

## **Estrategias de Aprendizaje Colaborativo para Redes Sociales Digitales**

Marco Antonio Chávez Arcega  
Nancy Solís Castañeda  
Adalberto Iriarte Solís

Nova Southeastern University, Florida, Estados Unidos de Norte América  
Universidad Autónoma de Nayarit, Nayarit, México

mchavez00@hotmail.com

### **Resumen**

Las Redes Sociales Digitales (RSD) son herramientas ampliamente utilizados por los jóvenes estudiantes. Ellos las utilizan como un medio de comunicación efectivo, más que de aprendizaje. Es aquí, el momento de los profesores de aprovechar este medio de comunicación para orientar su uso hacia el aprendizaje individual y posteriormente al aprendizaje colaborativo. Las RSD potencializan las formas de aprendizaje más no las garantizan, por lo que es importante la implementación de estrategias de aprendizaje colaborativas. En este artículo se presenta una definición de las RSD, su evolución y como se relacionan con los ambientes virtuales de aprendizaje. Además se establece la relación entre las RSD y la teoría de aprendizaje constructivista. Finalmente, se propone un modelo de diseño instruccional y un conjunto de estrategias de aprendizaje colaborativas aplicables a las RSD, entre ellas: a) el método de la solución de problemas, b) el método de proyectos individuales, c) el método del caso, d) el método del contrato, d) la investigación grupal, e) la observación triádica, f) el seminario, g) el coloquio, h) la simulación didáctica, y i) la ponencia científica.

### **Palabras Claves**

Redes Sociales Digitales, Ambiente Virtual, Estrategias de Aprendizaje Colaborativo, Constructivismo.

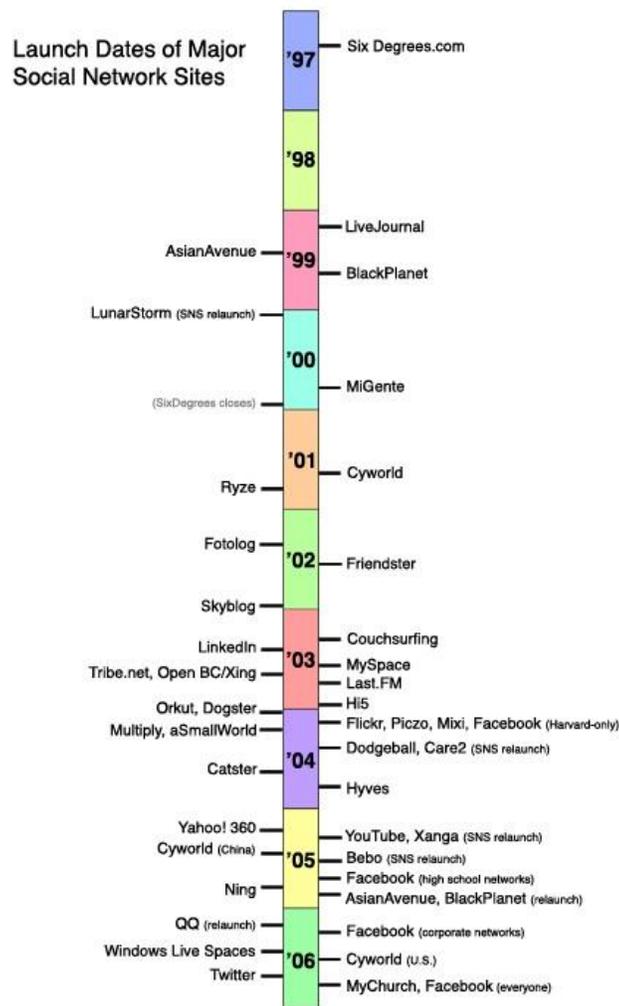
## Las Redes Sociales Digitales

Una RSD es definida como un sitio en línea que se presenta como una plataforma, utilizada por individuos, que tienen deseos de construir y reflejar relaciones sociales en concordancia con intereses y/o actividades (Aydin, 2012). Entre tanto, Boyd y Ellison (2007) definen a la RSD como un servicio que permite a los individuos: a) construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado, b) articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión, y c) ver y recorrer su lista de las conexiones y de las realizadas por otros dentro del sistema.

De acuerdo con Flores, Moran y Rodríguez (s.f.), las redes sociales tienen una estructura en forma de uno o varios grafos. Cada uno de los nodos de estos grafos representan a individuos (en ocasiones llamados actores) y las aristas se interpretan como relaciones entre ellos. Las relaciones pueden ser variadas, entre ellas: a) financieras, b) amistad, c) relaciones sexuales, y d) familiares. Así pues, estos sitios sociales digitales permiten a los usuarios dar seguimiento a sus relaciones interpersonales y crear tantas como lo deseen (Deitel & Deitel, 2008).

Las RSD no son nuevas, e inicialmente el propósito de ellas era meramente académico, no obstante Aydin (2012) señala que hoy en día los objetivos son diversos, y que esto ha sido producto de una creciente variedad de usuarios de la Internet, y su propia evolución. Boyd y Ellison (2007) presentan la figura 1, la cual muestra la evolución de estas redes, desde la aparición del primer sitio reconocido de red social en 1998, denominado SixDegrees.com hasta la apertura de Facebook en el 2006.

Figura 1: Cronograma de fechas de lanzamiento de los sitios de redes sociales más importantes y fechas de cuando se relanzaron sitios de comunidad con características de sitios de redes sociales.



Fuente: Boyd y Ellison (2007).

## **Las Redes Sociales Digitales y su Usuarios**

Algunas RSD populares son Twitter, Facebook, MySpace, y Badoo. En el caso de Facebook es una red social con cerca de 845 millones de usuarios activos (Aydin, 2012). De acuerdo con el Noticiero Univisión (2012) esta red alcanzará el billón de usuarios para finales del año, de los cuales la mayoría son estudiantes, aunque están creciendo de forma considerable los usuarios mayores a 25 años (Aydin). Estos usuarios pueden crear un perfil personal, agregar amigos, intercambiar mensajes y dialogar en línea (Aydin).

Según Aydin (2012) las RDS pueden llegar a ser un ambiente de aprendizaje que promuevan entre los estudiantes, el autoaprendizaje, la motivación, cambios positivos en la percepción de actitudes, reducir la ansiedad, mejorar sus habilidades de escritura y lectura en su lenguaje y algún otro.

## **Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje**

Un ambiente de aprendizaje virtual (AVA) es el lugar en donde confluyen estudiantes y docentes para interactuar psicológicamente con relación a ciertos contenidos, utilizando para ello métodos y técnicas previamente establecidos con la intención de adquirir conocimientos, desarrollar habilidades, actitudes y en general, incrementar algún tipo de capacidad o competencia (Herrera, 2006). Estos AVAs constituye un espacio propicio para que los estudiantes obtengan recursos informativos y medios didácticos para interactuar y realizar actividades encaminadas a metas y propósitos educativos previamente establecidos. En términos generales se pueden distinguir cuatro elementos esenciales en un ambiente de aprendizaje (Herrera): a) un proceso de interacción o comunicación entre sujetos, b) un grupo de herramientas o medios de interacción, c) una serie de acciones reguladas relativas a ciertos contenidos, y d) un entorno o espacio en donde se llevan a cabo dichas actividades.

## **Las Redes Sociales Digitales y los Ambientes Virtuales de Aprendizaje**

Las nuevas generaciones de jóvenes están influidas de modo directo e indirecto por las tecnologías de la información que caracterizan a la sociedad contemporánea y esto hace, entre otros factores, que aprendan en escenarios y modos distintos a lo que hacían generaciones anteriores (Ferreiro, 2007). Es aquí donde las RSD pueden ser utilizadas como nuevos medios, escenarios o ambientes que promuevan el aprendizaje. Aunque las RSD no son por completo un AVA, logran cubrir algunos de los elementos esenciales de

los AVA según Herrera (2006). Estas redes facilitan el aprendizaje colaborativo en un entorno virtual de aprendizaje, presentando información, procedimientos, estrategias y actividades para que los estudiantes participen en forma activa, interactiva, crítica, reflexiva, comprometida, libre y responsable; de tal forma que les permita construir su aprendizaje en forma individual, pero además contribuyendo al aprendizaje colectivo.

### **El Aprendizaje Colaborativo a través de las Redes Sociales Digitales y el Constructivismo**

Ferreiro (2007) argumenta que el trabajo colaborativo es una metodología que requiere agrupar a los educandos para lograr un aprendizaje, en primer término individual y después de colaboración. Este autor señala que las actividades colaborativas deben definir las funciones didácticas que se van a complementar y las estrategias que hacen posible la medicación en cada momento de la lección, entre otros aspectos. La base del aprendizaje cooperativo es la interdependencia que se alcanza a partir de todos los implicados. En este aprendizaje se privilegia el trabajo individual con el propósito de que éste contribuya a un esfuerzo grupal que les permita lograr un objetivo (Ferreiro).

Para alcanzar los objetivos de la instrucción, el proceso enseñanza-aprendizaje debe estar soportado por una teoría (Ferreiro, 2007). En el caso del aprendizaje colaborativo, por su naturaleza, la teoría constructivista es la base del diseño instruccional para las RSD, debido a que ésta considera (Brunner, 1996):

1. Al aprendizaje como un proceso activo en el cual el aprendiz construye nuevas ideas o conceptos basados en sus conocimientos anteriores.
2. Al aprendiz como una entidad que selecciona y transforma información, construye hipótesis y toma decisiones basándose en una estructura cognitiva.
3. Que el aprendizaje posee estructuras mentales previas que se modifican a través del proceso de adaptación.
4. Que el aprendiz que conoce es el que construye su propia representación de la realidad.
5. Que el aprendiz aprende "cómo" aprende (no solamente "qué" aprende).
6. Que el aprendiz debe tener un rol activo.
7. Que la instrucción es estructurada de tal forma que sea fácilmente aprovechada por el aprendiz de acuerdo con las experiencias y contextos, y
8. Que la instrucción debe ser diseñada para facilitar la extrapolación y/o llenar lagunas.

## **El Diseño Instruccional para las Redes Sociales Digitales**

El diseño instruccional es un proceso sistémico que tiene sus fundamentos filosóficos en teorías instruccionales y de aprendizaje, y que realiza un análisis de las necesidades y metas de aprendizaje, para posteriormente diseñar un plan para alcanzarlas. Este plan involucra el desarrollo de materiales, actividades instruccionales, pruebas y evaluaciones del conocimiento alcanzado (Dick, Carey & Carey, 2009).

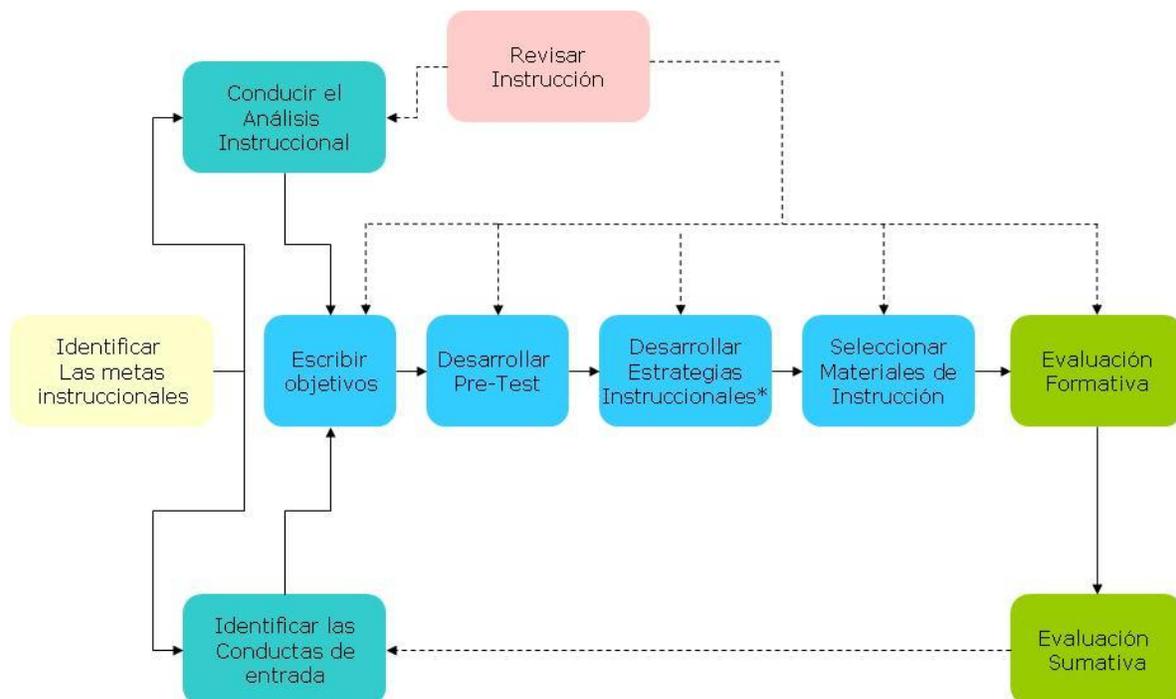
De Haro (s.f.) sugiere que cuando se diseñe una instrucción para un aprendizaje colaborativo, como en el caso de las RSD, se deben tomar en cuenta las ventajas que éstas presentan, entre ellas:

1. Posibilitan, potencializan y amplían nuevas formas de aprendizaje.
2. Permiten centralizar en un único sitio todas las actividades académicas de profesores y estudiantes.
3. Aumentan el sentimiento de comunidad educativa para los estudiantes y profesores debido al efecto de cercanía que producen las redes sociales.
4. Mejoran el ambiente de trabajo al permitir al alumno crear sus propios objetos de interés, así como los propios del trabajo que requiere la educación.
5. Aumenta la fluidez y sencillez de la comunicación entre profesores y alumnos.
6. Incremento de la eficacia del uso práctico de las Tecnologías de la Información y Comunicación, al actuar la red social como un medio de aglutinación de personas, recursos y actividades.
7. Facilita la coordinación y trabajo de diversos grupos de aprendizaje mediante su creación apropiada.
8. Aprendizaje del comportamiento social básico por parte de los estudiantes: ¿qué puedo decir?, ¿qué puedo hacer?, ¿hasta dónde puedo llegar?, entre otros. Esto le ayudará a conocer a cada uno de los estudiantes, sobre todo aquellos de personalidad tímida, y que en un salón de clases son poco participativos.

Por tanto, el profesor debe diseñar la instrucción no importando que se ofrezca un curso o un tema en la RSD. Él debe desarrollar un plan que facilite el aprendizaje por parte del individuo, y que éste contribuya en un proceso de aprendizaje colectivo. Este plan, según Dick, Carey y Carey (2009) debe estar soportado por un modelo formal de diseño instruccional.

No es difícil encontrar un modelo de diseño para la instrucción, sin embargo uno muy interesante que puede ser aplicado al diseño de la instrucción para RSD es el de Dick, Carey y Carey (2009). La figura 2 presenta este modelo.

Figura 2: Modelo de diseño instruccional Dick, Carey & Carey



Fuente: Dick, Carey & Carey (2009, p. 1).

Este modelo sugiere identificar metas y objetivos de aprendizaje, también considera la posibilidad de verificar las características de los estudiantes y medir sus conocimientos previos a la instrucción. A partir de esta medición Dick, Carey y Carey (2009) señalan que se deben establecer estrategias didácticas, seleccionar materiales instruccionales, y finalmente evaluar el aprendizaje.

Con respecto a las estrategias de aprendizaje, Dick, Carey y Carey (2009) señalan que son esenciales para el proceso enseñanza-aprendizaje. Por tanto, deben definirse claramente las estrategias que se utilizarán en los RSD. Ferreiro (2007) sugiere un conjunto de estrategias

de aprendizaje grupal, las cuales pueden ser utilizadas para nuevos ambientes de aprendizaje, como las RSD, entre ellas sugiere: a) el método de la solución de problemas, b) el método de proyectos individuales, c) el método del caso, d) el método del contrato, d) la investigación grupal, e) la observación triádica, f) el seminario, g) el coloquio, h) la simulación didáctica, y i) la ponencia científica.

### **Estrategias para el Aprendizaje a través de la Redes Sociales Digitales**

El profesor debe establecer o diseñar un conjunto de estrategias de aprendizaje para las RSD. Pero antes, debe definir las políticas necesarias para garantizar que los estudiantes trabajen en la construcción del conocimiento, y no se desvíen hacia un proceso de diversión, ocio o cyberbullying. Además, el profesor deberá crear un espacio en la red social cerrado, exclusivo del grupo de aprendizaje, y en los casos en que la estrategia lo indique, crear "muros" por cada equipo de trabajo. A continuación se describen 10 estrategias de aprendizaje señaladas por Ferreiro (2007):

**El Método de la Solución de Problemas a través de Redes Sociales Digitales** es considerado por los expertos en educación como una estrategia de aprendizaje colaborativa de gran interés. Ésta consiste en formar equipos de 2 a 5 integrantes de la Red Social. Éstos grupos o equipos de trabajos deberán resolver problemas asociados al contexto del estudiante, quienes deberán formular la respuesta utilizando diferentes herramientas que ofrecen las Tecnologías de la Información: a) audio, b) vídeo, c) hipervínculos, d) textos, e) blogs, f) redes sociales, g) objetos de aprendizajes, entre otros. El propósito final es alcanzar la construcción de un aprendizaje social, entre los integrantes del equipo, y después (toda vez que el profesor haya aprobado la respuesta) con el resto de la clase. La presentación de resultados debe ser considerada toda una experiencia. Aquí es donde el profesor deberá describir las políticas de presentación, promoviendo la participación en conjunto de todos los integrantes del equipo, además de crear un ambiente propicio para que los estudiantes expongan con libertad y compromiso de aprendizaje.

**El Método de Proyectos Individuales en Redes Sociales Digitales.** Similar pero no igual al método de solución de problemas, debido a que éste sugiere un trabajo individual que deberá presentarse al grupo digital en un momento posterior. Este método se sugiere para grupos de trabajo pequeños. En consecuencia se debe diseñar la creación de proyectos individuales que puedan realizarse en un ambiente virtual de aprendizaje basado en RSD. Éste diseño debe considerar algunas posiciones que sobre el aprendizaje por proyecto señala Ferreiro (2007):

1. Que los alumnos realicen un trabajo de sumo interés, en lo personal y en lo sociocultural.
  2. Qué es obligatoria la participación activa de los estudiantes, desde el planteamiento, diseño, realización, presentación e, incluso, según el caso, la aplicación de la propuesta.
  3. Que el trabajo a desarrollar integre la búsqueda de fuentes de información, y la experiencia práctica y experimental.
  4. Que la finalidad del trabajo es que los estudiantes hagan propuestas.
- Al igual que en el aprendizaje a través de la solución de problemas, los proyectos, según Ferreiro (2007) deben ser:
1. Reales, de la vida cotidiana, personal, social y cultural, o bien científico.
  - 2 Relevantes, por su importancia y trascendencia en la actualidad.
  3. Realistas, en el modo en que se presenta y se trabaja y, por supuesto, en los productos que se presenten.
  4. Retadores, ya que implica esfuerzo y aprendizaje, y por tanto, propicia el desarrollo.
  5. Fáciles (relativamente), ya que debe formarse en consideración el nivel de entrada de su zona de desarrollo potencial.
  6. Factibles su realización, por la oportunidad de acceso a las tecnologías de información que tienen los participantes de la red social digital.

Considerando los señalamientos de Ferreiro (2007), los estudiantes participantes de la red social digital deben informar al resto del grupo lo que realizará, y derivado de ello, preparar un plan de actividades. Esto facilitará a los estudiantes presentar los resultados de sus proyectos, de forma gráfica, visual, auditiva, texto, diapositivas entre otros. Finalmente, se debe invitar a los integrantes de la red social a colocar sus reflexiones en el muro del espacio cibernético.

**El Método del Caso a través de Redes Sociales Digitales.** Este método (del latín casus, que significa suceso, acontecimiento), consiste del análisis de una situación real (experiencia simulada) que tiene la finalidad de que los estudiantes sean capaces de analizar, a partir de éstas, otras situaciones reales, propias o ajenas a la "experiencia real" de quien las discute (Ferreiro, 2007). El Método del caso es una estrategia de aprendizaje activo que tiene un primer momento de actividad individual y otros de trabajo en equipo y en el grupo en general (Ferreiro).

En este método el profesor deberá diseñar diversos casos de estudio y asignarlos a los diferentes grupos de trabajo. Se sugiere que éstos sean pequeños grupos y que la actividad

se circunscriba a únicamente los integrantes del grupo escolar. Aquí a diferencia de los métodos anteriores, la presentación de resultados debe ser presentada por escrito. Ésta puede considerarse un informe sobre una situación real y concreta, que despierte interés y provoque reflexión por estar redactado en forma de situación de problema. El relato que se presente deberá describir una situación ocurrida a una institución, empresa, grupo de personas, o a una persona en particular (por ejemplo, analice las consecuencias que los piratas cibernéticos han producido con sus ataques a organismos gubernamentales), proporcionando los datos suficientes y necesarios, como hechos, lugares, cifras y momentos que permitan su comprensión, y por tanto, valoración y toma de decisiones frente al problema analizado (Ferreiro, 2007).

El profesor deberá jugar un rol importante, como mediador en la presentación de los resultados del caso. Él deberá motivar a la reflexión y a la partición de los estudiantes en el "muro" digital de los diversos equipos, lo cual contribuirá al aprendizaje social digital.

**El Método del Contrato a través de Redes Sociales Digitales.** Este método contiene dos momentos, el primero de ellos de compromiso individual y posteriormente colectivo. Aquí el profesor deberá hacer un "contrato" con cada uno de los estudiantes de la red social, definiendo para cada uno de ellos unidades de trabajo diarias y mensuales, que en suma abarquen el contenido del aprendizaje oficial (Ferreiro, 2007). Posteriormente, en el primer momento del desarrollo del contrato, el profesor deberá motivar al estudiante a que cada cierto periodo informe en el muro de la red social digital el avance de su trabajo, dudas e inquietudes, lo cual se traducirá en una invitación para que el resto de la clase exponga en el muro del sitio, posibles soluciones a las preguntas, o bien palabras de aliento.

Durante el segundo momento, el estudiante deberá presentar (en diferentes formatos: audio, vídeo, hipertexto, gráfico, entre otros) en la red social digital los resultados de sus trabajos y experiencias desarrolladas en el curso. En este punto el profesor deberá fungir como mediador para motivar la reflexión y la participación del grupo, en un cierre final del trabajo de clase que debe tener como finalidad alcanzar el aprendizaje colaborativo.

**El Método de la Investigación Grupal en las Redes Sociales Digitales.** Éste tiene características similares al método de proyectos individuales. La diferencia estriba en la conformación de pequeños equipos de trabajo que desarrollarán un proyecto de investigación. En este método se invita a que los estudiantes construyan un aprendizaje al interior de su equipo, y posteriormente con la clase. Por tanto, en los equipos los estudiantes deberán colocar propuestas en el muro que les corresponde, además de utilizar herramientas digitales que faciliten la integración de su proyecto de investigación en línea

para posteriormente presentarlo al grupo a través de la red social digital. En este punto el profesor deberá promover un intercambio de ideas que permita enriquecer los resultados alcanzados por cada uno de los equipos. El profesor deberá invitar a los estudiantes que contribuyan con un análisis crítico y reflexivo, haciendo sus comentarios en los muros de los diversos equipos. Es decir, la construcción y socialización del conocimiento deben ser la prioridad del profesor.

**La Observación Triádica en las Redes Sociales Digitales.** Las redes sociales digitales son un excelente medio para la observación. Ésta según Ferreiro (2007) consiste en una actitud mental de alerta, en una predisposición inquisitiva ante algo que se desea conocer, comprender. La observación es un modo selectivo e intencional de obtener información. Es una percepción dirigida a ciertos objetos y procesos de la realidad para precisar detalles, establecer relaciones y distinguir modificaciones que se reflejan en nuestra conciencia y que permiten, como parte de lo racional, analizar, comparar, es decir, procesar información (Ferreiro).

Los tres componentes fundamentales de la observación triádica son: a) la observación objetiva, b) la observación subjetiva, y c) la observación mediatizada. La observación objetiva es aquella en la que se dirige nuestra atención a un objeto o proceso que de modo directo percibimos en un momento determinado y recogemos de él datos mediante instrumentos previamente seleccionados o confeccionados. Por su parte, la observación subjetiva es la que recoge estados de ánimo, vivencias, emociones relacionados con el objeto de estudio. Finalmente, la observación mediatizada tiene que ver con la recolección y valoración de elementos que se relacionan directa e indirectamente con el objeto observado (Ferreiro, 2007).

Por tanto, las redes sociales digitales son un espacio virtual en el cual los estudiantes pueden visualizar, objetos, proceso, o diversos elementos que contribuyan a su aprendizaje. Por ejemplo, para una clase de biología se puede presentar un vídeo en el cual se muestre el proceso de fotosíntesis de las plantas; en una clase de computación podría ser interesante observar el proceso de mantenimiento de un equipo de cómputo. Posterior a la observación del proceso los estudiantes deberán colocar una pequeña síntesis de proceso, tomando en consideración las 5 comadres que describe Ferreiro (2007): a) ¿qué observe?, b) ¿por qué?, c) ¿para qué?, d) ¿cómo?, y e) ¿cuándo y dónde?. En este punto es importante la participación del docente, de tal manera que después de la observación estimule a los estudiantes a hacer aportaciones en la RSD, y entre todos colaboren en el aprendizaje individual y colectivo.

**El Seminario en las Redes Sociales Digitales.** Ésta estrategia de aprendizaje sugiere reunir a los estudiantes (previamente preparados en diversas aristas del tema a tratar) en un ambiente virtual para que presenten sus ideas y discutan entre todos sus relaciones e implicaciones, de modo tal que lleguen a conclusiones, dado el objetivo de aprendizaje (Ferreiro, 2007). Las redes sociales digitales son un excelente medio para seminarios virtuales, donde a través de la participación de la clase, en los muros del espacio digital, intercambien, ideas, criterios, opiniones, puntos de vista, dudas e interrogantes acerca de un tema, generalmente, interdisciplinario en el cual no hay consenso universal, o bien por su novedad, complejidad, o por implicaciones sociales, éticas y humanas (Ferreiro, 2007). También en los seminarios virtuales, el profesor juega un rol importante, dirigiendo y re-encausando las aportaciones de cada uno de los participantes de la RSD, siempre intentando alcanzar el aprendizaje individual y colectivo.

**El Coloquio en las Redes Sociales Digitales.** El coloquio consiste en crear una situación de aprendizaje, en primer lugar individual y posteriormente colectiva, en la que todos los participantes de la red social digital den su punto de vista, opinión o criterios sobre un tema muy concreto, con la finalidad de lograr, de manera conjunta, posiciones de acuerdo y también de desacuerdo (Ferreiro, 2007). En esta estrategia de aprendizaje se sugiere que el grupo de participantes en la RSD sea pequeño, y que se inicie el proceso de aprendizaje con un material didáctico suministrado y colocado en el muro de la red social digital por el profesor. A partir de ahí, el profesor deberá otorgar un tiempo prudente y convocar a los participantes a que realicen aportaciones, reflexiones e ideas que inviten a desarrollar el pensamiento crítico. El profesor deberá dirigir y re-conducir las aportaciones de los estudiantes hacia el tema.

**La Simulación Didáctica en las Redes Sociales Digitales.** Esta estrategia de aprendizaje, puede ser muy similar a la observación. La simulación de modelos o procesos es una actividad profesional bastante desarrollada. La RSD pueden ser un buen medio para integrar a un grupo de estudios, y que se presenten en ella vídeos que muestren la simulación de procesos, por ejemplo, la construcción de maquetas arquitectónicas de represas de agua, donde se pueda apreciar el trabajo de éstas en diversos escenarios con diferentes variables (cantidad de agua, gasto de agua, volumen, corrientes, velocidades, entre otros). Posterior a la simulación, el rol de profesor consiste en propiciar comentarios, sugerencias, reflexiones, ideas, retroalimentación y demás en los muros de la RSD que faciliten el aprendizaje individual y colectivo del grupo.

**La Ponencia en las Redes Sociales Digitales.** Esta estrategia de aprendizaje puede ser muy bien implementada en las redes sociales digitales. El profesor debe ofrecer temas a los

estudiantes. Ellos en forma individual o de equipo, deberán desarrollar una ponencia con todo el rigor científico que esto conlleva. En el inter de su desarrollo, los estudiantes pueden colocar en sus muros o en los de sus equipos respectivos comentarios, preguntas, dudas o demás; de tal forma que sus compañeros de clase, o bien el profesor, pueda ofrecer retroalimentación. En la última etapa, los estudiantes o el equipo deberán exponer al grupo, a través de la red social digital, y con el uso de cámara de vídeo, su ponencia, aceptando comentarios en línea al respecto.

### **Un Apunte Final**

Finalmente, es relevante señalar que el aprendizaje a través de RSD debe valorarse como un proceso sistémico, en el cual se consideren las características de los estudiantes, las características del profesor, el diseño instruccional del tema o curso, la facilidad de acceso a la tecnología y a la red Internet, entre otras más. Todos ellos son importantes actores del proceso de aprendizaje en las RSD, ninguno más que otro. Considerar a uno más importante que los demás, propicia un detrimento del resto, lo que conduce a un desequilibrio en el proceso sistémico del proceso enseñanza-aprendizaje.

### **Conclusiones**

Es indudable que las RSD se han establecido como un medio de comunicación e información importante en todos los ámbitos de nuestra sociedad. No obstante, más allá de ser utilizadas de esta manera, es importante orientar su uso hacia el aprendizaje y formación de nuevas generaciones, donde se construya el aprendizaje de manera individual, pero también se contribuya en un aprendizaje colaborativo.

Esta tecnología representa un potencial increíble para ser utilizadas en el ámbito escolar. Para aprovechar esta potencialidad, es necesario que se definan políticas claras de operación de las RSD, considerar a la teoría de aprendizaje constructivista como el soporte del diseño de la instrucción, que el profesor se prepare para convertirse en un profesor digital, y que se empleen estrategias efectivas de aprendizaje, entre las cuales se sugieren: a) el método de la solución de problemas, b) el método de proyectos individuales, c) el método del caso, d) el método del contrato, d) la investigación grupal, e) la observación triádica, f) el seminario, g) el coloquio, h) la simulación didáctica, y i) la ponencia científica.

Finalmente, es importante señalar que la utilización de las RSD en la educación debe ser visto como un proceso sistémico, en el cual se involucran diversas variables, entre ellas: a) la teoría de aprendizaje, b) el profesor y sus características, c) el estudiante y sus características, d) el acceso a la tecnología, d) el diseño del cursos o tema para la RSD, e) la estrategia de aprendizaje, y f) la evaluación del conocimiento adquirido.

## Referencias

- Aydin S. (2012). A review of research on Facebook as an educational environment. *Educational Technology Research and Development*, 2(39), 60-74.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), article 11.
- Brunner, J. (1996). *Instruccional Design*. Recuperado el día 2 de septiembre de 2012, de <http://www.instructionaldesign.org/theories/constructivist.html>
- Deitel, P. & Deitel, H. (2008). *Ajax, Rich Internet Applications y Desarrollo Web para programadores*. Madrid, España: Edición española. Ediciones Anaya Multimedia (Grupo Anaya, S.A.).
- De Haro, J. (s.f.). *Las redes sociales en educación*. Recuperado el día 2 de Septiembre de 2012, de <http://jjdeharo.blogspot.mx/2008/11/la-redes-sociales-en-educacin.html>
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J. (2009). *The systematic design of instruction* (7th ed.). New York, Ny, E.E.U.U.: Allyn & Bacon.
- Ferreiro, R. (2007). *Nuevas Alternativas de Aprender y Enseñar*. México, D.F.: Trillas.
- Flores, J., Morán, J. & Rodríguez, J. (s.f.). *Las Redes Sociales*. Recuperado el 27 de agosto de 2012, de <http://www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info69/sociales.pdf>
- Herrera, M. A. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: Una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 38(5), 218-234.