

# Red social *online* como entorno virtual de aprendizaje

José Luis López Aguirre\* y  
Gabriela Mata Sánchez\*\*

## RESUMEN

El propósito de este trabajo es compartir la experiencia del diseño, uso y gestión de una red social como entorno virtual de aprendizaje para el seminario de Comunidades Virtuales que se imparte en la Universidad Panamericana, campus ciudad de México.

Esta experiencia sobre el uso de las TIC's en la enseñanza está orientada, básicamente, por el socioculturalismo de Vigotsky y la teoría del aprendizaje para la era digital denominada conectivismo, propuesta por Stephen Downes y George Siemens.

Con el arribo de la *Web 2.0*, que facilita la comunicación, el intercambio de información y la colaboración,

\* José Luis López Aguirre (jllopez@up.edu.mx) es docente-investigador de la Escuela de Comunicación de la Universidad Panamericana.

\*\* Gabriela Mata Sánchez (0138561@up.edu.mx) es alumna del Seminario de Comunidades Virtuales de la Universidad Panamericana.

las interacciones sociales mediadas por la tecnología se han convertido en un inquietante fenómeno ante el espectacular crecimiento de redes sociales como *Facebook* y *Twitter*, sólo por nombrar dos de las plataformas más populares en México. Cabe subrayar que en estos escenarios virtuales interactúan cotidianamente los llamados nativos digitales que acuden a las aulas universitarias.

Ante este panorama, nos planteamos apropiarnos de las posibilidades de estas plataformas digitales de interacción social para promover un entorno virtual debido a riqueza de la experiencia tanto para el docente como para los docentes involucrados, pues se trata de un escenario interactivo y multimedia que fomenta el aprendizaje y la generación y socialización del conocimiento.

**Palabras clave:** redes sociales online, ambientes virtuales de aprendizaje, conectivismo.

## THE SOCIAL NETWORK ONLINE AS A VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT

### ABSTRACT

The purpose of this paper is to share the experience of the design, use and management of an online social network as a virtual learning environment for the Virtual Communities Seminar taught at the Universidad Panamericana, Mexico City campus.

This experience on the use of ICTs in teaching is basically oriented by Vygotsky's socioculturalism and by the learning theory for the digital age called connectivism, proposed by Stephen Downes and George Siemens.

With the arrival of Web 2.0, which facilitates communication, information interchange and cooperation, social interactions mediated by technology have become a disturbing phenomenon in front of the phenomenal growth of online social networks like Facebook and Twitter, just to name two of the most popular platforms in Mexico. It should be noted that in these virtual scenarios daily interact the so-called digital natives who attend university classrooms.

In front of this scenario, we consider to appropriate the possibilities of these digital platforms of social interaction to promote a virtual environment, because of the richness of experience for both the involved teachers and affiants, because it is all about of an interactive and multimedia scenario that encourages learning, generation and socialization of knowledge.

**Keywords:** online social networks, virtual learning environments, connectivism.

## INTRODUCCIÓN

La experiencia docente que vamos a compartir sobre la apropiación de una de las plataformas que integra el universo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la enseñanza a nivel superior está orientada particularmente por el socioculturalismo de Vigotsky y la teoría del conectivismo. De acuerdo con sus creadores, Stephen Downes y George Siemens (2004), el aprendizaje es generado y distribuido en una red de interacciones sociales físicas y virtuales, escenario que Manuel Castells (2001) bautizara como la Sociedad red.

Con el desarrollo de la *Web 2.0* o *Web social*, las interacciones sociales mediadas por la tecnología acaparan el tiempo y la atención de miles de usuarios, quienes interactúan en populares escenarios virtuales como *Facebook*, *Flickr*, *YouTube* y *Twitter*. Y la mayoría de estos usuarios<sup>1</sup> son estudiantes de las aulas universitarias en México, realidad con la que lidiamos día con día los profesores del sistema educativo de nivel superior.

Ante este inquietante panorama, caracterizado por las promesas y desafíos de las nuevas tecnologías, así como por el hecho de que internet es el medio de los jóvenes<sup>2</sup>, nos

<sup>1</sup> De acuerdo con el estudio de 2011 sobre “Hábitos de los Usuarios de Internet en México”, realizado por la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI), de los 25.6 millones de internautas mexicanos, el 61% pertenece a alguna red social *online*.

<sup>2</sup> En el mencionado estudio de la AMIPCI, 92% de los niños y adolescentes mexicanos consideraron que Internet es el medio de comunicación indispensable para ellos.

planteamos el reto de aprovechar las posibilidades que brindan las redes sociales para promover un entorno virtual de aprendizaje que complementara y enriqueciera la impartición del seminario de Comunidades Virtuales que se ofrece en la Universidad Panamericana campus ciudad de México. Para tal propósito, diseñamos y gestionamos nuestra propia red social *online*, escenario en el que alumnos y docente interactuaron, compartieron información, intercambiaron y debatieron ideas, trabajaron en forma colaborativa y generaron y compartieron conocimiento.

## MARCO TEÓRICO

Como ya apuntamos, nuestra experiencia sobre el uso de las TIC's en la enseñanza está orientada por el socioculturalismo de Vigotsky y la teoría del conectivismo. A continuación, a manera de contexto, ofrecemos un aproximación a dichos postulados teóricos.

### **El socioculturalismo de Vigotsky**

Es innegable que los seres humanos somos sociales por naturaleza. Contamos con un impulso natural para relacionarnos entre nosotros con la finalidad de satisfacer diversas necesidades. Para el psicólogo Lev Vigotsky, la interacción social es el motor del desarrollo y del aprendizaje. Además señala que los individuos tenemos la capacidad de transformar o adecuar el medio de acuerdo con nuestras necesidades y fines.

En ese sentido, podemos argumentar, por una parte, que el medio social es el entorno clave del proceso de enseñanza-aprendizaje. Pues, como afirma Castorina (1994), “los efectos de la enseñanza dependen de las interacciones del sujeto con las situaciones empíricas del mundo social y natural”. Por la otra, que podemos apropiarnos de las nuevas tecnologías en favor de la educación.

Debemos subrayar, siguiendo a Vigotsky, que cada individuo es responsable de su propio aprendizaje, puesto que éste se va desarrollando conforme a su crecimiento y experiencias de vida. Ahora, este proceso de aprendizaje está siendo remodelado con la llegada de internet, pues las interacciones sociales mediadas por la tecnología están revolucionando el saber y el quehacer humanos.

### **El conectivismo, modelo de aprendizaje para la era digital**

Para el conectivismo, las teorías de aprendizaje como el conductismo<sup>3</sup>, el cognitivismo<sup>4</sup> y el constructivismo<sup>5</sup> son insuficientes para enfrentar las promesas y desafíos que plantea la era digital, donde el aprendizaje y el conocimien-

<sup>3</sup> Modelo que se basa en el estímulo y la respuesta. Si la conducta cambia o la respuesta es la esperada por quien provoca el estímulo, entonces se habla de aprendizaje; es decir, el aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta (Shuell, 1986).

<sup>4</sup> Propone que las personas procesan y organizan información, para después reestructurarla y reorganizarla, y de esta manera construyen en forma dinámica el conocimiento (Santillana, 2003).

<sup>5</sup> Establece que cada aprendiz construye su propio conocimiento con base en experiencias previas.

to acontecen en una red de interacciones sociales físicas y virtuales, escenario que Manuel Castells (2001) bautizara como la Sociedad red<sup>6</sup>.

Nuestra exploración de las estructuras sociales emergentes (...) conduce a una conclusión general: como tendencia histórica, las funciones y los procesos dominantes en la era de la información cada vez se organizan más en torno a redes. Éstas constituyen la nueva morfología social de nuestras sociedades (Castells, 2001, p. 505).

En esta línea de pensamiento, Downes y Siemens (2004), autores del conectivismo, apuntan que el aprendizaje es esencialmente un proceso de creación y gestión de redes de nodos relevantes (personas y conocimientos interrelacionados). Estas redes de aprendizaje pueden ser entendidas como estructuras dinámicas, autónomas e interactivas que generamos con el fin de adquirir, crear, experimentar y conectar nuevos conocimientos.

Para el conectivismo, el aprendizaje inicia cuando se sabe cómo y en dónde conectar con información relevante, la cual ya no sólo se almacena, sino se filtra, se clasifica y se comparte para producir nuevo conocimiento. Por tanto, las personas dejan de ser meros contenedores de información

<sup>6</sup> De acuerdo con Castells (2001), para que esta sociedad red sin barreras geográficas ni temporales tenga éxito, es necesario un proceso de alfabetización digital universal.

para convertirse en nodos activos de una red por donde circula el conocimiento.

Son esas características las que promocionan al conectivismo como un modelo de aprendizaje adecuado para la era digital y sus usuarios, ya que aprovecha las posibilidades de la tecnología de acceder, producir e intercambiar información mediante el desarrollo de la *Web 2.0* o *Web social*, así como las habilidades y hábitos de la llamada generación interactiva<sup>7</sup>.

## NUEVOS ENTORNOS PARA EL APRENDIZAJE

Como decíamos, el avance de la *Web 2.0*, caracterizado por el rol activo del usuario como consumidor y productor de contenidos (el denominado “prosumidor”), estimula no sólo la creación, organización, distribución e intercambio de información a través de las populares redes sociales online, como afirma Castañeda (2010); también brinda la posibilidad de adaptar y/o diseñar ambientes o entornos de aprendizaje que suplen o complementan el quehacer en el aula.

Por ejemplo, los blogs o weblogs<sup>8</sup>, una de las plataformas emblemáticas de la *Web 2.0*, están siendo adaptados como nuevos entornos de aprendizaje. Esta apropiación

<sup>7</sup> Para mayor información revisar el estudio publicado en el libro “La generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas” (2008).

<sup>8</sup> Espacios virtuales que facilitan la publicación de contenido multimedia en forma cronológica y la interactividad con los usuarios.



tecnológica por parte de los docentes ha provocado la aparición de una nueva especie en la blogósfera: el edublog o blog educativo<sup>9</sup>.

Otro de los escenarios estrella de la *Web 2.0* son las redes sociales *online* (*Myspace*, *Facebook*, *Flickr*, *YouTube* y *Twitter*, por citar a las más populares), las cuales favorecen las interacciones sociales mediadas por la tecnología sin las limitaciones de tiempo y espacio, lo que a su vez ha producido el surgimiento de comunidades virtuales. Como refieren Rheingold (1996), Marc Smith y Peter Kollock (2003), el ciberespacio se convirtió muy pronto en un nutritivo caldo de cultivo que promovió la aparición de un paisaje multicolor de organismos sociales.

Don Tapscott, una de las autoridades en el tema del impacto de los medios digitales en la empresa y en la sociedad, resalta que no se trata simplemente de innovación tecnológica, sino de la interconexión de personas a través de la tecnología.

No es una era de máquinas inteligentes, sino de seres humanos que, a través de las redes, pueden combinar su inteligencia, su conocimiento y su creatividad para avanzar en la creación de riqueza y desarrollo social (como se cita en Cebrián, 1998, p. 20).

<sup>9</sup> La importancia del uso del blog en el ámbito educativo ha cobrado tal relevancia que en el 2010 se celebró la cuarta edición del Premio Espiral de Edublogs. La lista de ganadores se puede consultar en: <http://edublogs10.ciberespiral.org/?p=5430>

En efecto, en las redes sociales *online* existe un capital social sin precedentes que puede y debe enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cuando una persona se une a estos interactivos escenarios virtuales lo hace porque comparte no sólo intereses, gustos y metas comunes, sino además ideas, opiniones, sentimientos, contenidos y su experiencia de vida sin perder su singularidad.

## **GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE**

Es ya un lugar común –opina Galarza (2006)– señalar que los nuevos medios digitales de interacción tienen un gran potencial para expandir, mejorar la calidad e innovar los procesos educativos. Pero tan anunciado potencial puede frustrarse por lo que Villalobos (2003) ha identificado como uno de los dilemas que enfrenta actualmente la docencia: gestionar las diversas alternativas de medios educativos para aprender más y mejor.

Esta cuestión plantea un doble escenario: por un lado, la creciente oferta de innovaciones tecnológicas puede agobiar y rebasar las capacidades de gestión de osados docentes que se han atrevido a incorporarlas a su labor educativa. Por el otro, la falta de competencias para el uso adecuado de estos nuevos entornos virtuales se traduce en desagradables experiencias tanto para el docente como para los dicentes involucrados.

Ante tal reto surge la necesidad de un administrador, gestor o dinamizador de dichas plataformas o medios di-

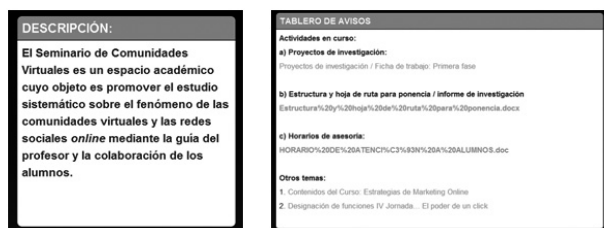
giales, para que guíe, oriente, promueva, encauce, organice y medie las interacciones, actividades y contenidos que acontecen en los entornos virtuales de aprendizaje. A pesar de encontrarse en terrenos poco explorados, el gestor de los entornos virtuales educativos debe ser flexible, innovador y con disposición al aprendizaje continuo; con habilidades de comunicación *online* (los nuevos medios sociales son conversacionales, dialógicos); tener dominio de la plataforma tecnológica, aunque no se necesita ser un programador ni diseñador *web*; producir y compartir contenidos pertinentes, fomentar la cohesión de la comunidad virtual y ser un especialista en el objeto de estudio que articula a la red social *online*.

### **CASO: LA RED SOCIAL DEL SECOVI**

A continuación mostraremos algunos puntos relevantes del diseño, uso y gestión de la red social *online* del Seminario de Comunidades Virtuales / Secovi que se imparte en la Universidad Panamericana, campus Ciudad de México. En este entorno virtual de aprendizaje, que complementa y enriquece las clases presenciales, interactuaron durante cinco meses (enero a mayo de 2012) el profesor titular de dicho seminario (Dr. José Luis López Aguirre), alrededor de 50 alumnos de la Escuela de Comunicación y cinco colaboradores del Grupo de Investigación en Redes Sociales Online (GIRO).



medio de acuerdo con necesidades y objetivos particulares, que van desde la selección de plantillas de diseño, colores y tipografías, hasta la inserción de secciones. En este caso abrimos un apartado para la descripción y objetivos del seminario y un tablero de avisos en la portada o *homepage*.



**Figura 2.** Apartado descriptivo del seminario y tablero de avisos importantes.

Otro atributo es que cada uno de los integrantes de este entorno virtual de aprendizaje cuenta con su propia página *web* en la que puede publicar y compartir contenido multimedia (textos, fotos y videos), así como comentarios en los foros y en las publicaciones o *post* de los demás miembros de la red. Lo interesante es que el gestor (docente) puede monitorear las actividades e interacciones sociales de todos los integrantes de la red para evaluar su desempeño *online*.

Además existen dos recursos provechosos en nuestro entorno virtual de aprendizaje: los foros de discusión, en los cuales formulamos preguntas relacionadas con temas tratados en clase y solicitamos la participación de los miembros de la red para generar un diálogo enriquecedor. Y los *blogs* de cada uno de los integrantes, en los que se publica infor-





Figura 5. Sección de foros de la red social del Secovi.



Figura 6. Sección de blogs la red social del Secovi.

Además de estos recursos, existen otras interesantes aplicaciones que apoyan la gestión de esta red social, lo cual facilita la administración de interacciones, actividades y contenidos. Por tanto, consideramos que las características de estos nuevos medios sociales favorecen la creación y mantenimiento de entornos virtuales de aprendizaje, en donde alumnos y docente interactúan, comparten información, debaten ideas y generan nuevo conocimiento.

## CONCLUSIONES

Tras haber expuesto el marco conceptual en el que se sustenta nuestro trabajo y compartido algunos puntos del uso de la red social del Seminario de Comunidades Virtuales, a continuación presentamos los hallazgos principales de nuestra experiencia en la gestión de dicha red social, que los hemos agrupado en beneficios y desafíos de una red social *online* como entorno virtual de aprendizaje.

### **Beneficios:**

- Facilita el acceso y la disponibilidad de información.
- Permite la publicación y distribución de contenido multimedia.
- Promueve la reflexión y discusión de temas relevantes relacionados con el área de interés.
- Fortalece la interacción docente-alumno y alumno-alumno.



- Hace posible el almacenamiento, clasificación y recuperación de información.
- Estimula el trabajo colaborativo y la gestión responsable del ambiente de aprendizaje.
- Favorece el conocimiento de las nuevas tendencias en el área de estudio.

### **Desafíos:**

- Evitar que el aprendizaje se diluya y se convierta en mera interacción.
- Hay que socializar el conocimiento y no al docente.
- Se requiere de tiempo extra para la gestión de entornos virtuales de aprendizaje.
- Transformar la información en conocimiento.
- Hacer del alumno una persona crítica, creadora y responsable de su propio aprendizaje.
- Caer en un determinismo tecnológico.

Finalmente, podemos afirmar que la experiencia del uso de una red social *online* como entorno virtual de aprendizaje es muy enriquecedora, tanto para el docente como para los dicentes involucrados, pues se trata de escenarios conversacionales dinámicos, interactivos e hipermedia que favorecen el aprendizaje experiencial, la generación y socialización del conocimiento y la solidaridad.

Además hay que resaltar que la generación y difusión del conocimiento no depende de un solo individuo (el docente), sino que es un proceso colectivo apoyado en las

aplicaciones de las TIC's que llegan a conformarse en ambientes de aprendizaje, donde el docente se convierte en un mediador, impulsor y gestor del conocimiento.

Asimismo, para que el entorno virtual de aprendizaje tenga éxito se necesita de un docente y docentes competentes, capaces de aprovechar las oportunidades que se les presentan para generar y compartir conocimiento, abiertos al diálogo y dispuestos a trabajar de forma colaborativa.

## REFERENCIAS DOCUMENTALES

- Castañeda, L. (2010). *Aprendizaje con redes sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos*. España: Eduforma.
- Castells, M. (1999). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Vol I. México: Siglo XXI.
- Castorina, F. (1998). *Piaget-Vigotsky: contribuciones para replantear el debate*. México: Paidós educador.
- Cebrián, J. L. (1998). (2a. ed.). *La red. Cómo cambiarán nuestras vidas los nuevos medios de comunicación*. Madrid: Taurus.
- Galarza, D. (2006). *Las escuelas en la sociedad de redes*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Garello, V. (2010). *Propuestas de uso de blog en enseñanza universitaria presencial en Argentina*. Venezuela: CLED.
- Rheingold, H. (1996). *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Smith, M., & Kollock, P. (Ed.) (2003). *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona: Editorial UOC.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: una teoría de la era digital*. Disponible en: [www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens\(2004\)-Conectivismo.doc](http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens(2004)-Conectivismo.doc). Consultado el 22 de marzo de 2011.
- Villalobos, P. (2003). *Educación y estilos de aprendizaje-enseñanza*. México: Publicaciones Cruzó.

Copyright of Hospitalidad ESDAI is the property of Universidad Panamericana and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.