

# USO DE REDES SOCIALES DENTRO DE UN DISEÑO DE APRENDIZAJE: GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO Y APRENDIZAJE NO FORMAL

## USING SOCIAL NETWORKS IN LEARNING DESIGN: KNOWLEDGE MANAGEMENT AND NO FORMAL LEARNING

M. Sc. Maria Elena Maciá Gravier

Centro de Formación Ramal para la Informática de DESOFT (CFRI), La Habana, Cuba

[macia@cfr.desoft.cu](mailto:macia@cfr.desoft.cu)

### Resumen

Las redes sociales son estructuras formadas por relaciones (de amistad, familiares, de trabajo, etc.) que conectan nodos (habitualmente personas). Existen desde antes de la aparición de Internet. Con la virtualización de estas relaciones y nodos además del desarrollo de las TIC, específicamente el incremento del uso de teléfonos celulares, tabletas digitales, etc., dispositivos mediante los cuales las personas se comunican y acceden, resulta pertinente servirse de lo anterior para propiciar el aprendizaje no formal y gestionar el conocimiento. Es innegable que las tendencias actuales muestran que los docentes se enfrentan a nuevos retos, y en tal sentido es necesario prepararse para descubrir nuevas estrategias en cuanto a Educación a Distancia se refiere, entonces ¿por qué no servirse de entornos virtuales como las redes sociales para propiciar el aprendizaje? ¿cómo incluirlas como espacio de aprendizaje dentro de un diseño de aprendizaje? Este trabajo tiene como objetivo ofrecer argumentos que sustentan la pertinencia de utilizar las redes sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la gestión del conocimiento que se genera entre sus integrantes.

**Palabras Clave:** diseño de aprendizaje, gestión del conocimiento, redes sociales.

### Abstract

Social networks are structures formed by relationships (friendship, family, work, etc.) connecting nodes (usually people). These ones exist before the emergence of the Internet. With virtualization of these relationships and nodes and the development of IT, specifically the increase of the use of cell phones, digital tablets, etc., devices by which people communicate and access, it is appropriate to use the above promote non-formal learning and knowledge management. It is undeniable that current trends show that teachers face new challenges, and in this sense it is necessary to prepare to discover new strategies regarding distance education is concerned, then why not use virtual environments such as social networking foster learning design? How do you include them as a learning space within a learning design? This work aims to provide arguments supporting the relevance of using social networks in the process of teaching and learning and knowledge management generated among its members.

**Keywords:** learning design, knowledge management, social networks

### 1. Introducción

En la actualidad con el desarrollo de la sociedad y las TIC, se reclaman modelos pedagógicos más flexibles, dinámicos y abiertos que interrelacionen los factores sociales del momento histórico concreto donde se desarrolle el aprendizaje.

Cada vez son mayores las exigencias en cuanto a calidad y pertinencia social, se requiere una nueva visión del proceso docente educativo, a través del cual se concreta la preparación de la

fuerza más calificada, responsable de llevar hacia delante el desarrollo social.

Es innegable que las tendencias actuales muestran que los docentes se enfrentan a nuevos retos, y en tal sentido es necesario prepararse para descubrir nuevas estrategias en cuanto a Educación a Distancia (EaD) se refiere, entonces ¿Por qué no servirse de entornos virtuales como las redes sociales para propiciar el aprendizaje? ¿Cómo incluirlas como espacio de aprendizaje dentro de un diseño de



aprendizaje?

Las redes sociales son estructuras formadas por relaciones (de amistad, familiares, de trabajo, etc.) que conectan nodos (habitualmente personas). Existen desde antes de la aparición de Internet. La generación actual “vive virtualmente” en red.

Con la virtualización de estas relaciones y nodos además del incremento en el uso de teléfonos celulares, tabletas digitales, etc., dispositivos mediante los cuales las personas se comunican y acceden a los entornos virtuales, resulta pertinente servirse de lo anterior para propiciar el aprendizaje no formal y gestionar el conocimiento.

Se coincide con que:

La sociedad que se encamine por los derroteros del desarrollo social sostenible basado en el conocimiento debe actuar como una “Sociedad del aprendizaje”, donde la educación de todos, no de algunos, se conciba como educación continua o educación para toda la vida. Sociedad de aprendizaje es aquella que ofrece oportunidades para aprender y para poner en práctica lo aprendido en la solución de problemas a una gran parte de la población y si es posible, a todos. (Núñez, 2006).

Este trabajo tiene como objetivo ofrecer argumentos que sustentan la pertinencia de la utilización de redes sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la gestión del conocimiento que se genera entre sus integrantes.

## 2. Materiales y métodos

En el trabajo se utilizaron **métodos teóricos** para el análisis teórico de la información obtenida, someterla al ordenamiento, selección, generalización, clasificación y comparación, mediante procesos de análisis y síntesis, inducción y deducción y tránsito de lo abstracto a lo concreto.

Se utilizaron **métodos empíricos** para la determinación del problema, definición del nivel de partida, así como para la valoración de los resultados. La revisión documental para buscar

información acerca del proceso de enseñanza aprendizaje en la Educación a Distancia. La observación para la descripción inicial del objeto de estudio y la valoración de los resultados de la experiencia.

Se desarrolló una actividad Tormenta de ideas para definir el nivel de partida en cuanto a conocimientos relacionados con el tema en análisis.

La consulta a expertos para valorar la pertinencia del uso de las redes sociales en el aprendizaje no formal y entorno para gestionar conocimiento.

Para la concepción del trabajo, se realizaron estudios acerca del aprendizaje en la edad adulta y la teoría de aprendizaje que se asume como fundamento para la propuesta. Las concepciones teóricas sobre los espacios virtuales de aprendizaje tales como los diseños de aprendizaje, las redes sociales y dentro de estas las redes de aprendizaje y comunidades de práctica; constituyeron referentes indispensables; al igual que aspectos relacionados con la gestión del conocimiento que no distan de los factores que están presentes en el aprendizaje grupal, además se realizó un estudio crítico de los modelos instruccionales.

## 3. Resultados y discusión

Aparece en Gestipolis (Cabrera, 2002) que la Andragogía proporciona la oportunidad para que el adulto que decide aprender, participe activamente en su propio aprendizaje e intervenga en la planificación, programación, realización y evaluación de las actividades educativas en condiciones de igualdad con sus compañeros participantes y con el facilitador; lo anterior, conjuntamente con un ambiente de aprendizaje adecuado, determinan lo que podría llamarse una buena praxis andragógica.

Resulta entonces imprescindible hacer referencia a algunos aspectos del aprendizaje en adultos:

1. En la formación de grupos, la experiencia acumulada constituye un pilar fundamental, toda vez que el estudiante ya ha adquirido conocimientos de manera formal mediante la participación en un curso y ha comenzado a aplicar los mismos en su práctica profesional,



las dudas que pueden surgir en unos pueden tener la solución en la experiencia de los otros y además tener presente que en el trabajo grupal alrededor de temáticas de interés común, pueden coexistir precisamente estudiantes que traen consigo esas experiencias y los de reciente incorporación, por tanto debe fomentarse la socialización e intercambio.

2. La prontitud en aprender aparece como otro aspecto a tener en cuenta, para lo cual la autora propone que una solución es la formación de grupos alrededor de una temática de interés que estimule el aprendizaje social, debido a que del intercambio de experiencias salen soluciones y el adulto (estudiante) encuentra una manera eficaz de no perder tiempo en pensar de manera aislada.
3. La orientación para el aprendizaje como otro aspecto muy importante a tener en cuenta, debe estar dirigido a que los estudiantes encuentren soluciones a las barreras que pueden aparecer en su práctica diaria con una perspectiva de buscar la inmediatez para la aplicación de los conocimientos adquiridos; cuyos objetivos responden a sus necesidades y expectativas, el papel del profesor que debe convertirse en tutor-colaborador-coordinador resulta imprescindible, de esta manera no se sentirían solos, pudiera el profesor contar con la participación de ayudantes, moderadores que estimulen, que sirvan de vigilia.

De las características enunciadas anteriormente puede deducirse y que es de gran importancia, el hecho de que el conocimiento es construido a partir de la experiencia, por lo que sería recomendable que en la planificación de cualquier actividad, sea la materia que sea, dentro del aprendizaje que se diseñe, se parta de una problemática inicial que permita a todos ir ganando no solo conocimiento sino también experiencia de cómo resolver una situación dada, para ello debe agregarse también la inclusión de acciones que permitan al estudiante interactuar en el proceso de aprendizaje, la discusión respetuosa y la colaboración se presenta como una variante muy eficaz, ya que ayudaría a crear un clima de cooperación muy

importante, donde todos aportan, siempre bajo el control de un coordinador, quien debe co-trabajar o co-pensar como una de las estrategias defendidas por E. Pichon-Rivière y citado por Bleger (1996), en la creación de grupos operativos.

Se trata de aprovechar ese entorno colaborativo para transformar a los estudiantes de receptores pasivos en coautores de resultados.

Para ello, debe crearse un clima de libertad para que en algún momento, se convoque a la discusión colectiva de trabajos, esto contribuiría mucho más que una simple transmisión de información unidireccional. Por otro lado, Marcos plantea que:

Las dinámicas interactivas basadas en la participación, la calidez y el diálogo, favorecen la construcción de significados y sentidos psicológicos en torno a la materia que se aprende, estimulan la necesidad de reflexión y autorreflexión y fomentan la expresión individualizada de cada estudiante y el despliegue de sus potencialidades. (Marcos, 2009: 15).

Mucho se habla en los últimos tiempos de la gestión del conocimiento (GC) y muchas son las definiciones:

- La gestión del conocimiento es el proceso que continuamente asegura el desarrollo y la aplicación de todo tipo de conocimientos pertinentes de una empresa con objeto de mejorar su capacidad de resolución de problemas y así contribuir a la sostenibilidad de sus ventajas competitivas (Andreu y Sieber, 1999, citado en [http://es.wikipedia.org/wiki/Gestión\\_del\\_conocimiento](http://es.wikipedia.org/wiki/Gestión_del_conocimiento)).
- La gestión del conocimiento es la función que planifica, coordina y controla los flujos de conocimiento que se producen en la empresa en relación con sus actividades y su entorno con el fin de crear unas competencias esenciales (Bueno, 1999, citado en [http://es.wikipedia.org/wiki/Gestión\\_del\\_conocimiento](http://es.wikipedia.org/wiki/Gestión_del_conocimiento))

Dentro de los factores que hacen necesaria la GC se tomaron en cuenta los siguientes:



- Reestructuraciones que han disuelto redes personales y ocasionan la pérdida de expertos que poseían los conocimientos para investigar, analizar, encontrar soluciones.
- TIC, facilitan los medios para crear información y capturar el conocimiento.
- Necesidad de difundir y compartir las experiencias con un mayor número de empleados dentro de una empresa.
- Mayor capacidad de los empleados para aportar soluciones.
- Colaboración.
- Necesidad de reducir tiempos de respuestas en desarrollo de productos y atención a clientes.

Nótese que los factores no entran en ninguna contradicción con aspectos del aprendizaje en adultos enunciados con anterioridad y con la posibilidad de unir a las personas en su aprendizaje.

Además de lo anterior, debe tenerse en cuenta que las personas esperan ser capaces de trabajar, aprender y estudiar cuando y donde quieran, que el trabajo en el mundo es cada vez más colaborativo y que los días de trabajo de escritorio aislados están desapareciendo, dando paso a modelos de equipos de colaboración para abordar cuestiones demasiado amplias o complejas para que un trabajador lo resuelva solo. Por último y no menos importante está el hecho de que cada vez es más frecuente o se imposibilita que a las personas se les permita abandonar su puesto de trabajo para permanecer sentados en un aula.

Pudiera pensarse que lo anterior se logra con la utilización de un sistema de gestión del aprendizaje (en inglés LMS) o plataforma de teleformación, por ejemplo, pero sucede que los cursos que se estructuran dentro de estos entornos tienen tiempo de vida finito, la solución que se propone es tener dentro del diseño de aprendizaje una red social como el espacio social y reflexivo, donde se complementa lo que el estudiante aprendió de manera formal y estructurada, lo cual propicia que los participantes cuando terminen un curso sigan vinculados entre sí y contribuyan a su crecimiento profesional y personal; y a la

formación de otras personas que participan en este entorno.

Para seguir dando argumentos, Fariñas plantea que es a partir de la cooperación, del intercambio sistemático con los otros, que la persona consigue esa independencia intrínseca en todo proceso de autorregulación, lo cual no tiene que separarla de los otros. Lo distintivo en el hombre es el aprender de otros hombres, ser enseñado por ellos (Fariñas, s.f), donde también se asevera que la escuela más que una biblioteca, debiera ser un escenario para el debate y el hacer colectivo e individual, tutorados. El aprender a aprender marcharía en pos de un conocimiento integrador.

En el capítulo II del libro “Introducción a la Sociología de la Educación”, el Dr. Antonio Blanco plantea: “se educa al hombre no para que pierda su esencia individual, sino para que la manifieste de la mejor manera posible en el contexto social en que debe vivir.” (Blanco, 2000: 26).

En ese contexto, la inclusión de la red social, juega un papel fundamental. Se trata de aplicaciones de fácil acceso, cada vez estos entornos son de un uso más común por jóvenes y adultos y por tanto resulta pertinente su utilización con fines educativos, la concepción de la misma debe estar enmarcada en la búsqueda de soluciones a necesidades que presentan los adultos durante su proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta las características de los mismos y las posibilidades de las instituciones donde puede ser implementada la propuesta.

Por tanto, el hecho de incluir dentro del diseño de aprendizaje una red social posibilitaría el aprendizaje a lo largo de la vida, aún después de que el estudiante adquiera conocimientos por ejemplo, mediante un curso (“en un tiempo limitado”) de capacitación y hay que ver al adulto que decide aprender como ente activo del proceso de enseñanza-aprendizaje y debe añadirse que no solo es sujeto activo de su proceso de aprendizaje, sino considerarlo como fuente de saberes para la comunidad a la cual pertenece.

En el enfoque constructivista el estudiante no es visto como un ente pasivo sino, al contrario, como un ente activo, responsable de su propio



aprendizaje, y en las tendencias actuales cada vez es más usual encontrar personas que, mediante tecnologías, hacen uso de las mismas para enriquecer su conocimiento, marcando su propio ritmo, convirtiéndose en colaboradores en la construcción de este conocimiento y compartiéndolo.

En tal sentido el basamento filosófico, psicológico y pedagógico de la inclusión de una red social con fines docentes dentro de un diseño de aprendizaje se enmarca en una línea integradora constructivista, un constructivismo social acorde con lo anterior ya que estaría encaminado a que los profesores de la modalidad a distancia, utilicen un “modelo” de enseñanza-aprendizaje cuyo sujeto activo es el propio estudiante que no solo construye y reconstruye su propio conocimiento sino que contribuye a la construcción de conocimiento del colectivo, toda vez que reflexiona, participa en actividades sociales y que mantenga en forma sistemática la interacción social: tutor-estudiantes, estudiantes-estudiantes y entre todos y la comunidad que los envuelve.

En esta integración constructivista está Ausubel, creador de la teoría del aprendizaje significativo como aprendizaje desarrollador, concibiéndose entonces que el profesor debe partir de un ejemplo modelo, que los estudiantes van desarrollando en la medida que avanzan en los diferentes temas del curso, además existiría un aprendizaje por descubrimiento, al tener los estudiantes que dar solución por sí mismos a un problema planteado.

Bruner también está presente, retomando a Marcos: “Bruner define el aprendizaje como un proceso de construcción y reconstrucción de categorías o representaciones de la realidad que acontece por medio de la interacción social y sobre la base de las estructuras cognitivas previas del aprendiz. Estas categorías dan significado y organización a la experiencia del sujeto y facilitan su acción”. (Marcos, 2009: 190)

Se propone que debe brindarse al estudiante la posibilidad de que presenten trabajos o proyectos que reflejen el radio de acción en el cual se desempeñan, que por demás puede ser común a muchos y que de igual manera se propicie la discusión de situaciones entre todos, lo cual es garantía segura de la adquisición de

nuevos conocimientos y/o transformación de los ya adquiridos anteriormente. ¿No es esto GC?

Además, “para Vigotsky, entre estos procesos existe una interrelación dialéctica, por cuanto el aprendizaje es la fuente esencial del desarrollo psíquico, así como el desarrollo psíquico alcanzado potencia los procesos de aprendizaje que continúan en el transcurso de la vida”, (Marcos, 2009: 207)

En los tiempos actuales si no se cambia la manera de concebir el proceso de enseñanza aprendizaje, sería como mantener al estudiante en una especie de “camisa de fuerza”, si se continúa con prácticas pedagógicas que contemplen el aprendizaje como el simple hecho de recibir conocimientos mediante los materiales proporcionados en cursos y cerrar ese proceso cuando se cierre el mismo y no retarse como docentes y generar y pensar, al decir de la Dra. Beatriz Marcos Marín, en modelos pedagógicos complejos que combinen los aportes de la pedagogía, la psicología educativa y la tecnología en una concepción desarrolladora de la enseñanza a distancia, orientada a potenciar en los alumnos la construcción del conocimiento, por medio de la reflexividad y las vivencias, enfocadas a la práctica y a través de la colaboración con los otros. (Marcos, 2009)

Por tanto otro aspecto a tener en cuenta lo constituye la zona de desarrollo próximo, como posibilidad de aprender con el apoyo de los demás, el cual no termina nunca, cierto es que no solo el que enseña es el que más sabe, todos los días se aprende y de todos se aprende, posibilidad que también la brindaría la inclusión de la red social.

Es por ello que lograr el intercambio y la colaboración con los otros, sería una condición importante del proceso de aprendizaje. Plantea Marcos: “Vigotsky desarrolla este principio refiriéndose específicamente a la relación que se establece entre el niño y el maestro, apuntando a la calidad de esta interacción como factor decisivo que puede limitar o ampliar la zona de desarrollo próximo del estudiante”. (Marcos, 2009: 209).

Con la inclusión de una red social en el diseño de aprendizaje que se propone las relaciones serían mucho más amplias, ricas y propensas al



intercambio de los conocimientos que se adquieran mediante el estudio de los materiales propuestos en el curso incluido en un LMS y en la experiencia adquirida de la vida diaria.

Combinar la adquisición de conocimientos de manera formal con el poder tener un espacio de intercambio de experiencias, sería muy conveniente sobre todo para aquellos que se encuentran en la situación que acuden a un curso en busca de adquirir determinados conocimientos, necesarios para su desempeño profesional y una vez concluido el mismo se quedan con las ansias o la necesidad de seguir intercambiando acerca de las experiencias en la aplicación de los mismos, muchos de ellos tienen objetivos comunes aunque se desempeñen en labores diferentes y la experiencia docente de la autora permite demostrar que en la actividad final a manera de evaluación, donde se presentan trabajos ya sean de manera individual o grupal, resulta beneficioso y enriquecedor el intercambio que allí se produce, ¿por qué entonces no aplicarlo en un espacio virtual?, que perdure ese intercambio de ideas.

Al incluir la red dentro del diseño de aprendizaje y ser la misma un entorno colaborativo de aprendizaje y comunicación, debe tenerse en cuenta lo siguiente:

- Propiciar actividades grupales por área de interés y/o temáticas afines;
- Fomentar las relaciones tutor-estudiantes, estudiantes-estudiantes;
- Impulsar la producción de conocimiento colectivo;
- Acentuar el sentido de pertenencia al grupo;
- Eliminar la rigidez en el aprendizaje y las posiciones jerárquicas, aunque hay que tener en cuenta la asunción de diferentes roles

Debe tenerse en cuenta, sobre todo, partir del análisis del carácter colaborativo de las redes sociales, lo que puede denominarse aprendizaje colaborativo, intercambio y desarrollo del conocimiento en el seno de pequeños grupos de iguales, encaminados a la consecución de objetivos académicos. (Martín-Moreno, 2004:1).

Al ser seres sociales, la colaboración aunque no es el único camino para la adquisición de

conocimientos, sin dudas, constituye una ventaja para el aprendizaje.

Martín-Moreno (2004), plantea que las redes sociales como herramientas para el aprendizaje colaborativo suponen:

- El aprendizaje colaborativo incrementa la motivación de todos los integrantes del grupo hacia los objetivos y contenidos del aprendizaje.
- El aprendizaje que consigue cada individuo del grupo incrementa el aprendizaje del grupo y sus integrantes alcanzan mayores niveles de rendimiento académico.
- Favorece una mayor retención de lo aprendido.
- Promueve el pensamiento crítico (análisis, síntesis y evaluación de los conceptos), al dar oportunidades a sus integrantes de debatir los contenidos objeto de su aprendizaje.
- La diversidad de conocimientos y experiencias del grupo contribuye positivamente al proceso de aprendizaje, al tiempo que reduce la ansiedad que pueden provocar las situaciones individuales de resolución de problemas.

Es necesario que las personas cuenten con espacios colaborativos que permitan el aprendizaje a lo largo de la vida y se gestione el conocimiento que se genera en tales espacios.

Es un hecho de que mediante la Educación a Distancia, el hombre como individuo satisface sus propias necesidades de superación y también sociales sin moverse de su puesto de trabajo, donde el nivel de motivación es elevado ya que el interés que despierta el uso de las técnicas de la información por su novedad, hace que su conducta sea la de esforzarse por alcanzar habilidades no adquiridas por muchos, para lograr esta meta.

Un recurso importante que eleva la motivación del estudiante en la EaD es la forma en que se estructura el aprendizaje y fundamental la atención individualizada a pesar de ser una modalidad dirigida a muchos, por lo que debe tenerse en cuenta el papel que debe desempeñar el tutor, el cual constituye el punto de enlace o contacto permanente del estudiante



con la institución en la cual realiza sus estudios y debe brindar:

- Asistencia y orientación a los estudiantes;
- Retroalimentación académica y pedagógica;
- Motivación para realizar el aprendizaje autónomo.

Debe proporcionarse además un marco de trabajo colaborativo con consideraciones de continuidad profesional en cualquier sector, toda vez que estén presentes elementos que permitan tener:

- Un lenguaje común;
- El deseo y/o la posibilidad de compartir conocimientos;
- Trazarse un propósito común o tener una visión compartida alrededor de una problemática a resolver;
- El interés de crear nuevos conocimientos;
- Dinamismo, que puede ser mayor o menor en dependencia de la composición y características de los integrantes y el rol que asuma cada quien;
- Evolución, que el conocimiento vaya en incremento y que las metas sean cada vez más ambiciosas en el buen sentido de la palabra.

Durante el proceso de investigación y en la consulta de algunos trabajos de estudiosos del tema como lo es Hunter, J. (2002), se sugiere que la formación de profesionales eficientes requiere articulación, integración e intercambio de conocimientos ocultos. Segundo, la literatura sugiere que muchas organizaciones utilizan información tecnológica para compartir información y construir expectativas, pero no documentan efectivamente los conocimientos intrínsecos y por tanto se hace necesario encontrar estrategias para: convertir conocimientos tácitos en formas más explícitas (documentos, procesos, BD, etc.), aumentar el flujo de conocimientos tácitos mediante una mejor interacción humana, o sea que el conocimiento sea difundido mediante la comunidad y no quede en la cabeza de algunos. ¿Gestión del conocimiento? Por supuesto que sí.

En tal sentido una de las áreas de interés son las Comunidades Virtuales de Práctica (CoVP) y el conocimiento construido entre las mismas, y la adopción de innovaciones tecnológicas para proporcionar la perspicacia que puede ser requerida para soportarlas y de esto se deriva que es una oportunidad sin precedentes para facilitar rápido y eficiente acceso a gran cantidad de conocimientos e informaciones.

El concepto de comunidades de práctica (CoP) ha sido definido como un conjunto o grupo de personas para compartir conocimientos. El término según Hunter (2002: 34) fue propuesto por Lave y Wenger (1991), los cuales lo definieron como: "conjunto de relaciones de personas, actividades...unidas todo el tiempo y relacionándose con otros tangencialmente".

Las CoP permiten a los profesionales compartir conocimientos prácticos, información, experiencias y herramientas en un área común de interés. El término se refiere a una teoría que construye un aprendizaje con participación social.

Si se adicionan las posibilidades que brindaría la incorporación de configuraciones similares a las CoP, si se tiene en cuenta el éxito de sitios tales como Flickr, Youtube y Slideshare los cuales se basan en la habilidad de hacer sus actividades descargables, visibles y compartibles lo más fácil como sea posible y también se mira a las relaciones sociales, como clave, se estaría ante un entorno que seguro va a producir conocimiento a lo largo de la vida.

Existen redes egocéntricas creadas fundamentalmente para el intercambio de datos personales y cuestiones más recreativas como MySpace y Facebook y redes objeto-céntricas en las cuales su razón de ser es compartir materiales: videos, presentaciones electrónicas, etc., como Flickr y Youtube, esto lleva a pensar en qué sentido habría que darle a la formación de una red social, qué características debiera tener, teniendo en cuenta que sus fines son docentes, para producir y compartir conocimiento, por tanto las necesidades deben ser las razones para que las personas se conecten y quieran continuar así.

El conocimiento es considerado el recurso más importante estratégicamente y el aprendizaje la capacidad más importante estratégicamente



para las organizaciones.

En ese sentido, la red que se propone debe proporcionar un marco de trabajo con consideraciones de continuidad profesional en cualquier sector, toda vez que se proporcionen los elementos que permitan tener: el poder compartir conocimientos, poseer un propósito común o una visión compartida de objetivos a lograr, la adquisición de nuevos conocimientos y que evolucione, entre otros.

Un tema recurrente que se ha encontrado es que para los educadores, el compartir conocimientos es una consideración importante, los cuales confían en crear estrategias de aprendizaje efectivas. Se debe proporcionar soporte que se corresponda con las necesidades reales. Técnicas tales como sesiones, foros y discusiones son utilizadas extensivamente para crear conocimientos, mediante el proceso de interacción social y colaboración.

No puede ignorarse el tema referido a la tecnología, que pudiera constituir el lado más conflictivo o el freno mayor, si bien es conocido todas las dificultades que al respecto existen en las empresas, instituciones, etc. Elementos como un ancho de banda insuficiente, que limita la navegación sería uno de los problemas, además el nivel de acceso a la tecnología y nivel de financiamiento disponible.

En este punto se pudieran encontrar algunos fallos en la tecnología que influirían en el impacto que se desea:

- Inhabilidad de la organización para apreciar completamente y/o elevar estrategias que direcciona la resistencia individual a las tecnologías.
- No sistematicidad para planear la adopción de la tecnología.
- Carencia de administración de estrategias.

Lo estudiado hasta el momento permite hacer algunas consideraciones respecto a qué debe garantizar la inclusión de la red social dentro de un diseño de aprendizaje. Un aspecto muy importante a tener en cuenta es el de la comunicación, otro es el poder adecuar la propuesta al contexto donde vaya a desarrollarse, también que según Conole: “es

erróneo pensar en el concepto de red social como un mapa de personas interrelacionadas, el error es pensar que las redes sociales están hechas justamente para las personas. No lo están, las redes sociales consisten en que las personas se conectan para compartir objetos”. (Conole, 2008: 188)

“Estamos en la era digital, los jóvenes de hace 30 años no aprenden igual que los jóvenes actuales”, sostiene Carlos Güereca Lozano, rector de la Universidad Interamericana para el Desarrollo (UNID). Así comienza el artículo La incorporación de las tecnologías móviles en la formación profesional, Pablo Sepúlveda Zárata, aparecida en el sitio Educamericas.com en Junio de 2010.

Esto es cierto, muchos de los estudiantes actualmente matriculados en las Universidades y los profesionales que acuden a centros de capacitación para seguir adquiriendo conocimientos se han estado nutriendo y sirviendo de las TIC, y en los tiempos que corren, la autora está muy consciente de que están adaptados a buscar la información que necesitan en Internet y para ello es normal ya no tanto conversar sino chatear; o les resulta más fácil emitir su criterio en un blog que hablar en público o colocar imágenes en Facebook; por lo que debe realizarse un estudio crítico de los modelos instruccionales que son utilizados hoy día por los docentes, pues a pesar de todos los avances tecnológicos el hombre no es capaz de explotar todo lo que ha nacido de la inventiva humana.

Todo programa o propuesta para el aprendizaje debe partir de presupuestos teóricos de cómo se aprende, pero estas teorías han sido impactadas por las nuevas tecnologías que exigen su cambio y evolución.

Se debe tener en cuenta que el aprendizaje en los ambientes virtuales debe caracterizarse por la interactividad, pero se debe definir qué es un modelo instruccional y en tal sentido se puede plantear que los modelos deben ayudar a orientar y propiciar un mayor sentido a la realidad circundante. Debe ofrecer una herramienta o instrumento para visualizar y comprender un problema determinado y de esta forma poder descomponerlo.

Pero este concepto se flexibiliza cada vez más



permitiendo que las personas involucradas expresen su propia experiencia y su sello personal, que el diseño pueda ser compartido tanto por el que diseña como por el que utiliza e incluir en esto a los propios estudiantes.

En tal sentido, se propone lo siguiente:

Las actividades programadas deben llevar a lo anterior, o sea fomentar el trabajo grupal, actividades que les proporcione soluciones a los problemas que traen consigo los estudiantes, que pueden tener además un área de interés común; que el conocimiento se difunda alrededor del grupo que se forme mediante una mejor interacción humana y que el mismo no quede atrapado en la cabeza de algunos pocos.

Tener en cuenta los aspectos referidos al aprendizaje en adultos argumentados anteriormente: experiencia acumulada, prontitud en aprender y orientación para el aprendizaje.

Resulta conveniente analizar los principios de diseño instruccional universal (PDIU) (Elias, 2010), debido a que los mismos han sido desarrollados para generar productos y servicios apropiados al rango de diversidad que se presenta en los estudiantes en la EaD. La autora asume cinco (5) de los ocho (8) principios allí descritos: flexibilidad, simplicidad, tolerancia a errores, comunidad de estudiantes y clima instruccional.

Para estructurar el trabajo dentro de la red social, la autora toma como punto de partida algunos referentes a las CoP, resultado de la investigación. Lo primero es encontrar un propósito común o un interés para compartir. La literatura también sugiere que si los integrantes de un grupo hacen un trabajo similar, entonces ellos deben realmente compartir esos conocimientos y lenguaje.

Se está hablando de un espacio donde los estudiantes van a dar continuidad a la construcción del conocimiento, no se trata de presionarlos con evaluaciones y rigor, por tanto se sugiere la formación de grupos alrededor de una temática, definir roles, propiciar un clima adecuado, el cual se logra dando libertad, pero a la vez que esté presente el respeto, la cooperación. No debe evaluarse su estadía.

Aspectos a considerar son las necesidades específicas en el aprendizaje y la posibilidad de

poder compartir conocimientos con otros miembros de la comunidad.

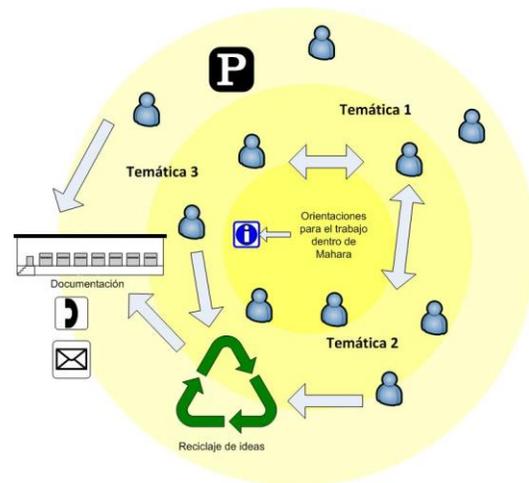
La información que se disemine y el conocimiento construido será fundamental en el futuro de los estudiantes, por otro lado es fundamental el flujo de la cantidad de información entre los miembros de la comunidad. Muy beneficiosa es la posibilidad de la existencia de un área (“portafolios”) para cada integrante.

Debe diseñarse espacios con temáticas de interés común que surgen de las necesidades de aprendizaje detectadas dentro de las diferentes ediciones de los cursos alojados en un LMS, por ejemplo y se crearán grupos alrededor de las mismas. (Temáticas 1, 2, 3...n), como se muestra en la Figura 1.

La red debe contener, entre otros aspectos, los siguientes:

Orientaciones para el trabajo dentro de la red social: primera “parada” dentro de la red, para conocer elementos fundamentales de su funcionamiento.

Reciclaje de ideas: área donde todos pueden depositar soluciones a problemáticas individuales que pueden ser adaptadas por otros.



**Figura. 1: Estructura de las actividades dentro de la red social con fines docentes (Fuente: Maciá, 2011)**

Documentación: almacén de documentos, proyectos, bibliografía.

La definición de roles dentro de la red, resulta



imprescindible, pues resulta necesario la vigilancia dentro de la misma, para que su actividad interna no decrezca, la designación de los roles pueden surgir por ejemplo, de entre los estudiantes que más se destaquen en las participaciones grupales durante la edición de cada curso, según la actitud que vayan asumiendo durante los debates.

Esclarecer muy bien, las vías de contacto, ya sea correo electrónico, teléfono, etc.

La Tabla 1 refleja de manera general cómo quedarían las actividades para el aprendizaje dentro de la red social, a tener en cuenta por el

**Tabla 1. Propuesta de actividades para el aprendizaje dentro de la red social (extracto)**

Etapas	Como (Patrón)	Aplicación
<p><b>Análisis</b></p> <p>Definir las necesidades y contenidos. Temas de interés. Conocer las características y conocimientos previos que poseen los estudiantes matriculados.</p> <p>Definir requisitos que deben cumplir los estudiantes para acceder al curso.</p> <p>Definir las condiciones y requerimientos técnicos.</p>	<p>Proposición de temáticas de interés común.</p> <p>Los temas irán surgiendo de los mismos debates y dudas surgidos dentro del curso en la Plataforma.</p> <p>Matriculación automática entrada en la red.</p>	<p>Incluir Blog de presentación, donde los nuevos que se incorporan, se presenten.</p>
<p><b>Diseño</b></p> <p>Desarrollar los objetivos, métodos a utilizar, medios, etc.</p> <p>En el caso de la red, el objetivo principal es la posibilidad de dar continuidad a la adquisición de conocimientos y el hecho de poder compartirlos.</p> <p>Definir valores a desarrollar como son: cooperación, colaboración, solidaridad.</p>	<p>Definiendo las temáticas que dentro del curso pudieran ser las más polémicas.</p> <p>Agrupando alrededor de una temática a estudiantes que realicen labores similares ya que pudieran tener las mismas inquietudes y enfrentarse a problemas comunes.</p> <p>Un referente pueden ser las Comunidades de Práctica, donde lo primero es encontrar un propósito común o interés para compartir.</p>	<p>Ejemplo de temáticas de interés:</p> <p>¿Cómo resolver una sobreasignación sin afectar la fecha final del proyecto?</p> <p>¿Cómo llevar la doble moneda en los costos de un mismo proyecto?</p> <p>¿Manejar proyectos grandes o subproyectos?</p>
<p><b>Desarrollo</b></p> <p>Elaboración y selección de los materiales y medios didácticos que se emplearán en el proceso de enseñanza-aprendizaje</p>	<p>Orientaciones generales</p> <p>Colocación de documentos con contenidos actualizados con acceso para todos</p>	
<p><b>Implementación</b></p> <p>Poner lo planificado en acción.</p>	<p>Se utiliza el patrón para aprendizaje en línea Jigsaw (Lockyer, 2009: 168). Ver además el anexo 7 en Maciá (2011)</p>	<p>Formación de grupos en torno a temáticas de interés común, definición de roles en los grupos.</p>
<p><b>Evaluación</b></p> <p>Comprobar si los objetivos propuestos fueron alcanzados.</p>	<p>No resulta de interés para el proceso de enseñanza-aprendizaje, el hecho de evaluar, debido a que se entraría en contradicción con la característica de la Informalidad el entorno.</p> <p>Conveniente la presencia de moderadores, auxiliares dentro de los grupos que monitoreen el comportamiento dentro de la red para que la actividad no decrezca.</p>	

profesor dentro del diseño de aprendizaje.

Como parte de la investigación del tema se realizaron actividades de Tormenta de ideas y Consulta a Expertos, sobresaliendo el criterio de lo novedoso que resulta la inclusión de una red social dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, como manera de poder dar continuidad al crecimiento de conocimientos, dándole gran importancia al aprendizaje colaborativo y grupal, así como lo importante que resulta tener un espacio para la discusión y debate en grupo entre técnicos y profesionales con intereses comunes.

#### 4. Conclusiones

Las investigaciones sobre estos temas referentes al uso de redes sociales para el aprendizaje es objeto de atención por instituciones educativas y de proyectos internacionales.

La experiencia que traen consigo los adultos, sería muy conveniente compartirla para construir conocimiento continuo.

La inclusión de una red social brinda una solución al hecho de dar continuidad al intercambio de conocimientos y experiencias entre técnicos y profesionales, después de adquiridos conocimientos a través de programas tradicionales de estudios.

La revisión bibliográfica muestra la preocupación que los temas tratados despiertan en estos momentos en las investigaciones educativas.

La consulta a expertos ha evidenciado los criterios positivos sobre factibilidad y posibilidad de llevarse a la práctica esta propuesta, así como la recogida de un número significativo de opiniones y sugerencias que marcan pautas en el trabajo y estudio futuros respecto al tema.

#### 5. Referencias bibliográficas

- Blanco, A. (2000) *Introducción a la Sociología de la Educación*. La Habana: Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona", Facultad de Ciencias de la Educación.
- Bleger, J. (1996) Grupos operativos en la enseñanza. Recuperado de <http://www.lapetus.uchile.cl/lapetus/archivos/1238438357Bleger,B%5B1%5D.,1986,%5C'Gruposoperativosenense%5C3%B1anza%5C'.pdf>
- Cabrera, J. (2002) *Andragogía: ¿Disciplina necesaria para la formación de directivos?* Universidad Agraria de La Habana "Fructuoso Rodríguez Pérez".
- Conole, G. (2008) *New Schemas for Mapping Pedagogies and Technologies*. Recuperado de <http://www.ariadne.ac.uk/issue56/conole>
- Elias, T. (2010) Universal Instructional Design Principles for Moodle. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 11(2). Recuperado de <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/869>
- Fariñas, G. (s.f) *Dinámicas del aprender a aprender*. Material entregado en la Maestría Educación a Distancia. Edición VI. Facultad de Educación a Distancia. Universidad de La Habana.
- Hunter, J. (2002) *Design and Support Strategies for learning in virtual communities of practice*. Tesis de Maestría. Athabasca University. Recuperado de <https://dt.athabascau.ca/jspui/bitstream/10791/112/1/Hunter.pdf>
- Lockyer, L. et al. (2009). *Handbook of Research on Learning Design and Learning Objects: Issues, Applications, and Technologies*. Vol. I y II. Australia: Universidad de Wollongong.
- Maciá, M. (2011) Propuesta de un diseño de aprendizaje para entornos virtuales Moodle-Mahara, su aplicación en Microsoft Project. Tesis de maestría, Universidad de La Habana.
- Marcos, B. (2009). *Psicología del Aprendizaje. Historia y Aportes a la Educación*. Facultad de Psicología. Universidad de La Habana
- Martín, Q. (2004) Aprendizaje colaborativo y redes de conocimiento. IX Jornadas Andaluzas de Organización y Dirección de Instituciones Educativas. Granada, 15-17 de diciembre de 2004, 55-70.
- Núñez, J. J. (2006) Postgrado, Gestión del conocimiento y desarrollo social. Material entregado en la Maestría Educación a Distancia. Edición VI. Facultad de Educación a Distancia. Universidad de La Habana.
- Sepúlveda, P. (2010) La incorporación de las tecnologías móviles en la formación profesional. Recuperado de <http://www.educamericas.com/La-incorporacion-de-las-tecnologias-%20moviles-en-la-formacion-profesional>

**Fecha de recepción:** 14 de abril de 2016

**Fecha de aceptación:** 12 de mayo de 2016