pero lo que permite a esta red ser utilizada en procesos educativos es la posibilidad de administrar la red desde perfiles como el creador de la red y el administrador de la misma. JUAN JOSE DE HARO, UNA CLASE EN NING (2009).

La plataforma es sencilla, permite al creador de la red configurar las funciones que él crea necesarias para el objetivo propuesto, en la configuración de apariencia ofrece un solo tipo de plantilla con diferente combinación de colores, utilizando la gama de colores pálidos y vivos, de la misma manera da la opción de cambiar los tonos dividiendo la página en encabezado, cuerpo y módulos. En la parte superior, el encabezado, organiza de forma horizontal el menú previamente configurado, en el cuerpo esta las opciones que utilizan iconos entendibles a primera vista. Las opciones de Foro, Chat y Correo Electrónico tienen el manejo usual dado para este tipo de herramientas. La organización y el manejo dado a las imágenes son de fácil apropiación ya que son familiares a los usuarios que han tenido una interacción mediana con este tipo de aplicación.

## **Gestor de Proyectos (GP):**

En Colombia el campo de las redes sociales aplicadas a lo educativo no ha sido experimentado a mayor nivel que el contexto mundial. La fundación Gabriel Piedrahita Uribe en asociación con la Universidad ICESI de la ciudad de Cali y utilizando como medio de implementación el portal Eduteka, han desarrollado una aplicación en línea que permite compartir propuestas didácticas en las diferentes asignaturas llamado EL GESTOR DE PROYECTOS DE CLASE (GP). Esta herramienta gratuita invita a los actores educativos, en principio a nivel Latino América, a crear redes de aprendizaje por asignatura académica y por medio de esta exponer proyectos de clases para que sean revisados y enriquecidos por contacto adicionados a su red. Esta herramienta limita a los usuarios a mantener una comunicación asincrónica entre ellos, cuenta con un espacio a modo de foro de discusión el cual se convierte en el único medio de transmisión de información. <http://www.eduteka.org/me/>. El (GP) no cuenta con las características que identifican a una Red Social limitando a los usuarios en los procesos de interacción, adicionalmente no está diseñada para agregar al estudiante como un actor activo en la construcción de conocimiento.

Las plataformas sociales en la actualidad proporcionan el soporte necesario para que cualquier individuo pueda publicar contenidos en la Web de manera sencilla, la complejidad técnica no es sentida por los usuarios ya que separan el diseño de los contenidos, ofreciendo distintos estilos de plantillas para facilitar al máximo el trabajo de crear la red permitiendo a los usuarios concentrarse en la construcción de contenidos. La orientación dada hasta el momento a la creación de redes sociales en educación no se concentra en el estudio de la incidencia que tienen las representaciones visuales en los procesos de construcción y apropiación de contenidos abriendo posibilidades de innovar en este campo poco transitado.

Este recorrido evidencia la falta de información en cuanto a las redes sociales en educación y mucho más en el manejo de las representaciones visuales en las mismas, tanto en el contexto mundial como nacional. Es un deber iniciar procesos de construcción de contenidos formales desde experiencias locales que permitan el diseño e implementación de propuesta académicas innovadoras basadas en la utilización de las redes sociales como un espacio alternativo para procesos de formación en todos los niveles académicos.

#### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

[1] CRISTOBAL, C. (2007). "*Planeta WEB 2.0*"

[2] FLICHY, P. (2003). "*Lo Imaginario De La Internet*"

[3] MURCIA, F. J. (2004). "*Redes Del Saber*"

[4] OCTAVIO, I. R. (2007). "*WEB 2.0*"

[5] DE UGARTE, DAVID. (Sin fecha de publicación). "El Poder De Las Redes"

[6] SANTAMARIA, F. (2008) "Redes Sociales Educativas y Comunidades De Aprendizaje"

#### **REFERENCIAS WEB:**

Maestros del Web. (2006, 14 de noviembre). Redes sociales en Internet. Extraído el 9 Octubre, 2009, de <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/redessociales/>

De Haro, J. J. (2009, 4 de enero). Aplicaciones educativas de las redes sociales. Extraído el 9 Octubre, 2009, de <http://eskolas.blogspot.com/2009/01/la-red-social-educativa.html>

Fede, L. (2008, 21 de diciembre) ¿Qué podemos hacer en una red social?. Extraído el 15 Octubre, 2009, de <http://eskolas.blogspot.com/2008/12/que-podemos-hacer-en-una-red-social.html>

Suñe, F. X. (2008, 21 de diciembre) EDUTAC: red social educativa. Extraído el 15 Octubre, 2009, de <http://ciberrespiral.net/webje08/edutac.pdf>

León. Y. J. (s/f). Redes sociales en la educación. Extraído el 15 Octubre, 2009, de <http://www.slideshare.net/yorlanleon/redes-sociales-en-educacion-1640509>

De Haro, J. J. (2008, 8 de noviembre). Las redes sociales en educación. Extraído el 9 Octubre, 2009, de <http://jideharo.blogspot.com/2008/11/la-redes-sociales-en-educacin.html>

Discipio, T. (2009, 1 de agosto). Cómo adaptar la red social para desarrollar habilidades del siglo XXI. Extraído el 28 Octubre, 2009, de <http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=10&idSubX=306&ida=985&art=1#>

De Haro, J. J. (2008, 9 de noviembre). Aplicación de Ning a la educación. Extraído el 28 Octubre, 2009, de <http://jideharo.blogspot.com/2008/11/aplicacin-de-ning-la-educacin.html>

De Haro, J. J. (2009, 1 de septiembre). Una clase en Ning. Extraído el 28 Octubre, 2009, de <http://jideharo.blogspot.com/2009/09/una-clase-en-ning.html>

Eduteka. (s/f). Gestor de proyectos Eduteka. Extraído el 9 de Octubre, 2009, de <http://www.eduteka.org/me/>

Sin autor y fecha conocido. World Wide Web: Historia. Extraído el 15 de diciembre, 2009, de [http://jisuca.com/paginas/world\\_wide\\_web.pdf](http://jisuca.com/paginas/world_wide_web.pdf)

Oreilly, T. (2006, 23 de febrero). Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software. Extraído el 15 de diciembre, 2009, de <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articulo&idContenido=2009100116300061>

Sin autor conocido. (2007, 1 de diciembre). ENTIENDA LA WEB 2.0 Y SUS PRINCIPALES SERVICIOS. Extraído el 15 de diciembre, 2009, de <http://www.eduteka.org/Web20Intro.php>

Vega, Aldo. (Sin fecha de publicación). MATERIAL EDUCATIVO VIRTUAL. Extraído el 05 de febrero, 2010, de <http://www.monografias.com/trabajos-pdf/crear-blog-con-blogger/crear-blog-con-blogger.pdf>

Dorsey, Jack. (2009. 5 de marzo). PERO, ¿QUE ES TWITER? Extraído el 05 de febrero, 2010, de <http://www.gentedigital.es/blogs/iblog/10/blog-post/949/pero-que-es-twitter/>

Navarro, José. (2007, Febrero). INTRODUCCION A WINK. Extraído el 09 de febrero, 2010, de <http://www.ece.uprm.edu/~jnavarro/introduccionAWink.pdf>

Portal Eduteka. (2009, 01 de Febrero). RSS, NUEVO SERVICIO DE EDUTEKA. Extraído el 09 de febrero, 2010, de <http://www.eduteka.org/RSS.php>