

# Las Redes Sociales y Aprendizaje Ubicuo

Jair Mendoza Ceballos <sup>1</sup>, Cesar A. Collazos <sup>2</sup>

<sup>1</sup>Corporación Universitaria Comfacauca, Popayán, Colombia  
[jmendoza@unicomfacauca.edu.co](mailto:jmendoza@unicomfacauca.edu.co) – [jairm1@yahoo.com](mailto:jairm1@yahoo.com)

<sup>2</sup>Universidad del Cauca, Popayán, Colombia  
[ccollazo@unicauca.edu.co](mailto:ccollazo@unicauca.edu.co)

## RESUMEN

Ser joven hoy en día, es sinónimo de ser un gran consumidor y procesador de información, adicionalmente, ellos son grandes usuarios de las empresas de comunicaciones, y no necesariamente en pro de una actividad productiva, sino por el deseo de acceder a las redes sociales. Hoy en día, es común observar por todas partes, en las aulas de clase, en los pasillos, en las áreas sociales, en las calles, es muy común observar a cientos de jóvenes inclinados sobre sus equipos móviles, conectados entre sí. Este trabajo, presenta un estudio preliminar que se adelanta sobre el impacto que puede generar procesos de aprendizaje usando redes sociales y del cual se han realizado dos actividades: Participación en un foro creado en Facebook y responder una encuesta cuyo enlace se ubicó en Facebook, con la intención de saber si los jóvenes están dispuestos a usar las redes sociales para sus procesos de aprendizaje. Por lo tanto se pretende resolver la pregunta: ¿Están los jóvenes en disposición de usar las redes sociales, como una herramienta para la apropiación de los conocimientos y para el desarrollo de los currículos?

Palabras Claves: Aprendizaje Ubicuo, Redes Sociales, Educación

## 1. INTRODUCCIÓN

El gran fenómeno de *las redes sociales*, son el producto del deseo humano de no estar solo, de compartir sus logros y fracasos, de expresar sus estados emocionales, de permanecer siempre en contacto con alguien más. Visualizado por estudiosos que vivieron a comienzos del siglo pasado, “*Sobre la superficie geoméricamente limitada de la Tierra, constantemente encogidos por el acrecentamiento de su radio de acción, las partículas humanas no sólo se multiplican más cada día, sino que, por reacción a sus mutuos roces, desarrollan en torno a sí, automáticamente, una madeja cada vez más densa de conexiones económicas y sociales*” [1]. Como lo indicó Teilhard de Chardin, actualmente existe una compleja red que abarca todos los aspectos de la vida humana sobre nuestro planeta. Desde lo cultural hasta lo económico, cada vez hay una inmensa interacción directa entre los individuos.

Por otro lado, se vislumbra un nuevo maestro y un nuevo estudiante, personas con la capacidad de analizar información y generar nuevos conocimientos, sin importar el campo o área de actuación, ya sean las ciencias exactas o las ciencias sociales. Por lo tanto, la verdadera educación será a otro nivel, desarrollando el modelo que se conoce como el “*constructivismo social del conocimiento*”. Este nuevo trabajo plantea un ajuste al enfoque presentado en trabajos anteriores, con miras a conocer el verdadero impacto que pueden tener los dispositivos ubicuos y las redes sociales, como soporte a los procesos de aprendizaje.

## 2. CONTEXTO

Este trabajo es la continuación del proyecto “*Uso de herramientas computacionales en entornos colaborativos como base para el desarrollo de un modelo de aprendizaje – CSCL- Educativo*”, aprobado en convocatoria interna del año 2013 de la Corporación Universitaria Unicofacauca (Popayán – Colombia) y financiado en su totalidad por la misma entidad. Se desarrolla en el marco del trabajo interinstitucional de la “*Red Iberoamericana de Apoyo a los Procesos de Enseñanza-Aprendizaje de Competencias Profesionales a través de entornos ubicuos y colaborativos*” patrocinada por CYTED - Programa Iberoamericano de Ciencia y Tecnología para el Desarrollo ([www.cytel.org](http://www.cytel.org)), de la cual hacen parte la Universidad del Cauca ([www.unicauca.edu.co](http://www.unicauca.edu.co)) y la Corporación Universitaria Comfacauca ([www.unicofacauca.edu.co](http://www.unicofacauca.edu.co)), con sedes en la Ciudad de Popayán, Cauca-Colombia.

## 3. APRENDIZAJE UBICUO

El aprendizaje ubicuo es considerado en este trabajo como la capacidad que generan los dispositivos móviles bajo un esquema integrado de *E-learning* y el *M-learning*, para el aprovechamiento de los recursos digitales en la apropiación del conocimiento por parte de los interesados en dicho proceso.

No solo se trata de los estudiantes aprendiendo un tema determinado, sino de una gran cantidad de estudiantes y profesores interactuando en un proceso de aprendizaje en diferentes vías, intercambiando conceptos y experiencias que generarían un verdadero aprendizaje significativo. Todo esto, aprovechando las capacidades y conexiones cada vez más abundantes y de mayor capacidad del Internet, que permitirán incrementar el conocimiento y la práctica. [2], al mismo tiempo que facilita intercambiar experiencias y analizar el saber teórico y práctico. [3].

Se podría decir que el aprendizaje ubicuo, es fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitándole al estudiante los recursos didácticos en forma digital, en el momento que él se sienta más apto para aprovecharlo. Logrando, adicionalmente, la libertad de capturar pensamientos e ideas de manera espontánea, justo cuando la inspiración llega, logrando la ampliación de los límites del aula, accediendo a las tecnologías de la información cuando y donde el usuario lo necesite, y facilitando la posibilidad de implementar innovadoras formas de enseñar y aprender. [4].

### 3.1 Características de un aprendizaje ubicuo

Para que un aprendizaje sea considerado ubicuo es necesario contar con una infraestructura tecnológica que permita a los participantes tener acceso a la información, con la posibilidad de adquirir conocimientos en cualquier momento y lugar, para lo cual debe cumplir con cuatro características según Filippi, [5].

- 1) *Permanencia, accesibilidad e inmediatez,*
- 2) *Interactividad,*
- 3) *Actividades educativas situadas y*
- 4) *Adaptabilidad.*

Pero Fernandez Reuter [6] considera una quinta característica:

- 5) *Personalización.*

Si se tiene en cuenta estas características, se puede entender que al desarrollar procesos de aprendizaje que le den significado, se debe considerar la manera o los mecanismos que permitirán, hacer de una manera eficiente que la información llegue a cada individuo de acuerdo a lo que este requiere o necesita, cuando lo necesita y donde lo necesita, al mismo tiempo evitando la homogenización y la masificación de los procesos.

Como un intento de poner en práctica estos conceptos, se propuso el uso de las Redes Sociales, usándolas para el acceso fácil y rápido de dos actividades que podrían juzgarse como interactivas, permanentes, accesibles e inmediatas.

## 4. USO DE LAS REDES SOCIALES

Con base en las características propuestas para el aprendizaje ubicuo, y conociendo el gran interés que tiene los jóvenes por el uso constante de los sistemas informáticos y el tremendo auge de las redes sociales, se realizó una experiencia de aprendizaje usando Facebook, para lo cual se creó un grupo cerrado en dicha plataforma. Ver Figura 1. (Vista del grupo Liderazgo – Facebook) Luego se solicitó la inscripción en el grupo a todos los estudiantes matriculados en el curso “Catedra Unicomfacauca II” de los diferentes programas de la Corporación Universitaria Comfacauca ([www.unicomfacauca.edu.co](http://www.unicomfacauca.edu.co)). En dicho grupo se ubicaron dos actividades, una relacionados con el tema de Liderazgo y una encuesta sobre el uso de las redes sociales.

El objetivo inicial de las dos actividades, era determinar de forma directa el interés y la participación en este tipo de actividades virtuales, de los inscritos en dicho grupo.



Figura 1. Vista del grupo Liderazgo - Facebook

Es necesario aclarar que este grupo se ha usado durante dos semestres académicos consecutivos, como medio de difusión para el envío inmediato de información a los estudiantes matriculados y como elemento de unión, con el fin de compartir experiencias y aprendizajes.

### 4.1 Caracterización del grupo

Actualmente participan en la actividad academica, estudiantes de la Corporación Universitaria Comfacauca matriculados en los primeros semestre, quienes pertenece a los programas Contaduria Publica, Ingenieria de Sistemas, Comunicación Social y Periodismo, Ingenieria Mecatronica y Tecnologia Agroambiental. La Tabla 1, presenta la caracterización por edades de los estudiantes que participaron en la Actividad 2, y cuyos resultados se describira mas adelante.

Tabla 1. Caracterización por edades de los estudiantes participantes en la encuesta.

Genero	Edad			Total Genero
	Menor a 18 Años	Entre 18 y 25 Años	Mayor a 25 años	
Mujer	1	11	7	19
Hombre	3	8	1	12
<b>Total Edad</b>	<b>4</b>	<b>19</b>	<b>8</b>	<b>31</b>

#### 4.2 Actividad 1: Foro sobre Liderazgo.

Esta primera actividad, pretendió evaluar la participación de los estudiantes inscriptos en el grupo, para lo cual les pidió contestar la pregunta: ¿Un buen Líder Nace o Se hace?, Ver Figura 2. Se esperaba una participación masiva de los mismos, y además se les indicó que se tendría en cuenta su participación para la nota final del curso.

En su momento el post fue visto por 98 usuarios y solo 32 dieron su opinión, lo que equivale al 32,7% de los mismos, es decir se tuvo una participación activa de solo la tercera parte de los estudiantes inscriptos.



Figura 2. Foro ¿Un buen lider Nace o se Hace?

#### 4.3 Actividad 2: Encuesta Uso de Redes Sociales

De otra parte, se diseñó una segunda actividad, y en esta ocasión se le pidió a un nuevo grupo de estudiantes, que contestarán una encuesta en línea, la cual se ubico en el grupo del Facebook, (Ver Figura 3), formulario desarrollado en la plataforma doc.google.com.



Figura 3. Formulario Google sobre el Uso de Redes Sociales

El grupo de estudiantes inscritos se amplió con las nuevas matriculas, en el momento hay un total de 124 miembros y este nuevo post fue visto por 80 usuarios, pero solo 31 respondieron la encuesta, lo que equivale al 38,8% de los mismos, es decir tan solo un poco más de la tercera parte de los estudiantes que vieron la invitación. Esto en cierta manera, empieza a generar pistas, sobre el uso que realmente están haciendo los jóvenes de dichos recursos y seguramente, se deberá profundizar con más detalle porque se presenta una baja participación en dichas actividades, lo que contradice los supuestos que se manejan en el imaginario académico sobre uso de dichas herramientas y su potencialidad inherente, como soporte a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Realizando un análisis de las respuestas dadas por los estudiantes que contestaron la última encuesta, se determinó que la mayoría son mujeres (61,3%), estudian Contaduría Pública (70,9%), usan Internet para resolver tareas (58%) y usan el teléfono móvil para acceder a las redes sociales (80,6%). Se confirma porque fueron los únicos quienes respondieron la encuesta, ya que son jóvenes altamente consumidores de información y uso masivo de los recursos informáticos.

Aunque los resultados de la encuesta no son concluyentes, ni pueden ser extrapolados a toda la población de estudiantes de la Universidad, y mucho menos a la población en general, indica un primer acercamiento a conocer, que quieren hacer los jóvenes con las redes sociales que están usando. Ver un resumen del resultado en la tabla 2.

**Tabla 2.** Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes.

<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Porcentaje</b>
Genero	Mujeres	61,3
Carrera Profesional a la que perteneces	Contaduria Publica	70,9
Edad	Entre 18 y 25 años	61,3
¿En que Redes Sociales esta más activo?	facebook	48,4
¿Ha participado en procesos de Aprendizaje usando Redes Sociales?	SI	58,1
¿Usa las Redes Sociales solo con fines de diversion?	NO	61,3
¿Cuál es el Medio Informatico que más usa para acceder a las Redes Sociales?	Celular o Movil	80,6
¿En que porcentaje usa Internet para las tareas?	Mayor al 80%	58,0

## 5. CONCLUSIONES Y TRABAJO FUTURO

Como se puede apreciar en el último ítem de la Tabla 2, dos terceras partes de los estudiantes que respondieron la encuesta, afirman usar Internet en un 80% o más, para resolver las tareas y trabajos planteados en las diferentes actividades curriculares, lo cual no es concluyente y en cierta manera contradictorio, puesto que como se observa en este trabajo, la participación de los jóvenes en las dos actividades propuestas ha sido muy baja, alrededor de una tercera parte de los matriculados oficialmente a la actividad curricular.

Aunque se ha pensado que el uso de las tecnologías móviles, puede convertirse en la principal herramienta de aprendizaje, solo serán los individuos en su rol de estudiantes, quienes decidirán cuando y donde usar los recursos, y sobre todo para que usarlos.

Por lo tanto, la respuesta a la pregunta que ha motivado este estudio, ¿Están los jóvenes en disposición de usar las redes sociales, como una herramienta para la apropiación de los conocimientos y para el desarrollo de los currículos?, podría

ser ambigua, puesto que los resultados obtenidos hasta el momento, indican que un 38,7% (más de la tercera parte) de los estudiantes afirman usar las redes sociales solo para fines de diversión. Y podría entenderse que no desean usarlo para trabajo o para procesos de aprendizaje escolar. Y del otro lado, están los que usan dichas redes para algo más que la diversión o el ocio, que en este estudio son el 61,3%.

Por consiguiente, no podemos responder con certeza la pregunta y nos lleva a realizar un trabajo más detallado, por lo que se ha planteado una siguiente etapa de este trabajo. Se pretende realizar una evaluación en línea de los conocimientos adquiridos por los jóvenes durante el desarrollo del curso y evaluar el impacto que pudo tener en ellos las actividades presenciales y las actividades propuestas con recursos digitales.

## REFERENCIAS

1. Teilhard de Chardin, Pierre. El Porvenir del Hombre. Editorial Libro impreso. Taurus Ediciones. 1977.[En línea]. <[http://www.bibliotecaespiritual.com/pdf\\_obras/EI%20Porvenir%20Del%20Hombre++.pdf](http://www.bibliotecaespiritual.com/pdf_obras/EI%20Porvenir%20Del%20Hombre++.pdf)>. (22 Septiembre 2016)
2. Area, M. y Adell, J. (2009): eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga. pags. 391-424. [En línea]. <<http://tecedu.webs.ull.es/textos/eLearning.pdf>> ( 6 Julio 2016)..
3. Fernandez, M; Alvarez, Q.; Mariño, R. (2013). Universidad de Santiago de Compostela. E-Learnig: Otra manera de Enseñar y Aprender en una Universidad Tradicionalmente Presencial. Estudio de Caso Particular. PROFESORADO. Revista de Curriculum y Formación del Profesorado. Volumen 17 No. 3. 2013. [En línea]. <<http://www.ugr.es/~recfpro/rev173COL5.pdf>> ( 22 julio 2016)
4. ISEA S.Coop. (2009). Análisis prospectivo de las potencialidades asociadas al Mobile Learning. Elaborado por ISEA S. Coop., dentro del marco de la iniciativa e-ISEA para el lanzamiento de un Centro de Experimentación Avanzado en materia de Servicios Electrónicos. [En línea]. <[http://www.iseamcc.net/eISEA/Vigilancia\\_tecnologica/informe\\_4.pdf](http://www.iseamcc.net/eISEA/Vigilancia_tecnologica/informe_4.pdf)> (16 agosto 2016).
5. Filippi, J.; Lafuente, G.; Bertone, R. (2010). Universidad Nacional de la Plata. Argentina. Diseño de un Ambiente de Aprendizaje Colaborativo. V Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología. 2010. [En línea]. [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/18477/Documento\\_completo.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/18477/Documento_completo.pdf?sequence=1). (22 Agosto 2016).
6. Fernández Reuter , B.; Durán, E.; Amandi, A. (2013). Personalización en entornos de u-learning. XV Workshp de Investigadores en Ciencias de la Computación. Parana – Entre Ríos. Argentina. [En línea]. <[http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27394/Documento\\_completo.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27394/Documento_completo.pdf?sequence=1)>. (3 Septiembre 2016).

Otros recursos consultados y no referenciados.

- 1 Sánchez, Jaime. (2014). Usos Educativos de Internet. Universidad de Chile. [En línea]. <<http://users.dcc.uchile.cl/~jsanchez/Pages/papers/usoseducativosdeinternet.pdf>> (8 septiembre 2014).
- 2 Collazos, C.; Guerrero, L.; Vergara, A.(2001). Aprendizaje Colaborativo: un cambio en el rol del profesor. Proceeding of the 3rd Workshop on Education on Computing, Punta Arenas, Chile, November. [En línea]. <<http://www.dcc.uchile.cl/~luguerre/papers/CESC-01.pdf>> (15 Mayo 2014)
- 3 Carrillo G. Beny Axel, José Cedeño, Aideé González, and Andrea Rios. (2012).”Los Sistemas Colaborativos” [En línea]. <<http://modelodecolaboracion.wikispaces.com/file/view/Trab.+de+Sistemas+Colaborativos.pdf>> (15 Agosto 2014).
- 4 Guiñez, S; Pavié, Alex (2008). Modelo de adquisición y desarrollo de competencias apoyado por CSCL. Cuadernos de Docencia Universitaria ISSN 0718-4719 versión electrónica. Vol. 1, Nro. 1, Julio 2008, pp. 111 – 128. [En línea]. <<http://www.educandus.cl/ojs/index.php/edocencia/article/viewFile/14/16>> ( 6 Noviembre 2014).
- 5 Collazos, C.; Mendoza, J. (2006). Como aprovechar el “aprendizaje colaborativo en el aula. Educación y Educadores, 2006. ISSN 0123-1294. Volumen 9. Número 2, pp. 61-76.

- 6 Costaguta, Rosanna. (2009). Aprendizaje Colaborativo Soportado por Computadores. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Tandil (Argentina). Marzo 2009. [En línea]. <[http://www.exa.unicen.edu.ar/catedras/acspc/Material/CSCL\\_2009.pdf](http://www.exa.unicen.edu.ar/catedras/acspc/Material/CSCL_2009.pdf)> (22 mayo 2014)
- 7 ISEA S.Coop. (2009). Análisis prospectivo de las potencialidades asociadas al Mobile Learning. Elaborado por ISEA S. Coop., dentro del marco de la iniciativa e-ISEA para el lanzamiento de un Centro de Experimentación Avanzado en materia de Servicios Electrónicos. [En línea]. <[http://www.iseamcc.net/eISEA/Vigilancia\\_tecnologica/informe\\_4.pdf](http://www.iseamcc.net/eISEA/Vigilancia_tecnologica/informe_4.pdf)>. (16 julio 2014).

