

## Aprendizaje en red y actividades digitales significativas

Francisco José Herrera Jiménez

franherrerajimenez@gmail.com

Cada día cientos de miles de personas abren su perfil en *Facebook*, suben un vídeo a *YouTube* o hacen uso de un artículo de *Wikipedia*. La red social ha entrado con fuerza en nuestra vida diaria para cambiar la manera en la que nos comunicamos y nos relacionamos con nuestro entorno. De hecho, ha modificado claramente nuestro entorno. Una red participativa, centrada en el usuario, nos da la oportunidad de establecer la digitalidad como nuestro horizonte personal, laboral o educativo.

### I. Redes y más redes.

Por supuesto, los usos de la Red no han sido siempre los mismos. En su origen, y como probablemente ya todos sepan, Internet nació como una forma de mantener el contacto entre diferentes puntos estratégicos militares. Así se fundó el sistema Arpanet de la mano del Departamento de Defensa de los Estados Unidos. Sin embargo, la Red tal y como la conocemos en la actualidad, basada fundamentalmente en el protocolo web (la famosa triple uve doble), apareció de la mano de dos científicos del CERN suizo, Tim Berners-Lee y Robert Cailliau, a principios de los años noventa del siglo pasado. A partir de aquí el crecimiento de la Red ha sido imparable.

Vivir en sociedad y hacerlo a través de una red de relaciones, más o menos amplia, más o menos compleja, es lo que nos define como seres humanos. La teoría de redes, como campo multidisciplinar de estudio, analiza estos enlaces demostrando que este comportamiento reticular no es solo propio de los seres vivos; también la información se organiza a través de las redes. Para empezar intentaremos acotar tres conceptos relacionados, pero que no son sinónimos:

[1] **Redes sociales:** en su forma más elemental podemos definir las como estructuras de relación entre personas. Pueden ir desde las más elementales, como la familia o los amigos, a aquellas con un grado de complejidad o tamaño mucho mayores. Siempre constan de dos elementos: nodos y relaciones.

[2] **Redes sociales digitales:** son todas aquellas formas de relación que se mantengan a través de las aplicaciones digitales en un sentido amplio. De esta manera es como se organizan nuestros “amigos” en *Facebook*, nuestros “seguidores” en *Twitter* o los “círculos” de *Google+*.

[3] **Servicios de redes sociales digitales:** son las aplicaciones digitales que nos permiten llevar a cabo este tipo de relaciones en red. Cada uno de

estos servicios mantiene una estructura diferente dependiendo del objetivo principal que se persiga, aunque todos tengan como finalidad última la puesta en común de los intereses de los usuarios.

Desde que aparecieron los primeros servicios de redes sociales digitales hacia el 2001 cada uno de ellos intentó copar un espacio propio. Así Friendster se decantó por el juego en red (*social gaming*), mientras que *MySpace* jugó todas sus fichas a la cultura pop, sobre todo por el mundo de la música y el cómic.

Al mismo tiempo fueron apareciendo otras formas de organización de los datos en red basadas en patrones colaborativos como *YouTube*, *Flickr* o *Wikipedia*, mientras la *blogosfera* y el *podcasting* se expandían como nuevas maneras de entender la distribución de la información. Curiosamente, solo más adelante, en la segunda mitad de la década aparecerán los servicios digitales dirigidos a un público mucho más amplio y con una integración total de la producción en red, como *Orkut* o la imparable *Facebook*.

Como es lógico, esta revolución en red ha contagiado a todos los niveles de las relaciones humanas, en mayor o menor medida. En la actualidad, nuestro trabajo, así como nuestra forma de mantenernos al día o de estar en contacto con las personas que nos interesan, ha cambiado



Francisco Herrera durante la presentación de su taller.  
Bruselas.

considerablemente. Lógicamente, la manera de aprender y de enseñar no puede ser inmune a estos cambios.

## II. Aprender en la era post-Gutenberg.

Tablas de arcilla, papiros, códices, manuscritos, las diferentes formas escritas de transmisión del conocimiento no consiguieron, hasta la llegada de la imprenta de tipos móviles de Gutenberg, convertirse en verdaderas herramientas para la reproducción masiva de productos culturales.

Desde la aparición de la primera Biblia impresa y hasta la actualidad, las diferentes maneras de generar y compartir información se han basado en formatos escritos, desplazando los usos orales para situaciones de intercambio rápido y altamente precedido de datos. El libro se convirtió así en el centro privilegiado de la civilización durante siglos en todos los aspectos más relevantes de la estructura social, desde la creación y fijación del sistema legal a la transmisión impresa de noticias.



Esto ha sido así hasta la llegada de nuevos formatos que, en el momento actual, están desplazando en algunos casos o enriqueciendo en otros el objeto textual que llamamos libro. La televisión, el hipertexto, los videojuegos y las novedosas formas de difusión de datos (el *peer-to-peer* –P2P–, las redes sociales, *Wikileaks*) conforman un panorama que debilita la posición central del libro entendido como artefacto físico motor de la sociedad.

Visto así, parece que la época de la cultura libresca, basada casi exclusivamente en la escritura, no ha sido más que un hiato en la historia de la humanidad: es lo que se conoce como el paréntesis de Gutenberg.

Lógicamente, si el centro gravitatorio está cambiando en toda la sociedad los procesos de enseñanza y aprendizaje no pueden ser una isla. El sistema educativo, en especial el aprendizaje formal, tal y como lo conocemos no se entiende si no es dentro de la cultura libresca, pero debe adaptarse a los usos de la sociedad del conocimiento. ¿Cómo se enseña y cómo se aprende en la segunda oralidad?, ¿cuáles son los roles del docente y del discente en este nuevo contexto?

El nuevo ecosistema comunicativo nos permite también repensar la manera en la que accedemos al conocimiento y, por lo tanto, la forma en que aprendemos, teniendo en

cuenta que estamos en un punto de inflexión en el que las viejas estructuras conviven con los usos más actuales. La teoría que más éxito ha tenido hasta ahora ha sido la del conectivismo, desarrollada fundamentalmente por George Siemens y Stephen Downes, que se basan en la idea de que los enfoques pedagógicos del siglo XX (conductismo, cognitivismo y constructivismo) no pudieron tener en cuenta el impacto de la tecnología en el aprendizaje.

Para las nuevas teorías no se trata simplemente de introducir las pantallas y la Red en el aula, sino de adaptar la enseñanza a los objetivos de la sociedad-red, siempre teniendo en cuenta que el aprendizaje del siglo XXI cuenta con sus propias características:

- Se produce a lo largo de toda la vida (*long life learning*).
- Da más relevancia al aprendizaje informal y a los microaprendizajes que al formal.
- Supera la dicotomía analógico/digital, por lo que se convierte en un aprendizaje mixto (*blended*).
- Se basa en la colaboración y en la cooperación.
- Es un aprendizaje en red, aprendemos conectados a los demás.

Desde que aparecieron los primeros ordenadores personales, los intentos por acomodar tecnología y aprendizaje de segundas lenguas se han sucedido sin encontrar una solución satisfactoria. Hasta la aparición de las redes sociales digitales, las apuestas tecnológicas de aprendizaje de lenguas se basaban en la interacción con la máquina y en fórmulas conductistas de repetición de modelos de lengua.

La *web* colaborativa permite hacer realidad la teoría de que aprendemos haciendo cosas (*learn doing*) en contextos reales con una interacción auténtica. Como se hace evidente cada día, las redes nos permiten con más facilidad romper las barreras entre contextos de aprendizaje y espacios de práctica real de la lengua.



### III. Aprender en la sociedad del conocimiento.

“Colaborativo, cooperativo, grupal, social”, son adjetivos que aparecen habitualmente asociados al aprendizaje, pero, aunque parezcan sinónimos, sobre todo los dos primeros, cada uno de ellos aporta matices diferenciadores. Todos inciden, sin embargo, en el papel fundamental de la interacción para la construcción compartida del conocimiento.

Este enfoque busca la creación de espacios de colaboración en los que, mediante el intercambio comunicativo, los aprendices exploran conceptos, tantean posibilidades y proponen soluciones conjuntas para resolver problemáticas concretas.

Además del trabajo en grupo y la interacción, hay una condición indispensable que se da en el aprendizaje colaborativo: la interdependencia positiva. Es decir, solo cuando se produce el éxito del grupo tiene lugar el aprendizaje individual. Lógicamente, este planteamiento entronca de manera natural con el enfoque comunicativo y con la enseñanza de segundas lenguas mediante tareas. Tanto para la interacción como para la producción, los aprendices hacen un uso real de la lengua meta.

Cuando pensamos en el aprendizaje, en nuestra mente se nos forma una imagen bastante habitual con unos elementos fijos: un aula con una persona que enseña y otras que reciben de manera más o menos pasiva este conocimiento. La idea de que “realmente” aprendemos solo dentro de un contexto de aprendizaje formal, con la intención de recibir una certificación y por lo tanto un reconocimiento social, está tan arraigada que a menudo se nos olvida que hay otras formas de aprender.

Si, por el contrario, se nos pidiera que imagináramos una situación clara en la que aprendemos de manera informal, seguro que se nos vienen a la mente habilidades adquiridas de este modo cuyo valor social no nos parece muy alto: montar en bicicleta, programar el reproductor de vídeo o nadar. No recibimos un certificado cuando nos hacemos competentes en estas materias. Sin embargo, en una sociedad como la actual, inmersa en un continuo proceso de cambio, dar por sentado que el modelo de enseñanza y

aprendizaje válido anteriormente ha de seguir imperando es un error evidente.

Los espacios en los que el aprendizaje informal se ha convertido en el eje fundamental de transmisión de conocimientos, tanto en los contextos privados como en los públicos o profesionales, crecen día a día. A este cambio hay que añadir el hecho de que las oportunidades de aprendizaje no se limitan al periodo formativo reglado, sino que exigen de nosotros una adaptación a lo largo de toda nuestra vida.

Aprendizaje ubicuo, *mobile learning*, educación expandida, aprendizaje invisible son solo algunas de las etiquetas que se han ido incorporando desde diferentes enfoques para intentar explicar la forma en la que los nuevos usos sociales (no solo digitales, pero sobre todo en red) se han desarrollado de una manera impensable tan solo hace unas décadas. En buena parte, estas fórmulas buscan la manera en la que el aprendizaje informal se suma a los usos digitales y las nuevas necesidades sociales: (aprendizaje para toda la vida, aprender haciendo cosas). Hasta ahora hemos estado analizando la manera en la que los cambios contextuales rodean la enseñanza de una segunda lengua, tanto dentro de su naturaleza educativa como desde el punto de vista del proceso comunicativo. En este sentido, la aparición de las redes sociales, la fijación de nuevas formas de transmisión del conocimiento y la concepción del aprendizaje como un hecho mucho más complejo y dinámico de lo que habíamos considerado hasta ahora nos tiene que llevar sin más remedio a un replanteamiento de las dos figuras del proceso educativo: el enseñante y el aprendiz.

Ya hemos comentado que fenómenos como el paréntesis de Gutenberg, el fortalecimiento del papel del aprendizaje informal en las nuevas formas sociales o la eclosión de las redes sociales como riquísimos ecosistemas comunicativos obligan a los profesores a cambiar sus hábitos de trabajo y a replantearse qué competencias deben desarrollar en su área profesional.

En este sentido, George Siemens, uno de los creadores de la corriente de pensamiento conectivista, publicó hace meses en su *blog* una entrada aunque densa muy bien desarrollada en la que propone siete funciones básicas para el profesor, todas ellas centradas en la forma de gestionar la información:

1. Amplificar.
2. Intermediar.
3. Señalizar y crear sentido socialmente.
4. Agregar.
5. Filtrar.
6. Modelar.
7. Presencia más continua.



Para saber más sobre esta cuestión se puede consultar la entrada del *blog* original o leer un resumen traducido al español hecho por Emilio Quintana para el *blog* de Nodos Ele. Como se indica en este artículo, en la sociedad del conocimiento lo que se espera del docente es que sea un superdistribuidor de la información y, por lo tanto, un transmisor (no una fuente inapelable del saber).



*Francisco Herrera durante la presentación de su taller. Bruselas.*

Por supuesto, este cambio en el papel del profesor corre parejo a lo que se espera del participante a la hora de encarar su propio aprendizaje. Lo que se exige ahora del estudiante no es que memorice una serie de datos, sean estos estructuras, vocabulario, fechas o cualquier otra información, sino que sea participativo, creativo y autónomo. El aprendiz debe ser consciente de que su obligación es gestionar su propio aprendizaje.

#### IV. Tareas y tareas digitales colaborativas.

Si hay un concepto que en los últimos años ha sido sobreutilizado en la didáctica de segundas lenguas ese es el de “tareas”. Aunque parezca que cada investigador o cada autor de materiales tenga su propia receta, podemos decir que, en resumen, una tarea se define como una actividad significativa que se desarrolla de manera colaborativa y que acaba con un producto final comunicativo.

La propuesta que el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) ofrece sobre tareas se basa en la idea de acción, en lógica sintonía con el enfoque general del documento:

*La realización de una tarea por parte de un individuo supone la activación estratégica de competencias específicas con el fin de llevar a cabo una serie de acciones intencionadas en un ámbito concreto con un objetivo claramente definido y un resultado específico.*

Como subraya en su definición el *Diccionario de términos clave de ELE*, publicado por el Instituto Cervantes, las tareas parten del enfoque comunicativo para llevarlo a sus últimas consecuencias:

*El enfoque por tareas es la propuesta de un programa de aprendizaje de lengua cuyas unidades consisten en actividades de uso de la lengua, y no en estructuras sintácticas (...). Su objetivo es fomentar el aprendizaje mediante el uso real de la lengua en el aula y no solo mediante la manipulación de unidades de sus diversos niveles de descripción; de ese modo se postula que los procesos de aprendizaje incluirán necesariamente procesos de comunicación.*

La pregunta entonces es, ¿cómo planificamos una tarea en redes sociales?

— **Objetivos y contenidos:** plantea de manera clara y diferenciada los objetivos y los contenidos didácticos, siempre teniendo en cuenta el producto final comunicativo en redes sociales.

— **Temporalización y grupo meta:** indica el grupo al que va dirigido (semipresencial/online, jóvenes/adultos, monolingüe/multilingüe, en inmersión/en su país, número de participantes) y la organización temporal de la actividad (número de horas).

— **Herramientas:** usa una sola herramienta digital, pero úsala bien y a fondo, no compliques innecesariamente los aspectos tecnológicos. Si ves que, para cumplir los objetivos didácticos, necesitas más de una aplicación intenta siempre que la dificultad técnica no entorpezca el aprendizaje.

— **Interacción:** la web social es una gran conversación, haz que tus alumnos participen en ella de manera natural. Crear espacios cerrados, como *blogs* de aulas o grupos de clase en *Facebook*, no socializa la participación. Escribir un comentario en un *blog* o participar en un grupo de *Facebook* ya existentes hace que los estudiantes entren en contacto con la lengua y sus hablantes de manera real.

— **Significatividad:** plantea una actividad comunicativa significativa. Antes de proponer la tarea final, pregúntate si a ti, como persona, no como profesor, te podría interesar lo que los alumnos van a crear. Si la respuesta es que no, busca otra opción.

— **Negociación:** da siempre la opción a los alumnos de participar tanto en la creación de contenidos como en la organización de la tarea. Si los estudiantes se implican en la toma de decisiones y en los temas a tratar el resultado será más satisfactorio.

— **Producto final comunicativo:** la actividad tendrá siempre un producto final de carácter comunicativo dentro de una conversación digital ya existente. Los alumnos deben tener la oportunidad de ser creativos y participativos, no solo de reproducir modelos de lengua. La Web es un ecosistema de comunicación, nuestros estudiantes tienen la oportunidad de moverse dentro de él.