



REDES SOCIALES PARA UN APRENDIZAJE COLABORATIVO

ING. MARCELO PINTO MACEDO
marcelo @cebem.org

RESUMEN

El entramado de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación ha crecido exponencialmente tanto en número como en complejidad. Este conjunto de tecnologías que engloba una Red Universal Digital, viene a constituir la infraestructura tecnológica sobre la que se desarrolla un nuevo entorno Tecno-social con características propias.

Los beneficios indudables de la convergencia de tecnologías sobre el funcionamiento en la Worl Wide Web, es la de fortalecer conocimiento sobre temas específicos de interés general en entornos sociales con características en común.

Estas comunidades Virtuales que participan voluntaria y activamente sobre temas de su interés crean una nueva generación de contenido basado en el trabajo colaborativo y con el único propósito de generar conocimiento.

Palabras clave

Colaboración, Redes Sociales, Web 2.0, Tecnologías de información y Comunicación, Aprendizaje Colaborativo, Tecno-social.

1. INTRODUCCIÓN

El fenómeno tecno-social producido a partir del año 2006, popularizado con las aplicaciones más representativas como Wikipedia, YouTube, Flickr WordPress, Facebook y de la sobreoferta de herramientas generadoras de contenidos, todos con la misma característica de funcionamiento del World Wide Web como plataforma de trabajo, fortalece una inteligencia colectiva, las bases de datos como competencia básica, el software no limitado a un solo entorno de ejecución, la búsqueda de simplicidad y las experiencias enriquecedoras de los usuarios.

Esta nueva Web deja de ser un simple entorno que muestra contenidos para convertirse en una plataforma abierta, construida en una plataforma abierta, construida sobre una arquitectura construida sobre la participación de los usuarios. Alrededor del concepto Web 2.0 giran una serie de términos y conceptos que retroalimentan esta evolución una de ellas es la conocida como redes sociales. El contexto de la sociedad del conocimiento, las tecnologías de uso educativo, ya sean



empleadas como ejemplo para la enseñanza a distancia, se han convertido como un soporte fundamental para la instrucción, beneficiando cada vez a más personas. Esta asociación entre tecnología y educación no solo genera mejoras de carácter cuantitativo, sino que principalmente cualitativo.

Resulta evidente que frente a la tradicional estructura estática de Internet, con pocos emisores y muchos receptores, comienza a adoptarse una nueva plataforma web donde las aplicaciones son fáciles de usar y permiten que haya muchos emisores, muchos receptores y una cantidad significativamente más alta de intercambios y cooperación.

2. EL NUEVO ENTORNO TECNO SOCIAL

Ortega, en su libro “Meditación de la técnica” (1939), dijo que el hombre, por medio de la técnica, crea una sobrenaturaleza adaptando la naturaleza –el entorno– a sus necesidades (especialmente las superfluas).

Es obvio que el filósofo murió antes de comprobar hasta qué punto la especie humana iba a crear una sobrenaturaleza artificial –a veces contranaturaleza– de una complejidad y un grado de especialización muy superiores a las que cada uno de los individuos de esa especie es capaz de comprender y por ende de controlar, pero con la que tiene que vivir y actuar.

Precisamente, una parte de esa sobrenaturaleza artificial, muy sutil, muy compleja, muy influyente, de enorme poder de transformación social, se construye con infotecnología. Más allá de Internet, que es el sistema tecnológico que hoy capta mediáticamente la mayor parte de nuestra atención, millones de artificios y sistemas cuasi-inmateriales impulsan cambios drásticos en nuestra formas de vivir, actuar y relacionarnos. Esta idea se la conoce como ‘Red Universal Digital’, utilizando evidentemente este nombre como la metáfora de una tendencia globalizadora (Sáez Vacas, 1999)[1].

3. LA RED UNIVERSAL DIGITAL

La Red Universal Digital (R.U.D.) no es una red concreta, sino un conjunto heterogéneo en plena evolución compuesto por múltiples y diferentes redes: Internet, redes informáticas de área local, redes telefónicas fijas, redes de telefonía celular, redes Wi-Fi, redes de satélites GPS, redes de energía eléctrica con tecnología PLC, redes corporales (ban: body area networks), redes de sistema (en un automóvil), redes de circuitos cerrados de TV, etc., cada día más digitales (incluyendo radio y televisión) e interoperables.

Un inmenso tejido de redes, complejísimo y casi invisible, en el que puede observarse la repetición casi fractal de una arquitectura básica. Distintas plataformas (ordenador, microprocesador, pda, televisor, teléfono, reproductor de música, consola de juegos, sensor, etc.) se conectan o pueden conectarse



a una red y esta red a otra u otras. Las plataformas funcionan con algún tipo de sistema operativo y ejecutan programas /aplicaciones con contenidos que llamamos juegos, imágenes, textos, cálculos, simulaciones, vídeos, blogs, mediciones, mensajes, etc. Las plataformas se comunican con los humanos usuarios mediante interfaces diversas y con el mundo físico mediante sensores.

4. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN

En el contexto de la sociedad del conocimiento, las tecnologías de uso educativo, ya sean empleadas para la enseñanza presencial o a distancia¹, se han convertido en soporte fundamental para la enseñanza, beneficiando a un grupo de personas cada vez mayor. Esta asociación entre tecnología y educación no sólo genera mejoras de carácter cuantitativo como la posibilidad de enseñar a más estudiantes, sino que principalmente de orden cualitativo, los estudiantes encuentran mayor posibilidad de recursos a la educación tradicional donde el docente era el transmisor y el alumno el receptor pasivo de la información.

La educación ha sido una de las disciplinas más beneficiadas con la adecuación de las nuevas tecnologías, especialmente las relacionadas a la Web 2.0. Por ello, resulta fundamental conocer y aprovechar la batería de nuevos dispositivos digitales, que abren inexploradas potencialidades a la educación y la investigación. Incluso en el argot académico algunos ya hablan del

“Aprendizaje 2.0”.

Al respecto plantea Piscitelli [2], que hoy día Internet no es tan solo un nuevo medio, sino un espacio virtual en el que pasan cosas. Se trata, más bien, de un territorio potencial de colaboración en el cual pueden desplegarse de manera adecuada procesos de enseñanza y aprendizaje (Piscitelli, 2005).

Uno de los beneficios evidentes de estas nuevas aplicaciones web, de uso libre responde al principio de no requerir del usuario una experiencia avanzada. Estas herramientas estimulan la experimentación, reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos, favoreciendo la conformación de un ciberespacio de intercreatividad que contribuye a crear un entorno de aprendizaje colaborativo.

Resulta evidente que frente a la tradicional estructura estática de Internet, con pocos emisores y muchos receptores, comienza a adoptarse una nueva plataforma web donde las aplicaciones son fáciles de usar y permiten que haya muchos emisores, muchos receptores y una cantidad significativamente más alta de intercambios y cooperación. Algunos de los recursos más populares, y que están teniendo una importante repercusión en los modelos de enseñanza apoyados en las tecnologías en línea, son blogs, wikis y los foros (O’Hear,2005) [3].

5. EL APRENDIZAJE BASADO EN EL INTERCAMBIO

5.1 Aprender haciendo



Para este tipo de aprendizaje resultan de especial utilidad aquellas herramientas que permiten al estudiante y/o docente la lectura y la escritura en la Web, bajo el principio de “ensayo-error”. Por ejemplo, los estudiantes pueden aprender sobre ecología generando presentaciones en línea (de texto, audio o video) sobre cómo se trata este tema en diferentes naciones del mundo. Luego el profesor lo revisa y corrige aquellos aspectos mejorables. Este proceso de creación individual y colectiva, a la vez, promueve un proceso de aprendizaje constructivista.

5.2 APRENDER INTERACTUANDO

Una de las principales cualidades de las plataformas de gestión de contenidos es que además de estar escritas con hipervínculos, ofrecen la posibilidad de intercambiar ideas con el resto de los usuarios de Internet.

Bajo este enfoque, el énfasis del aprender interactuando está puesto en la instancia comunicacional entre pares. Algunos ejemplos de interacción son: agregar un post en un blog o wiki, hablar por VoIP6, enviar un voice mail, y actividades tan coloquiales como usar el chat o el correo electrónico.

5.3 APRENDER BUSCANDO

Uno de los ejercicios previos a la escritura de un paper, trabajo, ensayo o ejercicio, es la búsqueda de fuentes que ofrezcan información sobre el tema que se abordará.

Ese proceso de investigación, selección y adaptación termina ampliando y enriqueciendo el conocimiento de quien lo realiza. En un entorno de gran cantidad de información disponible, resulta fundamental aprender cómo y dónde buscar contenidos educativos.

Lundvall (2002)[4], agrega a esta taxonomía un cuarto tipo de aprendizaje, que representa el valor esencial de las herramientas Web 2.0 y que está basado en la idea de compartir información, conocimientos y experiencias.

5.4 APRENDER COMPARTIENDO

El proceso de intercambio de conocimientos y experiencias permite a los educandos participar activamente de un aprendizaje colaborativo. Tener acceso a la información, no significa aprender: por esto, la creación de instancias que promuevan compartir objetos de aprendizaje contribuyen a enriquecer significativamente el proceso educativo. Internet cuenta con una gran cantidad de recursos para que los estudiantes puedan compartir los contenidos que han producido.

Por ejemplo: plataformas para intercambio de diapositivas en línea, podcasts o videos educativos, entre otros.

6. HERRAMIENTAS WEB 2.0 PARA EDUCACIÓN

Existen infinidad de aplicaciones Web 2.0 que se abanicen para un proceso de enseñanza, a continuación se mencionaran los más destacados.



6.1 BLOG

Para estudiantes y profesores se convierte en una bitácora del proceso educativo, un espacio para escribir preguntas, publicar trabajos o registrar enlaces hacia recursos relevantes. Actualmente, existen numerosas comunidades de blog educativas donde se intercambia información y conocimiento entre profesores y alumnos.

Este tipo de página web de estructura cronológica se ha convertido en el sistema de gestión de contenidos más popular de la Web 2.0 y uno de los favoritos de muchos profesores. Un estudio de Pew Internet & American Life Project (Lenhart y Fox, 2006)[5] identifica que cerca de 150 millones de norteamericanos son usuarios de Internet y de ellos, casi 60 millones leen al menos una blog regularmente.

6.2 WIKIS

Página de escritura colectiva. Una de sus principales cualidades es que posibilita la escritura colaborativa. Gracias a ello, un profesor puede –por ejemplo– solicitar como tarea a estudiantes que escriban lo que entienden por la palabra “globalización”.

Esta herramienta permitiría que cada alumno, desde el lugar en que se encuentre, pueda investigar, redactar y publicar su definición y, al mismo tiempo, leer los aportes que hicieron sus compañeros. Finalmente, una posterior edición de los contenidos permitiría crear una definición colectiva y probablemente mucho más rica

(bajo el principio de inteligencia colectiva) que la que cada estudiante redactó individualmente. Un ejemplo de wiki educativa de gran visibilidad (a parte de Wikipedia) es Wikiversidad

6.3 FOROS

Un foro, también conocido como foro de mensajes, foro de opinión o foro de discusión, es una aplicación web que da soporte a discusiones u opiniones en línea.

Son los descendientes modernos de los sistemas de noticias BBS (Bulletin Board System) y Usenet, muy populares en los años 1980 y 1990. Por lo general los foros en Internet existen como un complemento a un sitio web invitando a los usuarios a discutir o compartir información relevante a la temática del sitio, en discusión libre e informal, con lo cual se llega a formar una comunidad en torno a un interés común.

Las discusiones suelen ser moderadas por un coordinador o dinamizador, quien generalmente introduce el tema, formula la primera pregunta, estimula y guía, sin presionar, otorga la palabra, pide fundamentaciones y explicaciones y sintetiza lo expuesto antes de cerrar la discusión.

7. CONCLUSIONES

El uso de Tecnologías de Información y Comunicación da pie a un concepto llamado redes sociales, esta permite la generación de dialogo y conocimiento empleando una mayor numero de recursos a los



convencionales, es en este sentido que se rompen barreras de tiempo y espacio para proporcionar mayores beneficios en el intercambio de recursos y conocimientos.

8. REFERENCIAS

[1] FUMERO, A.; SÁEZ VACAS, F. “Blogs. En la vanguardia de la nueva generación web”, Novática, Núm. 183, 2006, Madrid.

[2] Piscitelli, Alejandro. 2005. Tecnologías educativas. Una letanía sin ton ni son (127-133). En Langebaek, C.H (ed), Revista de Estudios Sociales, 22.
<http://res.uniandes.edu.co/pdf/data/rev22.pdf>

[3] O’Hear, Stephen. 2005. Seconds Out, Round Two. Guardian Unlimited.
<http://education.guardian.co.uk/elearning/story/0,10577,1642281,00.html>

[4] Lundvall, Bengt-Ake. 2002. The University in the Learning Economy. DRUID, 2. http://www.druid.dk/wp/pdf_files/02-06.pdf

[5] Lenhart, Amanda; Fox, Susana. 2006. A portrait of the internet’s new storytellers. Pew Internet & American Life Project. Pew Internet. Washington
<http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP%20Bloggers%20Report%20July%2019%202006.pdf>