

# **Análisis del nivel de participación en las redes sociales en Internet, una experiencia a partir de la etnografía virtual en la Educación Superior**

**Oscar Javier Bachiller Sandoval<sup>1</sup>**

**Resumen.** La Educación Superior viene explorando nuevos escenarios de enseñanza y aprendizaje gracias a la potencialidad que brindan las TIC. Este artículo presenta una experiencia que hace uso de las Redes Sociales en Internet, para el desarrollo de actividades que fomentan el trabajo colaborativo, estimulando la participación del estudiante y la construcción colectiva de conocimiento. Se analizó el nivel de participación con un grupo de 26 estudiantes del programa de Ingeniería de Sistemas en la Universidad de Cundinamarca, utilizando los principios de la Etnografía Virtual para comprender e interpretar los factores que determinan la motivación del estudiante que participa, donde pudo constatar que las Redes Sociales en Internet favorecen la participación social y fomentan el desarrollo del aprendizaje social y colaborativo.

**Palabras clave:** Etnografía Virtual, Red Social en Internet, Comunidades Virtuales, Participación, Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje Social

**Abstract.** Higher education has been exploring new teaching and learning scenarios thanks to the potential offered by ICTs. This paper presents an experience that makes use of social networks on the Internet, to develop activities that foster collaborative work, encouraging the participation of the student and the collective construction of knowledge. The level of participation was analyzed with a group of 26 students from the Systems Engineering program at the Universidad de Cundinamarca, using the principles of Virtual Ethnography to understand and interpret the determinants of student motivation to participate, which was found to Internet social Networks in foster social participation and encourage the development of social and collaborative learning.

**Keywords:** Virtual Ethnography, Social Network Online, Virtual Communities, Participation, Collaborative Learning, Social Learning.

## **Introducción**

La sociedad de la información y del conocimiento se caracteriza por una serie de cambios constantes sustentados en el uso continuo de las tecnologías de la información

---

<sup>1</sup> Magister en Educación y TIC (e-learning). Profesor, Facultad de Ingeniería, Universidad de Cundinamarca, sede Fusagasugá, Colombia; e-mails: oscarbachiller@gmail.com, obachiller@mail.unicundi.edu.co

y la comunicación; en la educación, estos cambios impactan significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde la tecnología es un medio de apoyo invaluable. Salinas (2003) asegura que las TIC pueden utilizarse para apoyar el proceso de aprendizaje de formas variadas, dentro de las cuales una de ellas presume el uso de los elementos computacionales y las redes de comunicaciones con el fin de colaborar y poder conseguir así metas comunes. Las TIC han mostrado que son un excelente apoyo para las actividades que se desarrollan en equipo en los procesos de colaboración y del cómo lograr propósitos colectivos, pero no se debe olvidar que la tecnología no es útil por sí misma, sino por el uso que de ella las personas hacen.

El aprendizaje colaborativo, en los espacios virtuales, favorece enormemente que las personas puedan compartir sus ideas y experiencias y, a partir de ello, aprender y desaprender de manera conjunta. Este aprendizaje es una estrategia importante para que el estudiantado pueda desarrollar las habilidades que se requieren en contextos sociales de participación y trabajo en conjunto.

Con base en lo anterior, la interacción social favorece compartir el conocimiento; así, Pérez-Mateo & Guitert (2007) hablan del aprendizaje colaborativo virtual como:

Un proceso social de construcción de conocimiento, en el que, a partir del trabajo conjunto y el establecimiento de metas comunes, se da una reciprocidad entre un conjunto de individuos que saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista de tal manera que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento. Es un proceso en el que cada individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes del equipo.

Siguiendo con este planteamiento, Gros (2011) manifiesta que es muy importante “crear comunidades de aprendices y para ello es fundamental diseñar unas buenas actividades para promover la interacción, el intercambio y el trabajo en grupo”, lo que se reafirma con que indica Cabero (2006): “a través de compartir una visión común, es posible trazar y alcanzar objetivos e intereses compartidos, donde a través del trabajo mancomunado y grupal, es posible aprender de manera conjunta”, al resaltar la importancia que representa el hecho de desarrollar espacios de aprendizaje colaborativo.

Por ello, se parte de la idea de que el uso de las redes sociales debe favorecer el trabajo colaborativo, con un incremento de la participación y motivación del estudiante. En este sentido, las redes sociales, en Internet, han mostrado ser un excelente apoyo para las actividades que se desarrollan en equipo en los procesos de colaboración y del cómo lograr metas comunes. Estas redes sociales en Internet las conforman un conjunto de actores: “(individuos, grupos, organizaciones, comunidades, sociedades globales, etc.) vinculados unos a otros a través de una relación o un conjunto de relaciones sociales”, según señala Miralbell (2011).

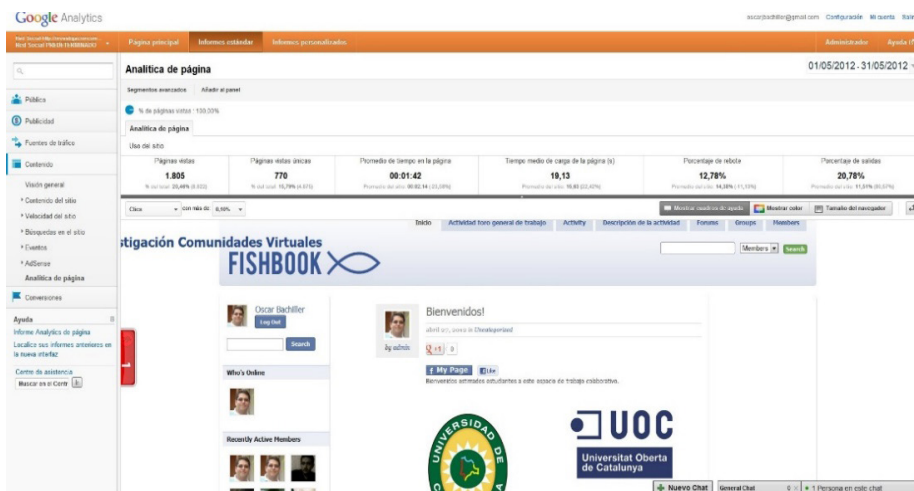
Las redes sociales, con su capacidad de crear comunidad, se perfilan como una alternativa interesante para incluir en los procesos educativos, según George Siemens & Martin Weller (2011), la llegada de las herramientas de orientación social o *software* social, y representan un dilema para la enseñanza 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, en concordancia; según lo que manifiesta Kirchman (2010): “Si partimos de la idea de Bourdieu, según la cual la escuela es donde se fabrican las personas y pensamos las redes sociales como ámbitos de inmersión y desempeño de personas, es factible la utilización de redes sociales en el ámbito educativo”.

Para finalizar, respecto al nivel de participación que se puede dar en estos espacios sociales, en el momento de desarrollar una actividad, la participación se entiende como el hecho de estar incluido en ella en un intercambio de mensajes: “se relaciona con la presencia y aporte en un espacio virtual de comunicación, pero no requiere de una respuesta ni necesariamente la provoca”, señala Silva (2011). Entre otras cosas, Wenger, McDermott y Snyder (2002) establecieron un modelo para determinar el nivel y tipo de participación:

- “El núcleo, que son los miembros del grupo más activos, promueve y plantea espacios de discusión y debate y va más allá de lo estipulado.
- Los miembros activos: su participación es ocasional, diferenciándolos en ello de los líderes que sí mantienen un nivel constante de participación.
- Los Lurkers, son parte de la comunidad, están inmersos a través del seguimiento en las actividades de la comunidad, pero no intervienen ni realizan aportaciones”.

### **El escenario de investigación**

Este proyecto de investigación consistió en la realización de un estudio con utilización de herramientas de la etnografía virtual, que tuvo como objeto el análisis del nivel de participación por medio de actividades de trabajo colaborativo que se realizaron a través de una red social en Internet, creada para tal propósito, haciendo uso de la herramienta *WordPress* (véase Figura 1).



**Figura 1.** Red Social creada en WordPress, vista desde el espacio de Analítica Web a través de Google Analytics. Fuente: Esta investigación.

El objetivo general del estudio era analizar la participación de los estudiantes en el desarrollo de actividades de trabajo colaborativo a través del uso de las Redes Sociales en Internet. Este estudio describe e interpreta el tipo y el nivel de participación, dentro de las actividades planeadas para fomentar el desarrollo del aprendizaje social y colaborativo, fundamentado en los factores de la participación de los miembros de una comunidad virtual establecidos por Wenger, McDermott y Snyder (2002).

Se llevó a cabo en el primer semestre del año 2012, con los estudiantes de la asignatura de Gerencia de Tecnología, correspondiente a décimo semestre del programa de Ingeniería de Sistemas de la Universidad de Cundinamarca, en su sede de Fusagasugá. Esta es una asignatura de carácter presencial, y su objetivo es desarrollar las competencias, para la solución de problemas y la toma de decisiones, mediante el trabajo en equipo de futuros profesionales de la Ingeniería de Sistemas. Las TIC se establecen como herramientas de apoyo a las actividades presenciales.

En primer lugar, a los estudiantes se les hizo una presentación de la dinámica y desarrollo de la actividad, donde, por medio de una guía, conocieron las pautas de trabajo y lo que se esperaba obtener. Posteriormente, se explicaron los fundamentos de la interacción en el juego de rol *ITManager Duels* (disponible en: [https://itmanagerduels.intel.com/es\\_es/](https://itmanagerduels.intel.com/es_es/)), y se presentó la red social como estrategia pedagógica para favorecer el trabajo colaborativo, en su proceso de aprendizaje. La actividad giró en torno de una situación real de trabajo: la administración del departamento de TI de una corporación en proceso de expansión, que les permitió relacionar la teoría con la práctica, a partir de la fundamentación que se imparte en los contenidos de la asignatura.

A los estudiantes se los dividió en cuatro grupos, con un promedio de 6 alumnos por grupo (que ellos mismos eligieron), donde cada uno contaba con la responsabilidad de comportarse como si se tratara de un equipo real de trabajo, a partir de lo realizado en clase. Además, disponían de un espacio privado para el desarrollo de su interacción en la creada red social en Internet, en que disponían de los recursos necesarios para realizar sus actividades: un muro, foro, *chat*, etc., donde debían establecer los espacios de debate y discusión.

Estas actividades contaron con una duración de 6 semanas, en las que, a través del juego de rol *ITManager Duels*, una vez se superaban los objetivos propuestos en el nivel inicial de este juego, cada grupo debía elaborar un documento resumen que contenía las estrategias y decisiones tomadas, así como los logros y resultados obtenidos con base en el desarrollo de los escenarios que planteaba la simulación del juego. Posteriormente, debían compartir dichos documentos con los demás grupos, con el fin de evaluar y opinar respecto a las decisiones que afectaron o impulsaron el logro de los objetivos propuestos, respecto de los demás grupos, e indicando las alternativas que se consideraba que podían haberse seguido en dicha dinámica de simulación.

Los tiempos recomendados para la actividad eran de 5 horas semanales de trabajo independiente (o una hora diaria), en las que contaban en la red social con un tablón para la comunicación con el docente, donde podían consultarse cualquier tipo de duda relacionada con la actividad (técnica, metodológica o procedimental).

En lo concerniente a la evaluación, en la dinámica del juego no se llevó a cabo ninguna evaluación dado que los logros se determinaban a partir de la realimentación que el videojuego brindaba. La evaluación de la actividad se establecía a partir de la entrega del documento y el nivel de participación en las actividades que desarrolla el grupo en la red social, sustentada en una rúbrica de evaluación, que era sumativa y se correspondía con los siguientes elementos:

- Número de intervenciones (lo hace de manera regular tanto compartiendo opiniones como respondiendo a los planteamientos de los compañeros).
- Calidad de las intervenciones (indaga y busca información en diversas fuentes, comparte documentos, video, etc.)
- Claridad de las ideas expuestas (intervenciones claras, sustentadas en la evaluación de recursos externos, como la consulta de videos o documentos, o a partir de las discusiones con sus compañeros de trabajo).
- Capacidad de análisis y síntesis.

Al ser esta actividad de naturaleza colaborativa, los resultados debían ser fruto de la participación activa y decidida de todos los integrantes del grupo. La calificación se determinaba tanto a partir del aporte individual como del grupal.

## Diseño de la investigación

La investigación desarrollada se estableció a partir de los principios de la metodología cualitativa; es un estudio interpretativo-descriptivo. En este contexto, se definió una pauta de análisis que considerara un ejercicio donde fuera posible observar la forma y los factores que inciden en cómo los estudiantes llevaron a cabo su participación en las redes sociales en Internet en el momento de realizar actividades formativas con utilización de estos medios didácticos; cómo lo manifiestan Denzin y Lincoln, citado en Rodríguez & Valdeoriola (2009), la investigación cualitativa implica “estudiar las cosas en su contexto natural, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en función de los significados que las personas le dan”.

Este proyecto se sustenta en el hecho de que deben respetarse las características y singularidades de los estudiantes miembros de la red social en Internet y relacionar así la forma cómo construyen significados, perciben su participación y los elementos que en ella influyen, en el momento de la interacción a través de las comunidades virtuales, para poder interpretar así los factores que se relacionan con el nivel de participación en ellas, mediante herramientas de la etnografía virtual, dado que: “El interés por la etnografía virtual o en línea surge cuando el objetivo es no sólo estudiar los usos de Internet, sino también las prácticas sociales en línea y de qué manera estas prácticas son significativas para la gente”, como lo señala Ardèvol (2003)

Para la construcción de las técnicas y los instrumentos se tomó en consideración la propuesta hecha por Gómez (2002), frente al uso de la observación participante, teniendo en consideración lo manifestado por Ardèvol, en el sentido de que: “en el ciberespacio no podemos “plantarnos”, ya que los miembros que interactúan en las comunidades virtuales entran y salen, no pasan la mayor parte de su vida conectados a la red”.

El otro instrumento es el uso de cuestionarios *on-line*, ya con una orientación más cuantitativa, con el propósito de analizar y triangular los datos recolectados, para contar así con una mayor validez y poder comprender mejor el escenario de estudio.

Se aplicaron dos cuestionarios, que se desplegaron en Internet por medio de la herramienta Encuesta fácil (disponible en: <http://www.encuestafacil.com/>), en cada uno de los correos electrónicos de los estudiantes, donde se les indicaba el propósito del cuestionario y la confidencialidad de los datos como insumo para el desarrollo del proyecto. El primero de ellos se aplicó al inicio de la actividad, con el objeto de caracterizar el perfil de los estudiantes y, el segundo, al finalizar, para recolectar sus apreciaciones frente a lo desarrollado. Estos cuestionarios los validaron unos expertos y para su confiabilidad se hizo uso de la prueba Alfa de Crombach, que alcanzó un valor de 0,8.

Para poder cuantificar la participación de los estudiantes en el momento de realizar las actividades de trabajo colaborativo en la red social del estudio, se construyó, como apoyo, un modelo de Analítica *Web* a través de los recursos brindados por *Google Analytics*, que recolecta todos los datos que se generan a través del uso de la plataforma informática y que quedan registrados en dicho recurso, a partir de los siguientes indicadores, identificados a partir del trabajo realizado por Silva (2007) (Ver Tabla 1).

Indicador	Propósito
Número de mensajes que envía el estudiante	Determinar el número de mensajes que un estudiante ha enviado; por ejemplo, a través del hecho de compartir un elemento cualquiera en el espacio de participación, como un foro. Determinar también el número de mensajes en respuesta a un hecho de colaboración; por ejemplo, al realizar un comentario sobre una temática tratada en alguno de los espacios de la red social.
Número de mensajes que recibe el estudiante	Determinar el número de mensajes que un estudiante simplemente lee y no genera ninguna acción de respuesta. También aquellos a partir de los cuales no desarrolla ningún tipo de acción, ni siquiera los lee o revisa.
Número de veces que revisa las actividades	Determinar el número de veces que revisa las actividades planteadas en el entorno de trabajo.
Número de veces que revisa los recursos	Determinar el número de veces que revisa, por ejemplo, un video o documento compartido.
Tiempo promedio de conexión en la actividad	Determinar los tiempos medios de conexión en el entorno de trabajo en el momento de desarrollar las actividades.
Uso de los recursos de la red social	Determinar el uso de los recursos disponibles en la red social; por ejemplo, si hizo uso de los foros, compartir video, documentos, etc.

Tabla 1. Indicadores Cuantitativos. Fuente: esta investigación.

La observación participante se centró en entender la dinámica respecto al nivel de participación de los estudiantes en el momento de desarrollar las actividades de trabajo colaborativo, a partir de los indicadores establecidos (Ver Tabla 2), que se corresponden con los factores personales que influyen en las dinámicas desarrolladas por los grupos, identificados en el trabajo hecho por Pérez-Mateo y Guitert (2007).

Indicador	Propósito
Características de los estudiantes	Determinar la percepción del estudiante sobre aspectos de personalidad, como la motivación, el interés, etc.
Tiempo / disponibilidad	Determinar la percepción del estudiante sobre la disponibilidad de tiempo para el desarrollo de las actividades.
Actitud y familiaridad/ dominio de la tecnología	Determinar la percepción del estudiante sobre si la familiaridad con la tecnología relacionada con las redes sociales influye en el nivel de participación en las actividades.

Tabla 2. Indicadores Cualitativos. Fuente: Esta investigación.

Esta observación se llevó a cabo en la red social creada, a través de la toma de notas en la plataforma y el registro de contenidos a través de las herramientas que brinda *Google (Google Docs)*, y los visores de tiempo real de la plataforma de *Analytics*. El periodo de observación fue de seis semanas, de abril a mayo de 2012.

## Los resultados

A partir del análisis de datos, se pudieron identificar las percepciones del estudiantado frente al uso de las redes sociales en Internet como espacio de trabajo colaborativo, así como determinar su nivel de participación en las actividades pedagógicas realizadas. Los resultados más relevantes fueron:

### Respecto al cuestionario

Las preguntas del cuestionario trataban diversos tópicos, tales como aspectos generales en cuanto al uso de una red social, el significado que les atribuían los estudiantes a estas herramientas tecnológicas como medio para el aprendizaje y la experiencia vivida tras haber participado en la red social. El análisis de los datos se hizo con el programa informático SPSS.

Participaron un total de 26 estudiantes, con un rango de edad comprendido entre 20 y 35 años. El 92.31% de los estudiantes había tenido algún tipo de experiencia en el desarrollo de actividades de trabajo colaborativo, principalmente mediante el uso de herramientas diseñadas con este propósito, entre las cuales destacan, las *Wiki* (79%), el uso de *chats* (79%), foros en línea (67 %), y *Google Docs*, con el 33%.

Respecto al uso de redes sociales, el 100% manifestó que hacía uso de *Facebook*; 88% hace uso de *Twitter*, 77% hace uso de *Google+*, 65% de *Hi5* y 19% de *Linkedin*. Frente al propósito, se identificó que el 96% hace uso de la red social para el contacto con amigos, 88% para el contacto con familiares, 85% para el entretenimiento y el 58% con el propósito de relaciones laborales o profesionales.



El 100% de los estudiantes calificó la actividad pedagógica de hacer uso de Redes Sociales en Internet como buena. De igual manera, el 88% de los estudiantes considera que el uso de las redes sociales, para el desarrollo de actividades de trabajo colaborativo, mejora considerablemente su capacidad para aprender de manera conjunta; el 12% de los estudiantes considera que es poca la mejora de esta capacidad.

El desarrollo de la actividad permitió, en un 96%, la generación de espacios de diálogo y discusión, en un 88% el compartir información, en un 58% mejorar las capacidades de búsqueda de información, en un 54% mejoró su percepción en torno al respeto de las ideas de los demás; el 8% opina que pudo profundizar e indagar sobre temáticas actuales y de la academia, al igual que el haber aprovechado el ejercicio para hacer uso de las redes sociales con fines educativos y no sólo de ocio.

A partir del modelo de *Análítica Web*, pudo determinarse que, con base en lo planteado por Wenger, McDermott y Snyder (2002), el 23% de los estudiantes asumió el rol de líder y el 76% tuvo una participación activa; no se presentó la figura de Lurker. Para determinar el nivel de participación, se tomó como referencia una escala de valoración mayor de 30 mensajes para el nivel de líder, de 1 a 30 para el nivel activo y de 0 para el nivel de lurker (Ver Figura 2).

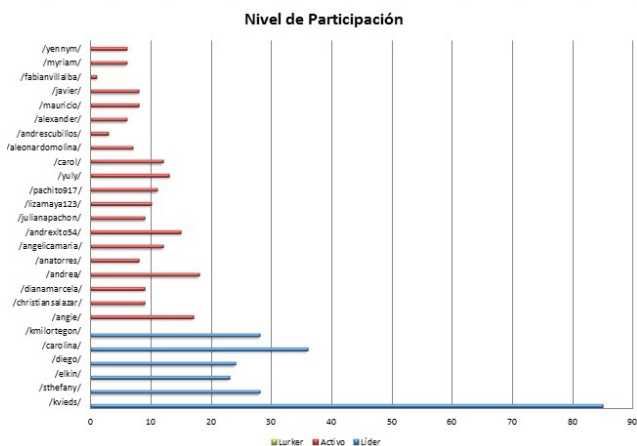


Figura 2. Nivel de participación de los estudiantes. Fuente: Esta investigación.

Puede interpretarse que los estudiantes consideraron que el uso de las redes sociales como herramienta para el aprendizaje les permite trabajar colaborativamente, estimula su participación y la interacción con sus compañeros y que el compartir les conduce a un aprendizaje significativo, en el que asimilan de mejor manera los contenidos que se imparten en la asignatura, plasman la necesidad de considerar el uso de medios alternativos mediante metodologías activas que sirvan de complemento a los espacios presenciales a los cuales comúnmente están acostumbrados, donde adquieran un rol más activo, tal como, en este caso, con las redes sociales.

## El factor cualitativo

El análisis de los datos, desde una perspectiva cualitativa, se realizó a partir de la observación y se utilizó el programa informático ATLAS.ti que sirvió para organizar las categorías de la participación e interacción en el momento de hacer uso de las redes sociales. El desarrollo de la actividad de trabajo colaborativo, con utilización del espacio de la Red Social en Internet, representó una experiencia muy gratificante para los estudiantes, pues fue posible observar que muchos de ellos cambiaron su percepción respecto a la Red Social, como elemento de ocio únicamente, y pasaron a vislumbrar las ventajas que podrían tener en los escenarios educativos. Un aspecto interesante es que los estudiantes contrastaron el desarrollo de la práctica dentro de su proceso de aprendizaje y llegaron a la conclusión de que las Redes Sociales en Internet son un mecanismo útil para las actividades de enseñanza y aprendizaje en la Educación Superior, en nuestro caso, al motivarlos a participar. Elkin señaló:

Usar las redes sociales como herramienta de aprendizaje me parece novedoso y muy útil, donde se le da otro enfoque a las redes sociales, no sólo de publicidad y ocio.

Hubo consenso en el hecho de que no se aprende solamente de manera individual, sino que se requiere de la colaboración y participación en un entorno social de aprendizaje, para poder desarrollar al máximo las habilidades en una sociedad marcada por el uso intensivo de la información y el conocimiento. Se pudo evidenciar que hubo un contraste con las experiencias que han desarrollado trabajando en equipo e identificaron la importancia de que sus miembros compartan un “objetivo común”, donde, además, para que el desarrollo del trabajo sea efectivo, no ha de estar sujeto a presiones de ninguna naturaleza, lo cual podría llegar a afectar el nivel de participación. Como Ana – Andrea señalan:

El trabajo colaborativo es, sin duda, una herramienta importante en el aprendizaje de todo ser humano; está comprobado que aprendemos más y mejor en grupo que individualmente, ya que este último exige de mayor tiempo y esfuerzo; la actividad propuesta exige que cada uno de nosotros realmente se preocupe por aportar conocimientos al grupo y que se involucre en las actividades desarrolladas para lograr un trabajo mancomunado. Creo que a todo ser humano le gusta compartir ideas, pensamientos y cuestiones cotidianas, participar de las actividades que le generan interés sin presiones de parte del profesor. En nuestro contexto académico, muchas actividades las realizamos por equipos y, en ocasiones, suele suceder que no compartimos gustos comunes y eso hace complicado el resultado que esperamos en un trabajo. Con el uso de internet, nos olvidamos de esas cosas vanas y nos interesan otros aspectos que no se transmiten de persona a persona, sacando más provecho de esta actividad y centrándonos en el objetivo común. (Ver Figura 3).



ana torres morales said on mayo 21, 2012

El trabajo colaborativo es sin duda una herramienta importante en el aprendizaje de todo ser humano, esta comprobado que aprendemos mas y mejor en grupo que individualmente, ya que este ultimo exige de mayor tiempo y esfuerzo; la actividad propuesta, exige que cada uno de nosotros realmente se preocupe por aportar conocimientos al grupo y que se involucre en las actividades desarrolladas para lograr un trabajo mancomunado.

Responder

Edit



angelica reyes said on mayo 24, 2012

Si estoy totalmente de acuerdo con Ana ya que el trabajo colaborativo es una metodología de aprendizaje en la que todos se esfuerzan de acuerdo a sus capacidades y destrezas de tal forma que todos realizan un aporte ecuanime y por ende adquieren un conocimiento más estructurado y con un mejor nivel de profundización, ademas de esto es otra forma de enseñar cosa que le hace falta algunos docentes de nuestra carrera para que apliquen a sus clases haciendo uso de las nuevas TIC, ya que aprendemos mas escuchando, conversando, debatiendo, haciendo foros, que leyendo una teoría para prendernos de memoria para alguna actividad como "parcial".

Responder

Edit



andrea\_castillo said on mayo 24, 2012

Bueno creo que a todo ser humano le gusta compartir ideas, pensamientos y cuestiones cotidianas. En nuestro contexto académico muchas actividades las realizamos por equipos y en ocasiones suele suceder que no compartimos gustos comunes y eso hace complicado el resultado que se esperamos en un trabajo. Con el uso de internet nos olvidamos de esas cosas vanas y nos interesan otros aspectos que no se transmiten de persona a persona, sacando mejor provecho de esta actividad y centrándonos en el objetivo común.

Responder

Edit

Figura 3. Opiniones sobre el desarrollo del trabajo colaborativo.

Fuente: Esta investigación.

Los estudiantes se manifestaron sobre la importancia que tiene el incorporar y el hacer uso de las TIC en sus procesos de formación, resaltando lo práctico del ejercicio, lo que les permitió romper paradigmas, en especial frente al uso de las Redes Sociales en Internet y cómo éstas se entienden en la universidad y les llevó a interesarse en participar. También se puede percibir que el uso de estos entornos les hace sentir un proceso de aprendizaje que se sustenta en aspectos prácticos de la vida real y no sólo en suposiciones de carácter teórico. Elkin señaló:

Las actividades desarrolladas mediante el uso de una red social como medio de aprendizaje, para esta actividad de trabajo colaborativo, fue muy interesante, pues nos permitió abordar el aspecto académico desde una perspectiva totalmente diferente a la que comúnmente se realiza. Algo diferente, pero que le puede permitir al estudiante tener un aprendizaje más significativo y práctico de cara a la realidad.

Algunos estudiantes manifestaron que, en ocasiones, no participaban para evitar problemas con sus compañeros, puesto que no había respeto por las ideas de los demás; a partir del ejercicio se identificó que los alumnos comprendieron y resaltaron el respeto como elemento que influye de manera directa en el nivel de participación; además, llegaron a la conclusión de que, a partir de las múltiples interpretaciones y percepciones de los distintos miembros del equipo, es posible desarrollar un aprendizaje más efectivo, al poder contrastar diferentes puntos de vista y aprender de las vivencias y experiencias de los compañeros, lo que los animaba a participar. El compartir se establece como un factor de motivación para el desarrollo del aprendizaje, en el momento de desarrollar el ejercicio. Los estudiantes se sienten cómodos al hacer uso de las Redes Sociales en Internet; desarrollar esta actividad causó una reacción favorable. Andrea señaló:

Me pareció muy interesante esta actividad, ya que nos dimos cuenta qué es trabajar en equipo, compartir nuestras ideas y debatir las de nuestros compañeros o apoyar las mismas. Otro punto que quiero resaltar es que, a medida que uno se va haciendo participe en la red social, al publicar un artículo, noticia, video, etc., nos interesábamos más por saber qué habían escrito nuestros compañeros de trabajo; se pudo visualizar el apoyo de todo un equipo de trabajo.

A su vez, Stefany señaló:

Creo que por ser la primera vez que se nos plantea un escenario de este tipo, las actividades propuestas se desarrollaron de muy buena manera y la participación de todo el grupo fue constante durante todo el proceso.

Hubo también algunas dificultades que afectaron el nivel de participación. El tiempo es una característica a considerar, ya que, aun así se disponga de él, este factor se relaciona más con la forma cómo lo aprovechamos. Mauricio planteó:

Realmente poseemos el tiempo necesario para desarrollar la actividad, ya que en un día habitual estamos conectados a las redes sociales alrededor de 5 horas; lo que no estamos acostumbrados es a dedicar el tiempo necesario para desarrollar actividades académicas, que sí es un factor importante a la hora de desarrollar la actividad.

Otro factor que afectó el nivel de participación es el volumen de actividades y la carga de trabajo relacionada con otras asignaturas, pues esto incide de manera directa en el desarrollo de las actividades de trabajo colaborativo planteadas. Andrés planteó:

Creo que el alto volumen en otras áreas afecta sustancialmente el desarrollo de este tipo de actividades.

Finalmente, es interesante presentar información adicional, que puede dar una idea del grado de uso que los estudiantes hicieron de la red social en la actividad

pedagógica planteada. En cuanto a la negociación de significados, los grupos de trabajo contribuyeron al planteamiento de alternativas frente a posibles soluciones para la problemática establecida en el juego de rol, lo que permite contrastar y mejorar los planteamientos que sustentan la toma de decisiones que se establecieron a partir del trabajo en equipo.

## Conclusiones

Las redes sociales en Internet representan una posibilidad muy útil de fomentar la participación en el desarrollo de actividades colaborativas para la construcción social de conocimiento. Dado que diversos factores, como la familiaridad de uso, las dinámicas sociales que se desarrollan en la Red Social, los espacios colectivos de debate, etc., deben estas Redes Sociales considerarse como una opción viable a incorporar en las estrategias pedagógicas que desarrollan los docentes.

El uso de redes sociales, en escenarios educativos, genera un alto interés en los estudiantes y les permite empoderarse de su proceso de aprendizaje; gran parte de los estudiantes participantes en esta investigación ya habían realizado actividades colaborativas haciendo uso de otros recursos, como las *Wiki*, o el *chat*, pero su nivel de participación había sido bajo. Mediante el uso de las Redes Sociales, esta situación se invirtió, la participación fue constante y se sintieron motivados para compartir su conocimiento con los demás.

Son variados los beneficios que los estudiantes han percibido en el momento de utilizar las redes sociales en Internet: le han dado mayor relevancia a la construcción de habilidades para el trabajo en equipo a través de una serie de competencias que les permiten aprender de manera colaborativa, con respeto de las opiniones e ideas de los demás y compartiendo conocimientos y saberes.

Al hablar de participación, se debe considerar que existen diversas dimensiones que afectan el significado que adquiere para el estudiante. Este estudio se limitó en tiempo, pero si se considera abordarlo sin esta limitante, ha de considerarse que no es suficiente con un proceso de observación y el uso de cuestionarios; también es necesario, además de las experiencias de los estudiantes, poder ampliar la información de las variables que giran en torno a cómo estos estudiantes desarrollan dicha participación frente a su contexto inmediato, para comprender el significado que le atribuyen, por ejemplo, a través de entrevistas o *focus group*; es decir, también se hace necesario analizar la interacción social que se lleva a cabo en este tipo de escenarios.

Los datos obtenidos son básicos para poder determinar con certeza una realidad frente al uso de estas herramientas en la universidad, ya que fue un escenario de trabajo con un grupo pequeño, con una base de formación que permite interactuar de mejor manera con las TIC. Este trabajo es un buen punto de partida, que puede

servir de base para el desarrollo de trabajos futuros, que consideren otros aspectos que permitan contar con y construir una visión mucho más amplia. Por ejemplo, sería interesante contrastar estos datos con aquellos estudiantes que no tienen un dominio amplio de estos factores tecnológicos.

Un hecho altamente positivo es la importancia y relevancia que dieron los estudiantes al desarrollo de actividades de trabajo colaborativo; pudo evidenciarse que el poder compartir lo que ellos conocen, contrastar ideas y co-construir espacios de diálogo y discusión, les permitieron contar con una visión más crítica respecto del rol que desarrollan como actores activos de su proceso de aprendizaje, lo que los llevó a reflexionar sobre el conocimiento y la forma cómo se adquiere, al pasar de ser una actividad única de naturaleza individual a un espacio de comunidad social de significados, donde el docente no es el centro de conocimiento, sino un motivador de la adquisición de habilidades y competencias para un aprendizaje a lo largo de la vida respecto de las cambiantes necesidades de la sociedad actual; también, el hecho de reflexionar y plantear las redes sociales en Internet como una útil y efectiva herramienta para la educación por parte de los estudiantes, no sólo como espacio para el ocio y la diversión, donde, además de compartir sus gustos, son capaces de compartir sus necesidades e intereses de formación y educación.

Es importante medir adecuadamente el volumen de trabajo que conlleva la implementación de una red social con fines pedagógicos, tanto para el docente como para el estudiante. Se debe considerar que no sólo implica crear un espacio en una red social; además, se necesita estructurar una actividad que incentive al estudiante a participar y que piense no sólo en obtener una nota, sino en mejorar su proceso de aprendizaje. También se ha de tener en cuenta el diseño de los materiales de aprendizaje y el tiempo requerido para el acompañamiento de la actividad, con el fin de guiar el trabajo, aclarar inquietudes y dudas y, de alguna manera, controlar que se cumpla con la tarea en el tiempo estipulado. De igual forma, los estudiantes también requieren de tiempo disponible fuera de las clases presenciales para investigar, participar, interactuar, concertar, documentar, etc., el cual puede resultar insuficiente de acuerdo a la dificultad y profundidad del problema planteado, además de otras actividades pedagógicas que esté llevando a cabo en diferentes núcleos temáticos.

## Referencias

- Ardèvol, E. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital*, primavera, número 003. Universidad Autónoma de Barcelona. Consultado en: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/537/53700305.pdf>
- Cabero A., J. & Llorente Cejudo, M. (2006). Comunidades virtuales para el aprendizaje su utilización en la enseñanza. *EduTec. Revista electrónica de*

- tecnología educativa*. Número 20. Consultado en: <http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutec-e/revelec20/cabero20.htm>
- Gómez C., E. (2002). Hacia la construcción de una metodología para el estudio de las “comunidades virtuales”. Una propuesta emergente. Disponible en el *Archivo del observatorio para la CiberSociedad*: en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=21>
- Gros, B. (2011). *Evolución y retos de la educación virtual*. Barcelona: UOC. (Primera edición digital en lengua castellana, oct. 2011).
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: UOC. (Primera edición digital en lengua castellana, Marzo 2011).
- Kirchman, D. (2010). Las redes sociales buscan un lugar en la educación. Consultado en: <http://www.rosario3.com/tecnologia/noticias.aspx?idNot=64859>
- Miralbell I., O. (2011). *Las redes sociales. Redes sociales y comunidades virtuales*. Barcelona: Editorial UOC.
- Pérez-Mateo S., M., Guitert C., M. (2007). La dimensión social en el aprendizaje colaborativo virtual. *RED Revista de educación a distancia*. No. 18, Sept. 2007. Consultado en <http://www.um.es/ead/red/18/>
- Rodríguez G., D., Valldeoriola R., J. (2009). *Metodologías cualitativas. Metodología de la investigación*. Barcelona: Editorial UOC.
- Salinas, J. (2003) Comunidades Virtuales y Aprendizaje digital. EDUTEC'03, VI Congreso Internacional de Tecnología Educativa y NNNT aplicadas a la educación: Gestión de las TIC en los diferentes ámbitos educativos realizado en la Universidad Central de Venezuela del 24 al 27 de noviembre del 2003. Disponible en: [http://uib-es.academia.edu/JesusSalinas/Papers/1426314/Comunidades\\_virtuales\\_y\\_aprendizaje\\_digital](http://uib-es.academia.edu/JesusSalinas/Papers/1426314/Comunidades_virtuales_y_aprendizaje_digital)
- Siemens, G., Weller, M. (2011). La enseñanza superior y las promesas y los peligros de las redes sociales. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. Volumen 8, No. 1. Consultado en: <http://journals.uoc.edu/index.php/rusc/article/view/v8n1-globalizacion-e-internacionalizacion-de-la-educacion-superior>
- Silva Q., J. (2007). *Las interacciones en un entorno virtual de aprendizaje para la formación continua de docentes de enseñanza básica*. Barcelona: Universitat de Barcelona. (Tesis doctoral).

Silva Q., J. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. Barcelona: UOC.

Wenger, E.; McDermott, R. & Snyder, W. M. (2002). *Cultivating communities of practice*. Boston: Harvard Business School Press.

#### Referencia

Oscar Javier Bachiller Sandoval, “El análisis del nivel de participación en las redes sociales en internet, una experiencia a partir de la etnografía virtual en la Educación Superior”, revista *Perspectivas Educativas*, Ibagué, Maestría en Educación de la Universidad del Tolima, Vol. 6, (enero-diciembre), 2013, pp. 175 - 190

Se autoriza la reproducción del artículo para fines estrictamente académicos, citando la fuente y los créditos de los autores.

Fecha de recepción: 28/02/13

Fecha de aprobación: 10/07/13