

REDES SOCIALES COMO AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE: UNA MIRADA DESDE EL APROVECHAMIENTO DE INSTAGRAM.

1. Datos

Mg. Carlos Mario Piragua Rugeles.

Universidad del Tolima – Colombia.

Docente e investigador en artes plásticas y visuales.

cpiragua@ut.edu.co

2. Palabras claves

Palabras claves: Redes sociales, Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), Artes plásticas y visuales (APV), procesos de creación, identidad.

3. Resumen

La presente ponencia evidencia la experiencia tras integrar Instagram como Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA), dirigido inicialmente a estudiantes de noveno en grado. A lo largo de la ponencia, se expone cada fase que la disertación tuvo en cuenta para lograr una articulación efectiva al currículo y significativa para la enseñanza de conceptos y lenguajes de las artes plásticas y visuales.

Con base en la naturaleza cualitativa de la investigación, y por lo tanto, de sus resultados, se hace una revisión de la temática a través del marco teórico y el estado del arte, los cuales, permiten un planteamiento efectivo del diseño metodológico para la consolidación de los objetivos planteados. Asimismo, evidenciar los distintos lineamientos, adaptaciones curriculares y demás elementos necesarios que son necesarios antes de transformar una red social como AVA.

Al final de la ponencia, se expone la fase de resultados los cuales son abordados desde dimensiones éticas, estéticas, creativas, formativas, curriculares y aquellas que conciernen al desarrollo del proyecto de identidad de cada participante (usuario).

4. Introducción

El despertar de los desarrollos comunicativos de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la última década ha sido apoteótico. Por su parte, usar redes sociales representa un paradigma que requiere de procesos de alfabetización en cuanto a los aspectos relacionales, estéticos, éticos y aquellos que hacen mención al desarrollo de la personalidad.

No cabe duda que, el uso de redes sociales resignificó nuestra capacidad de comunicarnos, pero, también influyó en nuestro modo de ver y crear. Asimismo, tras parafrasear la idea de Berger (1972), en relación a las redes sociales, nuestro modo de ver está determinado por el hecho de saber que somos vistos, lo que predispone la forma de habitar las redes y de generar contenidos para ellas.

Habitar las redes sociales es una relación binomial entre la manera en la que me narro a mi mismo y como se narran los demás, y el punto medio entre ambas. (Piragua, 2020).

Las narrativas (Scolari, 2014) que transitan en las redes sociales suponen un espacio topológico de información (Serres, 2013) ya que cada una requiere de una pedagogía del mirar (Han, 2012). En otras palabras, hemos estetizado la cotidianidad a tal punto que la vida contemplativa se convirtió en un espectáculo. Razón por la cual las redes sociales enfrentan una emergencia estética y ética para ser habitadas.

Ya lo anunciaba Cobo y Moravec (2011) al advertir que el uso de redes sociales no debe quedar a la experticia del usuario, pues su inmersión podría ser fatal ya que afecta la noción de realidad. En otras palabras, el espectáculo al que se refirió Lipovetsky y Serroy (2007) ha cambiado mucho, pues los medios masivos de información, en este caso, las redes sociales, están interviniendo en el acto de creación de sus usuarios frente a la relación binomial de la mirada y el acto relacional frente a la expectativa del otro. Sin mencionar la incidencia en los procesos de aprendizaje que se viven tras compartir o interactuar con cada narrativa.

Por supuesto, las redes sociales suponen un espacio para el intercambio de ideas y fomentar el aprendizaje cooperativo (Lévy, 2007) tras cada narrativa compartida. Por su parte, Siemens (2004) nos aclara la importancia que tiene experiencia ajena a través de narrativas en redes sociales como insumo para el aprendizaje. Lo que supone que habitar las redes sociales gana un componente formativo que no podemos desconocer.

Las redes sociales son un tipo de espacio donde se construye e interactúa conocimiento estético, técnico y formal y que ha posibilitado un cambio en el ámbito de la visualidad, un nuevo uso de las imágenes, vinculado a lo lúdico y posibilitado por las nuevas tecnologías. (Arriaga, Marcellán y Reyes-González, 2016, p. 211).

Ante la emergencia estética y ética que viven las redes sociales, las narrativas cada vez más se tornan homogeneizadoras debido a sus códigos visuales y dialécticos. Nuestra cultura visual en las redes sociales está en riesgo pues la experiencia estética es cada vez más fugaz e implica dimensiones éticas que deben ser tratadas.

Un like, por ejemplo, infiere una experiencia estética fugaz que incide en el acto creativo de nuevas narrativas y, por ende, en los procesos de aprendizaje. En cuanto a las dimensiones éticas, el principal problema de las narrativas en redes sociales es la veracidad (Savater, 2012). Es decir, cada narrativa que compartimos supone un criterio moral, pues la verdad ha sido estetizada. Asimismo, la veracidad de cada narrativa presume un espejismo en el discurso narrativo que asumimos en el espectáculo de las redes.

El problema es que ahora tenemos que elegir entre una realidad virtual y una realidad presente y, muchas veces, la realidad virtual, que también es realidad porque está ocurriendo en algún sitio determinado, pero lejano, nos va acostumbrando a ver la realidad como un espectáculo. (Savater, 2012, p. 17).

Entre los retos humanizadores en las redes sociales, indiscutiblemente, quien asuma su uso ya sea como ambientes virtuales de aprendizaje, o quizá, simplemente espacios relacionales y creativos, no debe desconocer que las implicaciones estéticas y éticas requieren de una intervención inmediata, pues cada día hacemos de las redes un lenguaje de nuestra cotidianidad.

Lograr dimensionar cada aspecto inmerso en el uso de redes sociales supone un aprovechamiento más efectivo y un ambiente significativo para generar procesos de creación, comunicativos, entre otros. Asimismo, el estudio de este tema debe ser dinámico, pues el desarrollo del pensamiento humano y la conciencia colectiva cambia según las necesidades de cada generación o sociedad.

5. *Objetivos*

5.1. Objetivo de la ponencia

Evidenciar la transformación de redes sociales como ambientes virtuales de aprendizaje desde la experiencia de Integrar Instagram como AVA para la enseñanza de las artes plásticas y visuales en estudiantes de noveno grado.

5.2. Objetivos de la disertación

5.2.1. Objetivo General: Integrar Instagram como ambiente virtual de aprendizaje para la enseñanza de las artes plásticas y visuales en estudiantes de noveno grado.

5.2.2. Objetivos Específicos:

- a. Diseñar lineamientos de uso que permitan integrar Instagram como ambiente virtual de aprendizaje para la enseñanza de las artes plásticas y visuales en estudiantes de noveno grado.
- b. Ajustar efectivamente al currículo de las artes plásticas y visuales el uso de Instagram como ambiente virtual de aprendizaje.
- c. Evaluar la efectividad e incidencia de Instagram como ambiente virtual de aprendizaje para la enseñanza de las artes plásticas y visuales.

6. *Metodología*

La naturaleza cualitativa de la investigación permite indagar en los procesos relaciones y creativos generados a través de la integración de Instagram como ambiente virtual de aprendizaje

para la enseñanza y aprendizaje de las artes plásticas y visuales en estudiantes de noveno grado. Para Sandoval (1996) debe cumplirse tres condiciones para que se genere conocimiento cualitativo. Primero, garantizar espacios para la subjetividad del individuo, ya que en las redes sociales la percepción y la capacidad reflexiva está determinada por el tipo de narrativas compartidas. Segundo, la reivindicación de la vida cotidiana, pues se ha convertido en insumo para la generación de narrativas creadas para el tránsito de las redes y tercero, la intersubjetividad y el consenso, pues las redes sociales son un constructo de distintas subjetividades hechas narrativas, es decir, un *discurso narrativo homogéneo*.

Método de Investigación-Acción referido por Cohen y Manion (1990).

6.1. Población y muestra

Entre las estrategias empleadas por el colegio para la enseñanza de las disciplinas artísticas en estudiantes de bachillerato (sexto a undécimo), autónomamente cada uno de ellos(as) decide cuál disciplina aprender a lo largo del año. Es decir, cada quien puede elegir con base en sus gustos e intereses qué clase tomar entre: artes plásticas y visuales, danza, música y teatro. Sin embargo, la anterior estrategia no aplica para los estudiantes de primaria.

A su vez, cada clase cuenta con la particularidad de ser multinivel, pues se agrupan los grados sexto y séptimo, octavo y noveno, décimo y undécimo, como uno solo, generando así diversidad entre las edades de los estudiantes y otros aspectos acordes a su edad.

La siguiente tabla, evidencia la población total de estudiantes de bachillerato asistentes a la clase de artes plásticas y visuales, la edad promedio de cada nivel y el valor porcentual de los estudiantes que asisten a la clase respecto al total de estudiantes de cada grado.

Grado	Sexto y séptimo.		Octavo y noveno.		Décimo y undécimo.	
	Sexto.	Séptimo.	Octavo.	Noveno.	Décimo.	Undécimo.
Número de asistentes a la clase.	27	10	0	20	8	1
	Total asistentes: 37		Total asistentes: 20		Total asistentes: 9	
Edad promedio.	11,2 años.		14,6 años.		15,7 años.	

Sumatoria de estudiantes por nivel.	Sexto: 30	Séptimo: 19	Octavo: 15	Noveno: 23	Décimo: 28	Undécimo: 28
	49		38		56	
Valor porcentual según asistencia.	75%		52,6% 86,9%*¹		16%	

Tabla 1. *Relación de la Población y Muestra*, Elaboración propia, 2020.

6.2. Técnicas e instrumentos.

Entre las técnicas e Instrumentos empleados durante la investigación podemos destacar:

- a. Uso de la documentación
- b. Observación Participativa
- c. Grupo Nominal
- d. Cuestionarios

7. Resultados

7.1. Existe un uso de Instagram como bitácora (portafolio de trabajo).

7.2. Percepción de Instagram como espacio galerístico/museal.

7.3. Fomento del pensamiento crítico ante las narrativas compartidas.

7.4. Fomento del aprendizaje colaborativo entre los participantes del ambiente virtual de aprendizaje.

7.5. Experiencia relacional entre los participantes a través de la interacción de narrativas compartidas.

¹ El 89,6% del valor porcentual corresponde a los estudiantes de noveno grado asistentes a la clase de artes plásticas y visuales.

7.6. Desarrollo de discurso plástico y conceptual a través de lenguajes digitales.

7.7. Educación de la mirada / Cambio en el modo de ver ante las narrativas con las que el participante interactúa a diario en las redes sociales.

8. Conclusiones

Varias son las conclusiones deducidas tras el análisis de los resultados, sin embargo, el problema de la identidad mencionado a lo largo del documento evidencia el mayor riesgo al cual se enfrentó la integración de Instagram como ambiente virtual de aprendizaje.

Aunque la primera integración advirtió sobre el riesgo de la identidad, fue un problema que también se hizo evidente con los estudiantes de noveno grado. Así, es preciso concluir que la construcción de un discurso narrativo gráfico incide en el constructo de identidad del individuo en un escenario virtual, además de incidir en sus procesos formativos y relacionales.

También, es preciso señalar que sí es posible integrar Instagram como ambiente virtual de aprendizaje siempre y cuando exista un proceso colectivo entre los participantes y se construya el proyecto de identidad de la mano del proceso formativo.

En cuanto a los procesos de creación es evidente que integrar Instagram potenció la generación de narrativas cuyas características fomentan el pensamiento crítico y abordaban temas de la cultura visual en la que se ve inmerso el participante. Pero, sí la discusión se enfoca en determinar si se debe usar o no un perfil personal de Instagram para llevar a cabo la experiencia de aprendizaje, la respuesta es un no, no se debería usar. Sin embargo, para eliminar ese factor de riesgo es preciso que primero se atienda el problema del constructo de identidad en las redes antes de poner en marcha la integración de una red social como ambiente virtual de aprendizaje.

9. Bibliografía

- Berger, J. (1972). *Modos de Ver*. Barcelona – España, editorial Gustavo Gil.
- Cobo, C. y Moravec, J. (2011). *Aprendizaje invisible: hacia una nueva ecología de la educación*. Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Publicacioncis Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona – España.
- Han, Byung-Chul. (2012). *La sociedad del cansancio*. Barcelona – España: Herder.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: Informe al consejo de Europa*. Madrid – España: Anthropos Editorial.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2004) *La pantalla global*. Madrid: Anagrama.
- Rodriguez Chacón, Luz Marina. 2019. *Implementación de una AVA como estrategia para mejorar el proceso de evaluación de las artes plásticas en la media académica (grado 10 y 11) del colegio Caldas Villavicencio*. Universidad de la Sabana, Bogotá - Colombia. 2019. Recuperado de: <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/38602>
- Sandoval, C. (1996). *Investigación cualitativa*. Recuperado de: <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2815>
- Santoveña-Casal, Sonia; Navarro, María del Carmen; Bernal César. 2018. *Investigación en metodologías virtuales, Redes Sociales y Comunicación. Proyecto CoRen*. Ediciones Octaedro. 2018. Barcelona - España. Recuperado de: <https://ebookcentral-proquest-com.bibliored.ut.edu.co/lib/tolimasp/reader.action?docID=5634904&query=aprender+con+las+redes+sociales>
- Savater, F. (2012). *Ética de Urgencia*. Barcelona – España: editorial Ariel.
- Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. Buenos Aires - Argentina: Fondo de cultura económica.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital*. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/05f1/adee187323d66beab226058b23a7416c3517.pdf>
- Scolari, C. (2014). *Narrativas Transmedia: Nuevas formas de comunicar en la era digital, tema seis*. Recuperado de: https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf

Suárez Barrera, José Alberto. 2019. *Las TIC en el desarrollo del pensamiento artístico perceptivo y creativo: una estrategia de enseñanza*. Universidad de la Sabana, Bogotá - Colombia.

Recuperado de: <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/38514>

Taborda, Yarmin y López, Laura. 2020. *Pensamiento Crítico: una emergencia en los ambientes virtuales de aprendizaje*. Recuperado de:

<http://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/203/151>