

## **Barreras y riesgos del aprendizaje 2.0**

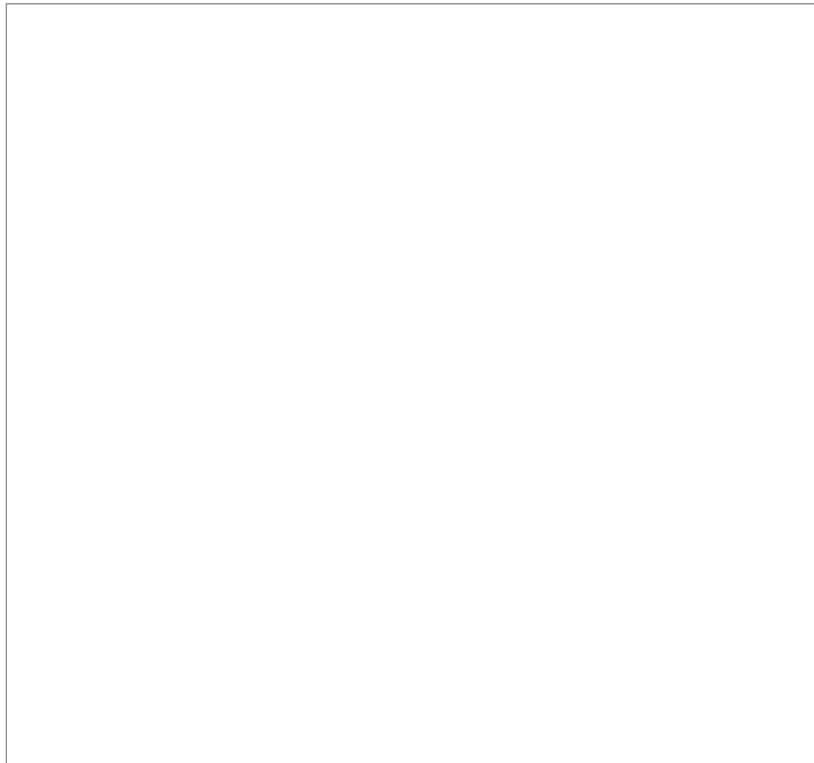
### **Usuarios adolescentes**

#### **Introducción.**

El aprendizaje 2.0 se realiza por medio de las herramientas propias de este concepto o forma de entender la red. El universo de instrumentos que posibilitan este tipo de aprendizaje es amplio. Pero... **¿para qué las utilizan los adolescente? ¿Cuáles utilizan? ¿Qué tipo de aprendizaje realizan en relación al uso que le dan? ¿Con qué riesgos y barreras se encuentran?** Estas y otras son algunas de las cuestiones que abordaremos a continuación.

#### **Herramientas Web 2.0**

Comencemos por identificar el universo de herramientas existentes. Una forma de agrupar las diferentes herramientas es en base a la utilidad o funcionalidad que se les otorgue. Todas como rasgo o denominador común poseen la característica de permitir compartir e intercambiar información de distinta índole en diferentes soportes (video, foto, texto...) y formatos (avi, txt, pdf...) y se encuentran ubicados en sus portales y servidores respectivos.



En este universo podemos encontrar aplicaciones multimedia, de comunicación, de entretenimiento, de navegación, programación...

Valga de muestra la clasificación de herramientas e-learning que hace Pulsar (2008), el observatorio de e-learning de la Universidad del País Vasco – Eukal Herriko Unibertsitatea:

- Blogs, microbloging y lifestreaming
- Buscadores específicos y repositorios 2.0
- Buscar, editar y clasificar imágenes
- Crear y compartir mapas conceptuales
- Crear y editar documentos PDF
- Edición y difusión de audio
- Edición y difusión de vídeo
- Herramientas de autor
- Herramientas de comunicación en tiempo real
- Herramientas para detectar plagio y analizar el uso de las referencias
- Herramientas para la conversión de formatos
- Herramientas para presentaciones y visualización de datos
- Plataformas de teleformación
- Screencasting: tutoriales con capturas de vídeo

Ha todas estas herramientas y aplicaciones podríamos incorporar los wikis, los webquest y los diferentes portales que conforman las redes sociales.

Pero... ¿que hay de cierto en que los adolescentes utilizan estas herramientas y aplicaciones para aprender?

### **Herramientas / aplicaciones 2.0 que utilizan los adolescentes.**

Ya en el 2.004 se afirmaba que “los jóvenes usaban Internet básicamente para divertirse y

comunicarse y no para buscar información relacionada con sus estudios” (consumer, 2004).

Teniendo en cuenta que “dos de cada tres adolescentes usan las redes sociales de Internet” (larioja.com, 2009), se puede inferir la importancia que le dan los adolescentes a las redes sociales, además de para qué utilizan Internet.

Los tiempos han cambiado. Los jóvenes han reformulado las prácticas de socialización y consumo. Las redes sociales tienen un rol importante en los procesos de socialización y su peso es evidente.

Esto puede deberse, como afirma Dolors Reig (2009), a que los adolescentes “hacen lo que siempre han hecho, lo que es típico de la etapa de socialización que viven, pero utilizando otros canales”. Danah boyd (2009) destaca que los adolescentes se dedican al “social hangout”, o “pasar el tiempo con los amigos”, pero en la red.

¿Qué pueden aprender los adolescentes y que riesgos corren al utilizar las redes sociales?

### **Adolescencia y personalidad. Por qué y para qué de las redes sociales.**

La mayoría de los comportamientos y actividades del adolescente están orientados a la búsqueda de la respuesta ¿Quién soy? La adquisición de la identidad se convierte en el primer objetivo del adolescente. Su forma de ser, de ver e interactuar con el mundo se va perfilando en la medida que se construye.

Son muchos los factores que intervienen en los procesos de construcción personal. El contexto socio-económico, el ambiente y estructura familiar, la educación, las experiencias vitales... y ahora las nuevas tecnologías. Estas, sobre todo, posibilitan una nueva forma de interactuar con sus iguales, y con otros, desconocida hasta la fecha.

Las llamadas de teléfono móvil, los sms... incluso los mensajes electrónicos, foros... han dado rápidamente paso a otro tipo de dinámicas y actividades que se encuentran aglutinadas en las conocidas redes sociales.

El adolescente las ha asumido como necesarias e imprescindibles en su día a día y las ha integrado en sus hábitos de socialización.

Estas están contribuyendo al proceso de construcción de quien es uno, por medio de diferentes dinámicas de interacción social.

La forma de interactuar, los mecanismos de comunicación, en contexto virtual, por defecto le muestran al adolescente una forma concreta de comunicarse y relacionarse. Para no perdernos en la descripción de las diferentes herramientas 2.0 diremos que como rasgo general permiten mostrarse de forma anónima, bajo un pseudónimo, o de forma pública, además de posibilitar hacerlo de forma directa, sobre todo por medio de chats, o de forma indirecta, por medio de mensajes que se dejan a la vista para que los lea quien quiera.

Y todo esto ocurre en un contexto virtual, sin que el tiempo y el espacio condicionen este tipo de relaciones. Pero... ¿que ocurre cuando se abandona ese contexto y se pasa al no virtual? Los expertos comienzan a apuntar los riesgos del desajuste social, descontextualización del discurso, en el que pueden incurrir los adolescentes al transferir, del marco virtual al no virtual, esa espontaneidad, impulsividad, sobre exposición... esa forma de interactuar.

Chatear (emitir y recibir información inmediata de lo que se escribe), mostrar, intercambiar, compartir... información en diferentes soportes se ha convertido, además de en un medio, en una actitud por la cual uno puede descubrir qué y quién es.

Tal vez la explicación de mayor peso de por qué los adolescentes utilizan las redes sociales la podamos encontrar en lo que aporta a su construcción como persona (Observatorio sobre la evolución de las redes sociales 2008):

- **Autoafirmación:** desde las diferencias y similitudes con los demás
- **Reconocimiento social:** la “popularidad” medida en función de los contactos que tengas
- **Inclusión social:** sentirse parte de un grupo.

Generar y proyectar una imagen, una personalidad que no tiene por qué ajustarse a la realidad, es una de las numerosas cuestiones que permiten las diferentes plataformas sociales a los adolescentes. Con los riesgos que conlleva, porque... ¿cuantos yos puede llegar a tener? El mundo real en cierta forma obliga a integrar los que pudiera tener, pero... ¿y el virtual? Tal vez, siempre y cuando sea mal gestionado, ejerce de lastre en esa integración

En el portal educativo del estado argentino (2009) se afirma que “los sitios que visitan una y otra vez los adolescentes pueden responder a motivaciones, proyecciones... de su mundo imaginario”.

Una vez más la dificultad radica en la vuelta a la realidad. En la medida que lo ensoñado, lo proyectado se encuentre lejos de un escenario tangible, el regreso, el salto que se ha de dar en la

vuelta puede resultar traumático.

La identidad ha encontrado un nuevo espacio en el que el status socio-económico, la apariencia física y estética no determina. Dependiendo de cómo uno configure la herramienta y de los propósitos u objetivos que tenga el adolescente que le condicione, pero en ningún caso determine. Y es que uno puede perfilarse a imagen y semejanza de sus deseos y proyecciones personales.

Se sabe que el sistema nervioso central organiza y reorganiza su funcionamiento y su operar de acuerdo a la interacción con el medio. Si el medio en el que opera es virtual ¿hasta que punto puede repercutir en la realidad del adolescente?

Hoy más que nunca el adolescente tiene más facilidades de pertenecer, aunque sea virtualmente, a la comunidad que quiera. Sin embargo, uno se puede desubicar y crear una identidad sobre unos cimientos virtuales.

Algunos de los riesgos principales que corren los adolescentes respecto a las redes sociales es la dependencia que se genera al mostrar la necesidad de mantener estas redes activas constantemente.

También la sobre exposición o extimidad, la actitud benévola a aportar datos personales como el nombre, el número del móvil, los intereses personales... para conocer gente puede convertirse en un problema.

**El observatorio sobre la evolución de las redes sociales (2008)** señala que el tipo de contactos mantenidos en las redes sociales, tal y como se muestra a continuación, es de gente que se conoce al margen de Internet, es decir gente que ya se conocía de antes y que mantiene contactos en la red por medio de las redes sociales.

Cabe la posibilidad de que se haya mitificado la capacidad de conocer gente y relacionarse en general.

### **Aprendizaje 2.0 por medio de las redes sociales.**

En relación a los aprendizajes 2.0 que se pueden realizar por medio de las redes sociales, los expertos en aprendizaje 2.0 no se ponen de acuerdo. Muchos de ellos no terminan de encontrarle una aplicación educativa, viendo en ellas más riesgos que posibilidades.

No obstante, independientemente de las controversias que se puedan suscitar al respecto, no es menos cierto que ayudan a desarrollar la parte de la competencia digital que hace referencia al manejo técnico de las herramientas de aprendizaje 2.0. Esto se debe a que en los portales de las redes sociales se suben fotos, imágenes, videos... se link-ean diferentes esferas de información, se gestiona y configura la cuenta en relación a las necesidades o deseos del propio administrador... así como un número significativo de acciones que pueden ser transferidas a la utilización de otras herramientas, si acaso más educativas, relacionadas más directamente con el aprendizaje 2.0.

No hay que olvidar que estos instrumentos son muy intuitivos, de forma que una vez se conoce la utilización de uno de ellos, la transferibilidad de ese conocimiento, a ese nivel, es más que viable.

## Aprendizaje 2.0

La Web 2.0, también llamada Web social debido al enfoque colaborativo y de construcción social de esta herramienta, es ahora un espacio en el que los usuarios ya no sólo son consumidores, sino que además son productores debido a la generación de información, conocimiento... También son proveedores, distribuidores de todo tipo contenidos en diferentes soportes y formatos.

Los adolescentes no viven al margen de esta realidad que se da en la red. Todo lo contrario. En buena parte ellos son origen y la causa por la cual las diferentes herramientas se desarrollan en un sentido u otro.

El uso correcto de las diferentes herramientas Web 2.0 entrenan a los alumnos en las siguientes habilidades:

Buscar información para:

- Contrastarla.
- Discriminarla.
- Procesarla.
- Comunicarla.

Pero lo cierto es que la tendencia es la de buscar y comunicar la información, sin que se llegue a contrastar, discriminar y procesar. Y esto dificulta transformar la información en conocimiento, debido a que no se terminan de aplicar las siguientes destrezas de razonamiento sobre la información:

- Organizar
- Relacionar
- Analizar
- Sintetizar
- Hacer inferencias / deducciones

Por su parte Xavier Lorente Guerrero (2008) recuerda que la fórmula pedagógica del aprendizaje colaborativo consiste en:

- 1- Una situación nueva o desconocida.
- 2- Que se trabaja en grupo para resolverla.
- 3- En la que se busca que el grupo pueda explicar los fenómenos subyacentes, formular hipótesis, verificarlas mediante la investigación y realizar una síntesis que dé cuenta de lo investigado.

Muchos adolescentes utilizan la información sin ser contrastada dándole validez de por sí. Aspecto que en buena parte puede ser alimentado por las redes sociales donde la espontaneidad, rapidez y grado de conocimiento de lo comunicado adquiere validez desde el mismo momento que se edita. Este es uno de los peligros en la implementación de estas herramientas al aprendizaje; copiar / cortar y pegar.

Todo el mundo puede entrar en la red, por lo que tanto la información que se “produce” como la que se distribuye, la que emana de ella, ha de estar en “cuarentena” en la medida que no se haga de ella una lectura crítica.

Cabe la posibilidad que los contenidos en contextos informales se lleven a contextos formales sin ser contrastada o valorada. Al no existir una validación experta sobre el contenido, todos los usuarios, además de los adolescentes, deben tener cuidado en no retroalimentarse de subjetividades. Muchos de los contenidos que se producen, independientemente del soporte y formato, carecen de un criterio de calidad, debido a su espontaneidad y carácter poco reflexivo. Pensar, entre otras cosas, requiere de pausa, tiempo... y justo esto es lo que las dinámicas que se generan en la red no promueven.

En esta línea **Fainholc (2007)**, afirma que “si se piensa a partir de un planteamiento



comunicacional- educativo, aparecen varios niveles de análisis que deben ser considerados”.

- 1- La necesidad de entender el cambio cultural telemático que irreversible y de forma caótica se produce en tiempos raudos y veloces.
- 2- La hibridez<sup>[i]</sup> como categoría central en la configuración de la cultura que provoca, contiene y delinea la construcción de la subjetividad a través de una amplificada, irrefrenable y no siempre ética interacción social.
- 3- La fuerza de valores narcisísticos, la mediocridad (dada por el plagio y por la repetición: cuantos genios al estilo de Mozart pueden existir?), la anarquización , anonimato y deterioro irreversible del lenguaje, la irresponsabilidad y/o descontrol dados en las producciones y comunicaciones, sobre todo atendiendo a los blogs y otros.

Una de las mayores dificultades del aprendizaje 2.0 radica en el cambio de rol que el alumno debe adoptar en la apertura metodológica que aplica el profesor al implementar herramientas Web 2.0 a los procesos de enseñanza aprendizaje.

De esta forma pasa a ser un participante activo del proceso de aprendizaje. Pasa a producir y compartir conocimiento por medio de la utilización de herramientas que permitan interactuar, colaborar... entre él y los compañeros, profesores, otros usuarios...

**Dolors Reig (2009) en El caparazón cita a Hammock** de la siguiente manera: “Los llamados nativos digitales, aquellos que un día suponíamos menos necesitados en educación tecnológica, se están convirtiendo en “neotradicionalistas”, limitándose a sí mismos a una zona confortable de herramientas y patrones y siendo reacios, como a cualquier edad, a abandonar esa zona confortable”.

La ilusión de que juventud equivale a habilidades o competencias “per se” es errónea. Y oscurece el mensaje real acerca de estos “neo-traditionalistas”, gente joven que está cambiando su comportamiento y preferencias, lo cual es una oportunidad para el mercado y no un indicador de habilidades”

Otra barrera que encontramos es la de controlar y restringir la navegación de los adolescentes. La imposibilidad y prohibición de acceder a algunos contenidos es clara, pero para

otros tantos no. ¿Qué criterios seguir? ¿Cómo delimitar algo que de por sí no tiene límites?

Parece ciertamente imposible. Una vía es la del control parental que permite restringir el campo de acción mediante programas específicos, pero de esta forma se condiciona el proceso de descubrimiento y se puede limitar la interacción.

También se debería reflexionar sobre hasta que punto existe una brecha digital entre los adolescentes que tienen acceso a las herramientas que permiten realizar aprendizajes 2.0 y los que no. Poseer y utilizar un ordenador está muy extendido en el conjunto de la sociedad, pero no es menos cierto que hay niveles de acceso a la tecnología, así como a software y aplicaciones sobre las cuales hay que pagar tasas o cuotas.

## Referencias Bibliográficas

Consumer Eroski ( 2004). *Los jóvenes usan Internet básicamente para divertirse y comunicarse y no para buscar información relacionada con sus estudios*. Recuperado (8/12/2009) de:

<http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/2004/05/13/102508.php>

El Portal Educativo del Estado Argentino (2007). Consumo adolescente. Recuperado (14/12)2009) de:

<http://portal.educ.ar/debates/eid/webcreatividad/debate/consumo-adolescente.php>

Fainholc, B (2008). Necesarias reflexiones críticas frente al uso (y abuso) de la Web 2.0. Recuperado (12/12/2008) de:

[http://www.quadernsdigitals.net/datos\\_web/hemeroteca/r\\_1/nr\\_772/a\\_10414/10414.html](http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_772/a_10414/10414.html)

Reig, D (2009). El caparazón. *Nativos digitales: ¿neotradicionalistas, usuarios o simplemente adolescentes?* Recuperado (20/11/2009) de:

<http://www.dreig.eu/caparazon/2009/09/26/nativos-digitales-neotradicionalistas-adolescencia/>

La rioja.com (2009). *Dos de cada tres adolescentes usan las redes sociales de Internet* Recuperado (15/11/2009) en:

<http://www.larioja.com/20091027/sociedad/cada-tres-adolescentes-usan-20091027.html>

Lorente, X (2008). Educaweb.com. *Aprendizaje colaborativo desde la Web 2.0* Recuperado (21/11/2009) de:

<http://www.educaweb.com/noticia/2008/03/31/aprendizaje-colaborativo-web-2-0-12896.html>

Pulsar (2008). Observatorio de e-learning. Recuperado (7/11/2009) de:

<http://pulsar.ehu.es/es/recursos/herramientas-elearning>

The cocktail análisis (2008). Observatorio sobre la evolución de las redes sociales.  
*Herramientas de comunicación on-line: Las redes sociales*. Recuperado (10/8/2009) de:

[http://www.tcanalysis.com/uploads/2008/11/informe\\_observatorio\\_redes\\_sociales.pdf](http://www.tcanalysis.com/uploads/2008/11/informe_observatorio_redes_sociales.pdf)