

REDES SOCIALES COMO UN ENTORNO DE APRENDIZAJE ACTIVO

AUTORES: Paul Javier Álvarez Sagubay¹
Yuri Humberto Merizalde Zamora²
Manuel Fabricio Reyes Wagnio³

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: paul.alvarezs@ug.edu.ec

Fecha de recepción: 12-09-2015

Fecha de aceptación: 14-12-2015

RESUMEN

En la actualidad las redes sociales forman parte de un papel importante, convirtiéndonos en nativos digitales desde nuestro nacimiento o en inmigrantes digitales adaptándonos a nuevas tecnologías, las redes son un mecanismo que forman parte del entorno actual, permitiéndonos comunicarnos, interactuar y cooperar con tareas colaborativas en tiempo real, dando la posibilidad al alumno en ser participe en un proceso de enseñanza y aprendizaje activo, con el fin de intercambiar ideas y plantearse nuevas propuestas en la enseñanza siendo parte de una comunidad virtual. Pero se plantea diferentes hipótesis: ¿se puede obtener un aprendizaje significativo? ¿Cuál sería el rol del docente en esta interacción digital? Daremos una proyección de cuál es el impacto en las redes actuales, y su constante interacción en aumento, que define una comunicación continua en su uso.

PALABRAS CLAVE: redes sociales; aprendizaje colaborativo; entornos virtuales.

NETWORKS AS AN ACTIVE LEARNING ENVIRONMENT

¹ Ingeniero en Sistemas Computacionales, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil Ecuador; Master en Administración de Empresas, Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, Ecuador, Docente de la Universidad de Guayaquil, Facultad de Físicas y Matemáticas, Carrera de Ingeniería en Sistema Computacionales.

² Ingeniero Industrial. Universidad de Guayaquil, Ecuador; Ingeniero Eléctrico, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador; Master en Administración de Empresas, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador. Docente de la Universidad de Guayaquil, Facultad de Ingeniería Química, Carrera de Ingeniería en Sistema de Calidad E-mail: yuri.merizalde@ug.edu.ec

³ Ingeniero en Sistemas Computacionales, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil Ecuador; Master en Administración de Empresas, Universidad de Guayaquil, Ecuador. Docente de La Universidad De Guayaquil, Facultad de Físicas y Matemáticas, Carrera de Ingeniería en Sistema Computacionales. E-mail: manuel.reyesw@ug.edu.ec

ABSTRACT

Today social networks are part of an important role, making us digital natives from our birth or by digital immigrants adapting to new technologies, networks are a mechanism that are part of the current environment, allowing us to communicate, interact and cooperate with collaborative tasks in real time, enabling the student to be involved in a process of teaching and active learning, in order to exchange ideas and consider new proposals in education to be part of a virtual community. But raises different hypothesis: can I get a meaningful learning? What is the roll of the teacher in this digital interaction? We will give a projection of what the impact on today's networks, and their constant interaction on the rise, that defines a continuous communication in its use.

KEYWORDS: social networks; collaborative learning; virtual learning environments.

INTRODUCCIÓN

Las plataformas 2.0 han abarcado todo el entorno digital, por su interactividad en la información, siendo una estructura que facilita la comunicación de un individuo a otro, permitiendo la conexión a nivel mundial formando una red activa, rompiendo barreras sociales y políticas, con el fin de comunicar algo que surge de la necesidad de alguien por expresar su participación [4] y siendo parte activa de algo que conoce o puede conocer a futuro, fortaleciendo sus intereses de forma instantánea en tiempo real.

En los actuales años, el uso de las tecnologías de información en redes está formando parte ya de la docencia en auge. Donde se está estableciendo utilidad en el aprendizaje de manera interactiva y virtual, formando una enseñanza no presencial, posibilitando una correlación entre el alumno y el docente.

Definamos un antecedente de esta aplicación, Facebook, cuyo creador conocido como (Mark Elliot Zuckerberg; Dobbs Ferry, Westchester County, 1984) Empresario y programador informático estadounidense [10], surge con la intención inicial de crear una red de conexión entre los estudiantes de la Universidad de Harvard, los servicios que ofrecía Facebook consistían fundamentalmente en la posibilidad de agregar amigos, con los que se podían intercambiar fotos y mensajes, y de unirse a grupos. Cada usuario, que debía estar registrado, disponía de un wall (muro) que permitía que los amigos escribieran mensajes o enviaran regalos para que éste los viera.

Lo que empezó como un juego entre colegas desbordó todas las previsiones en poco tiempo. En sólo dos semanas dos tercios de los estudiantes de

Harvard se habían adherido a Facebook, y coincidiendo con las vacaciones de verano de ese mismo año lo habían hecho más de treinta universidades de Estados Unidos. Cuando acabaron las clases, Zuckerberg aprovechó para mudarse a Palo Alto, California, y crear su primera oficina.

En 2006 Facebook se había convertido en un fenómeno mundial, con 64 millones de usuarios, concentrados en países de habla inglesa como Estados Unidos, Canadá y Reino Unido. Sólo disponible en inglés en sus comienzos, en 2008 Facebook ensanchó horizontes y estaba disponible en varios idiomas, entre ellos el francés, el alemán y el español.

Las plataformas 2.0 han abarcado todo el entorno digital, por su interactividad en la información, siendo una estructura que facilita la comunicación de un individuo a otro, permitiendo la conexión a nivel mundial formando una red activa, rompiendo barreras sociales y políticas, con el fin de comunicar algo que surge de la necesidad de alguien por expresar su participación [4] y siendo parte activa de algo que conoce o puede conocer a futuro, fortaleciendo sus intereses de forma instantánea en tiempo real.

Según Sotomayor García [12], en entornos de formación, es posible en ocasiones observar un continuo que va desde un sistema muy controlado, centrado en el docente, hacia un sistema donde los profesores y los estudiantes comparten la responsabilidad de la organización y el cumplimiento de las tareas. Estos sistemas involucran diferentes tipos de conocimiento: mientras que en el primer caso, predomina un conocimiento de tipo fundamental o básico, el segundo caso se caracteriza por un conocimiento creativo. El conocimiento básico es más estructurado y comprende los datos y las informaciones socialmente aceptadas, como la gramática, la ortografía, los procedimientos matemáticos, los hechos históricos, entre otros. El conocimiento creativo se produce respecto del conocimiento básico pero, a diferencia de este, no está dado, sino que se genera tras un proceso de creación derivado del razonamiento. Este tipo de conocimiento es el involucrado en el aprendizaje colaborativo.

Desde una esquema conceptual a una interacción social digital, como uso pedagógico, con lleva a la participación colaborativa, haciendo que alumno sea activo en el manejo de las herramientas, buscando resultados a la propuesta, manejando un entorno que ya conoce, incrementando seguridad en el alumnado, en proyectarse de diferente manera con un objetivo propuesto o mejorando su propuesta hace, de este mecanismo, una evolución de ideas innovadoras, implementando nuevas teorías o fusionando conceptos, dando cavidad a un desarrollo de un mejor desenvolvimiento en la comunidad virtual.

Según George Siemens y Martin Weller [7], la llegada de las herramientas de orientación social o software social, representan un dilema para la enseñanza en la educación superior. Estos sitios de redes sociales (SNS) pueden representar una ventaja para los estudiantes, ya que fomentan el diálogo entre compañeros, promueven la compartición de recursos, facilitan la colaboración y desarrollan destrezas de comunicación.

Los SNS específicos de la enseñanza se utilizan muy poco. Esta situación genera un problema al usar redes sociales en la educación superior; para tener éxito en su implementación necesitan una masa crítica; su valor aumenta cuanto más gente la utiliza. Si no hay los usuarios suficientes, el valor de una herramienta social no se manifiesta y los usuarios se van a otra parte. Al respecto, viene la inquietud: ¿Cómo educadores qué debemos hacer? ¿Utilizamos una red social específica con el riesgo de no tener acogida entre los estudiantes, o, nos vamos por lo que ya es mundialmente aceptado, utilizar una red social conocida, con la cual ya se encuentren familiarizados los estudiantes?

Es verdad que el aprendizaje significativo, se basa impartiendo metodologías ya existentes y aplicadas en la actualidad, pero este nuevo entorno nos brinda la posibilidad de fusionar técnicas y métodos produciendo conocimientos nuevos, desarrollando nuevas destrezas que se consolidan a cada momento, con un uso pedagógico en una aplicación de red social, forman ya una herramienta de aprendizaje educativo.

Planteemos esta interacción, el 80% de los jóvenes universitarios, utilizan redes sociales para comunicación no solo de interés, sino en la distribución de datos académicos en el proceso de sus estudios, muchos de los estudiantes ya egresados, exponen haber utilizado en un mayor porcentaje en el uso de redes para consultar sus deberes, resoluciones en línea de ejercicios propuestos, encuesta en línea, con las mismas redes de uso personales, dando un enfoque diferente a la red, convirtiéndola en una herramienta que la faculta a opciones de interaprendizaje didáctico educativo. Dentro del ranking de las redes más utilizadas se expone en 1er lugar el Facebook, siguiendo del YouTube, Whashapt, QQ, Qzone, Wechat, Instagram, Weibo, Instagran, Linkelind, y Twitter, postulándose dentro del puesto 10.

Realizamos un proyecto de experimentación para poder definir indicadores de resultados en la red Facebook (www.facebook.com) interactuando con una muestra aleatorio de alumnos de la universidad.

El objetivo del tema es el manejo de información haciendo uso del big data en el cual se fijaran las competencias que se desea desarrollar en la materia: Base de datos

Habilidad para trabajar en equipo y resolución de problemas

- Implementar soluciones basadas consultas hacia la base de datos.
- Conocer las diferentes sentencias para extracción de datos.

Habilidad para tomar decisiones y procesar información

- Evaluar el diseño Físico de una Base de Datos

Habilidad para aplicar conocimientos técnico/prácticos

- Manipular los datos en una base de datos.
- Conocer las funciones predefinidas de la base de datos.
- Conocer las ventajas y desventajas del uso procedimientos y funciones
- Interpretar el uso de Cursores en PLSQL
- Estudiar los componentes y la estructura de un paquete de Base de Datos
- Manejar excepciones dentro de programas de bases de datos.
- Utilizar otros objetos de bases de datos.

Experimentación

Exponiendo a un grupo de 3 paralelos, en su totalidad de 45 estudiantes de la Facultad se envió un trabajo grupal, de la materia ya mencionada, cuya interactividad se daba por medio de cada usuario por medio de la Red Social Facebook, creando una cuenta con el tema asignado, e información de cada estudiante con la propuesta en la resolución del deber, cuyo participe dentro de los usuarios era el docente, en calidad de amigo de la cuenta creada por un estudiante, siendo mediador en el proceso. Un coordinador asignado por los 3 grupos formaba parte del administrador de la cuenta, en cual definía los objetivos a alcanzar. Y la aceptación de solicitudes de amigos de los demás paralelos, definiendo las preguntas, del porque se llegaba a cabo esa conclusión. Se estableció la normativa del registro de cuentas de correos de su cuenta actual o a crearse, como identificativo del alumno en el desarrollo del proyecto dentro de esta red, la fecha límite de entrega.

Definimos los resultados de logros obtenidos en la experimentación del Facebook como una herramienta de entorno colaborativo en 4 etapas:

Adaptación a un nuevo enfoque

Los estudiantes debieron enfocarse a una nueva perspectiva, pues tenían las mismas herramientas, pero cambiaban la visión de una red social para desarrollarla de una manera didáctica aplicándola en la tarea que iban a desarrollar, definiendo rápido los campos de acción a trabajar. Creación de la

cuenta por medio del coordinador, envió de solicitudes a las cuentas de los correos registrados para la participación de los demás miembros.

Interacción de los estudiantes

Ya dado el enfoque y aceptación de las solicitudes, los estudiantes comenzaron a subir imágenes en la resolución de la tarea, dando a conocer la mejor idea para ejecutarla, con comentarios entre ellos, formando una participación activa y colaborativo de los grupos de manera eficaz y respuestas en tiempo real. Con los me gustan pudieron cuantificar la calidad del desarrollo en la mejor resolución y en los comentarios los números de cambios a realizar. Los alumnos que subían sus imágenes, audio e incluso videos, respondían las preguntas de los amigos de su cuenta, formando foros de debates en línea, definiendo la mejor respuesta a la tarea designada.

Dentro del desarrollo se produjo chat de mensajería de consulta con el docente, de cómo se iba llevar todo y la aprobación dentro de las normativas expuestas.

Para fundamentar lo expuesto se envió solicitudes a varios docentes pertinentes al tema, aceptando 3 Docentes, los cuales definieron por medio de sus comentarios, que la resolución estaba bien planteada.

Aprendizaje significativo

La interacción despertó muchas interrogantes y el aprendizaje de diferentes aplicaciones web, en la creación de videos, texto escaneados, link de consultas, creación de blog de debates, referencia de wikis, la participación activa y el interés de llegar a una conclusión acertada, exponiendo sus ideas, estructurándolas de mejor manera con el apoyo de los demás estudiantes participantes, consiguiendo el objetivo deseado.

El concepto de aprendizaje significativo se debe al psicólogo cognitivo David Paul Ausubel [13] por aprendizaje significativo entiende que: "para aprender un concepto, tiene que haber inicialmente una cantidad básica de información acerca de él, que actúa como material de fondo para la nueva información"

Según Ausubel, los conocimientos no se encuentran ubicados arbitrariamente en el intelecto humano. En la mente del hombre hay una red orgánica de ideas, conceptos, relaciones, informaciones, vinculadas entre sí. Cuando llega una nueva información, ésta puede ser asimilada en la medida que se ajuste bien a la estructura conceptual preexistente, la cual, sin embargo, resultará modificada como resultado del proceso de asimilación.

Se puede hacer una semejanza entre aprendizaje significativo y un sistema de mecanismos en que cada elemento que interviene en el aprendizaje, debe

"enganchan" con otro, para que logren los alumnos ensamblar con los contenidos, con los alumnos que interactúan, que orientan el proceso, y con los otros con quienes y de quienes también están aprendiendo; con la metodología, con la forma y ritmo con que dichos engranajes pueden calzar y provocar el movimiento, el cambio.

De acuerdo a los principios del aprendizaje significativo, el mediador, el adulto será quien equilibre el ritmo, de acuerdo al tipo de herramienta que presente siendo el mediador en el proceso, para que se pueda ejecutar de la mejor forma posible y conseguir el objetivo planteado dentro de la competencia a desarrollar.

ANÁLISIS Y RESULTADOS

Para poder dar un porcentaje cuantitativo, se tuvo en cuenta el tiempo de respuesta del alumno en los comentarios realizados, y el seguimiento de los demás desarrollos de sus compañeros, con la aprobación por medio de me gusta al resultado, y los números de cambios realizados se dio por medio de los comentarios, en respuesta a un buen resultado.

Pudiendo arrojar un indicador de resultado a la tarea.

Interacción y participación activa con tiempo de respuesta (1,50), Seguimiento con debates y foros (2), Aprobación con me gusta de participantes (2), fundamentación con comentarios de Docentes Invitados (2,50),

Recursos con diferentes apps (1), Equidad de Información Docente (1). Por medio de estas de las rubricas podríamos definir ya un valor de la actividad desarrollada.

Después de la realización de la experimentación, se pidió a los alumnos participantes, de los grupos conformados, la resolución de un test, con el fin de evaluar el uso de la Red aprendizaje activo y conocer sus impresiones encontrados en su uso y el impacto detectando las ventajas y desventajas en el desarrollo de su tarea de manera colaborativa.

Identificando debilidades y potencialidades Social Facebook como un entorno de

En primer lugar se evaluó la adecuación de Facebook para el trabajo colaborativo. Ante la disyuntiva de si Facebook mejora el trabajo colaborativo, una minoría de alumnos (17%) advirtieron que Facebook facilita el desarrollo del trabajo en grupo.

Un mismo porcentaje admitió que la comunicación entre ellos usando Facebook con el fin de desarrollar los ejercicios propuestos, fue más fluida,

con referencia del aula (17%). Sin embargo, una mayoría de alumnos mejoraron su comunicación con el profesor en un porcentaje del (17%).

Por otro lado, la relación entre alumno y profesor no existía en un entorno como el de Facebook y esto posibilitó que los roles de profesor y de alumno permanecieran, por lo que se crearon facilidades para un acercamiento y una mejor comunicación con fines docentes.

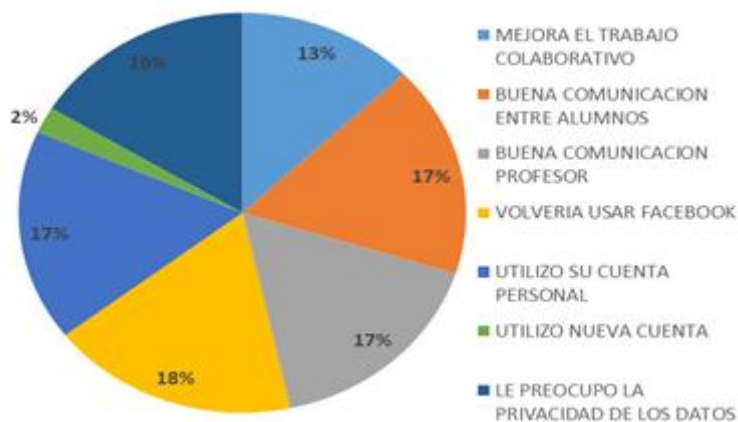


Fig. 1. Valoración en porcentajes del resultado de la encuesta a los estudiantes

Pese a los beneficios reconocidos por los alumnos del uso de Facebook, un menor porcentaje creó una cuenta para poder realizar la actividad, por temor a sus datos personales, quedaran vulnerables incidió en un (2%). Un mayor porcentaje del (18%), utilizó su cuenta personal, para la realización de la actividad, sintiéndose confiado en el uso de su información y de la red a utilizar.

Uno de los aspectos que más relevantes fue la aceptación de volverlo a usar con fines de aprendizaje el uso de Facebook, referente a un tema de materia impartida por parte del alumnado en un (18%).

Otro aspecto interesante en la evaluación del uso de Facebook, consistió el uso de aplicaciones web, para poder llevar a cabo la ejecución del proyecto, involucrarse más en el entorno web 2.0.

Las siguientes más usadas fueron la visualización de imágenes y la agregación de enlaces a sitios Web de interés. La participación activa de foros de debate por el tema expuesto, y la interacción en tiempo real demostrando el interés en los estudiantes alcanzando de manera significativa la culminación de la actividad.

CONCLUSIONES

En el estudio de campo efectuado se pudo constatar la influencia de una red Social en un trabajo grupal cuyo objetivo era determinar si su uso favorecía al trabajo colaborativo y la participación activa del estudiante dentro de una comunidad virtual, y en definitiva si forma parte de una herramienta de mejora en el aprendizaje, pero requiere de mejoras al analizar los resultados de los valores obtenidos.

La interrelación del docente-alumno mejora significativamente

El uso de los datos preocupa a los alumnos en la vulnerabilidad de su información

Se necesita implementar diferente cinta de opciones en las herramientas de las redes sociales para mayor funcionabilidad

Participación activa y en constante progreso hasta llegar al objetivo propuesto.

Aplicaciones educativas

Para concluir una lista de aplicaciones educativas de Facebook y sus funcionalidades:

- CiteMe. Convierte los datos proporcionados en citas con diferentes formatos.
- Calendario. Herramienta para organizar sus clases, asignaciones, pruebas, entre otros.
- Webinaria. Permite grabar y publicar sus clases, presentaciones y ponencias.
- Hoot.me1.jpg-Flashcards. Crea fichas en flash, similares a las de papel pero con la ventaja de almacenamiento y organización.
- SlideShare. Para compartir y comentar presentaciones.
- WeRead. Hace posible compartir la valoración y opiniones de los libros que estamos leyendo, así como, visualizar las de los demás.
- Hoot.me. Permite crear vínculos entre estudiantes que estén desarrollando los mismos temas.

Seamos participe de este cambio en las plataformas web 2.0, que predomine el ambiente tecnológico actual, desarrollando destrezas múltiples en los alumnos, manejando un entorno digital y una comunidad virtual activa en un aprendizaje participativo. Cambiando el enfoque de una manera gradual, siendo parte de un interaprendizaje que se dimensiona con diferentes puntos

de vista, planteando de mejor manera la resolución de las problemática actuales.

REFERENCIAS

- [1] Bolívar, A., Domingo, J. (eds.) (2010). *Prácticas eficaces de enseñanza*. Madrid. PPC
- [2] Cuesta Morales, P. (2012) *Utilizando herramientas de la Web 2.0 en la Adaptación de la Materia de Sistemas Multilingüe al EEES*. Jenui.
- [3] Robles, G., González, M.J., Heras, P. (2012) *Experiencia de uso de blogs en e-learning*. *Revista electrónica de Ada* (2), pag 77-83. ISSN: 1988-5822.
- [4] Vaquerizo, B., Renedo, E., Valero, M. (2010). *Aprendizaje colaborativo en grupo: Herramientas Web 2.0*. Jenui.
- [5] David Caldevilla Domínguez *Interactividad y Redes Sociales: Las redes sociales, la enseñanza y la construcción de identidades en el alumnado*. ICCA 2014, 115, ISBN 978-84-15705-24-6
- [6] Facebook, Sitio Web, <https://www.facebook.com/>
- [7] Artículos relacionados: www.oei.es/congreso2014/memoriactei/525.pdf
- [8] Artículos relacionados: www.eumed.net/rev/ced/01/cam4.htm
- [9] Sitio web: <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/z/zuckerberg.htm>
- [10] Siemens, G.; Weller, M. (coord.) (2011). “El impacto de las redes sociales en la enseñanza y el aprendizaje” [monográfico en línea]. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)* Vol. 8, n.º 1, págs. <http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v8n1-siemensweller/v8n1-siemens-weller> ISSN 1698-580
- [11] García, M. & Álvarez, G. (2010). *Hacia una propuesta superadora de las dificultades de alumnos preuniversitarios en reformulaciones productivas del texto fuente*. *Onomazein* 21 (1), 191-223.
- [12] Sitio web: Debate <http://portal.educ.ar/debates/eid/docentes hoy/materiales-escolares/aprendizaje-significativo-davi.php>