

REDES SOCIALES VIRTUALES PARA LA EDUCACIÓN Y EL CAMBIO DEL OCIO DIGITAL AL OCIO PRODUCTIVO

VIRTUAL SOCIAL NETWORKS FOR EDUCATION AND THE CHANGE FROM DIGITAL TO PRODUCTIVE LEISURE

Joan Fernando Chipia Lobo
joanfernando130885@gmail.com

Departamento de Medicina Preventiva y Social
Universidad de Los Andes - Venezuela

Recibido: 30/10/2012
Aceptado: 30/01/2013

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene por finalidad explicar la importancia de las redes sociales virtuales para la Educación actual, estableciendo el buen uso, por qué y para qué emplear este medio como potenciador del aprendizaje en cualquier nivel educativo, además se muestran los principales mecanismos de cambio del ocio digital al ocio productivo. Este estudio fue elaborado bajo una metodología documental basada en el pensamiento reflexivo y crítico de la temática desarrollada. Se concluye que la Educación del presente debe apoyarse en las Tecnologías de la Información y Comunicación y en particular de las redes sociales virtuales, para desarrollar el aprendizaje creativo, crítico y emocional de los actuales estudiantes.

Palabras clave: *Redes Sociales, Ocio digital, Ocio productivo.*

ABSTRACT

The present research aims to explain the importance of social networking to current Education, establishing its good use, why and what for to employ such a means, as a learning enhancer, at any educational level. It also shows main mechanisms to change from digital to productive leisure. It is a documentary methodology based on the critical reflective thinking of the theme developed. It is concluded that current education must be supported by the Information Technology and Communication and, particularly, in the social networking to develop the actual students' creative, critical and emotional learning.

Key words: Social networks. Digital leisure. Productive leisure.

1 Introducción

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), han convertido nuestra sociedad como en otros momentos lo hicieron las industrias clásicas, en consecuencia las redes telemáticas están cambiando la organización social, las relaciones humanas, los grupos sociales, la capacidad de acceder a la información y para provocar la ruptura de la dependencia de las dimensiones espacio-temporales, por lo tanto, la actual Sociedad del Conocimiento afecta a todas y cada una de las estructuras básicas de la sociedad y en ella, los individuos y las instituciones (Fernández, Cabreiro y Fernández, 2010), entonces se hace necesario fundamentarse en medios que potencien el aprendizaje, además de usar estrategias que generen conocimiento, partiendo del supuesto de que en debemos ser constructores de experiencias docentes que ayuden a evolucionar el uso de recursos de las TIC.

En particular, el presente estudio se basa en las Redes Sociales, debido a que permiten agrupar muchos servicios de Internet que antes estaban dispersos, además de ser un medio realmente importante en la actualidad, sin embargo, este medio es mal usado por los jóvenes en la mayoría de los ca-

sos al estilo de un mundo paralelo, dónde todo está permitido y todo queda “entre amigos”, la percepción que tienen es que se trata de una especie de “ciudad sin ley”, por ello, se debe enseñar a utilizar estos medios con moderación, esto implica que los educadores tenemos que formar a los estudiantes y hacerlos conscientes de que, ese mundo paralelo es sencillamente una extensión del mundo real, y su comportamiento ha de ser el mismo que tienen cuando no están enfrente de un ordenador o un móvil con acceso a Internet. El presente trabajo de investigación se divide en las siguientes secciones fundamentales: en planteamiento del problema, objetivos, metodología, desarrollo el artículo y conclusiones.

2 Planteamiento del Problema

En la actualidad, la Internet es un medio de comunicación poderoso y fundamental para el avance de las ciencias, tecnologías, relaciones sociales, comercio, etc., por lo tanto es un medio útil para desenvolverse en la actual Sociedad del Conocimiento, la cual según Loyola (2006), debe contar con profesionales capacitados que permitan un buen uso de este recurso en el desarrollo de habilidades cognitivas.

Es importante resaltar, que el desarrollo de habilidades de pensamiento debe hacerse de manera concienzuda, apelando a teorías de aprendizaje que sustenten el uso de medios que se basen en la Internet. Es fundamental el uso de recursos de impacto social que se relacionen con las formas de comunicarnos en el ambiente real (Berlanga y Martínez, 2010).

En el presente existen gran número de servicios tecnológicos enmarcados en la Web 2.0, buscando la expansión y evolución social y técnica (Pérez, 2011), entre los que se tienen: blogs, wiki, microblogging, redes sociales, siendo los servicios de esta última las de mayor impacto social.

Cabe destacar que las Redes Sociales, son grupos o conjuntos de personas relacionadas por algún parentesco social o actividad común, este tejido estructurado y complejo, está dominado en la actualidad por plataformas tecnológicas, lo

que permite un mayor alcance, debido a que facilitan la comunicación e información a través de la Internet entre los participantes, lo que potencia las actividades del ser humano (Imaña, 2008).

Es importante mencionar que Facebook es la red social de mayor cantidad de usuarios con más de novecientos millones de usuarios (Facebook, 2012). Sin embargo, la misma es usada al estilo de un mundo paralelo, donde todo está permitido “entre amigos” entonces se hace vital, que los usuarios tengan conocimiento sobre el buen uso de estas herramientas en Internet (Pérez, 2011), además de las potencialidades en la Educación, buscando de aprovechar el ocio digital y así convertirlo en ocio productivo, pero para que esta transformación se logre es necesario comenzar con reflexiones críticas para determinar qué aspectos son necesarios para instalar este medio de comunicación, como un medio impactante para el aprendizaje.

3 Objetivo de la investigación

3.1 Objetivo general

Explicar la importancia de las redes sociales virtuales en la Educación para el cambio de ocio digital a ocio productivo.

3.2 Objetivos específicos

- Describir la importancia del buen uso de las redes sociales virtuales para la Educación.
- Señalar por qué y para qué usar las redes sociales virtuales en la Educación.
- Mostrar los principales mecanismos que potencien el cambio de ocio digital a ocio productivo.

4 Metodología

Este artículo de investigación se desarrolló bajo una metodo-

logía documental (Hernández, Fernández y Baptista, 2010), haciendo énfasis en la reflexión crítica sobre el buen uso, por qué y para qué emplear las redes sociales virtuales en Educación, además de mencionar los principales aspectos necesarios para hacer un cambio de paradigma de estas plataformas de un ocio digital, hacia un ocio productivo.

5 Desarrollo

5.1 Buen uso de las Redes Sociales

Las Redes Sociales virtuales deben ser usadas de manera pertinente ya que son un excelente medio para la comunicación e información del presente, aunque revisten una serie de riesgos de los cuales se debe estar consciente, dentro de los más relevantes tenemos, el abuso, porque en la mayoría de los casos es usado de manera excesiva por los usuarios, lo que ocasiona que las personas no empleen su tiempo y consideren que todo se encuentra en la virtualidad, lo que produce desvinculación de la realidad (Cerrillo, 2009).

Cabe agregar que otro problema de uso, consiste en considerar que las redes sociales virtuales se van a convertir en la solución a todos los problemas, porque a veces se tiene la creencia de que con solo el hecho de usar esta herramienta se está innovando, cuando la realidad es que, con solo emplear este medio no es suficiente, sino que debe existir un proceso planificado, considerando el contexto al que será aplicado, los estudiantes, la evaluación y el enfoque teórico-práctico a utilizar, tomando en cuenta lo anterior, se convertirá en un proceso que toma en cuenta los elementos básicos para que los usuarios logren el objetivo para el cual fue utilizado.

Es importante, no concebir las redes sociales como una moda, porque en muchos casos las modas no son lo mejor, significa entonces, que aunque sea un medio tecnológico que motiva y ayuda a estar en el tren de la actualidad, su uso debe quedar bien claro. Resulta oportuno destacar, que otro de los aspectos a la hora de su utilización es que esta Red se convierta en una marca o etiqueta, para demostrar simplemente que

se está empleando las TIC, por lo tanto, solo se está usando para decirle al mundo que están actualizados y no se emplea de manera significativa y sistematizada (Cabero, 2009).

Otro aspecto es la falta de límites, porque se deja de lado las actividades a las cuales debe ocuparse la persona que usa este medio, lo que evidencia, la necesidad de establecer una normativa del uso de este medio (Cerrillo, 2009).

La privacidad no se debe perder, por ello es recomendado no suministrar datos personales a individuos desconocidas, porque pueden presentar una identidad falsa, mostrando máscaras, con el fin de obtener fotos íntimas para obtener el llamado tecnosexo datos de tarjetas de crédito y/o débito, o incluso entablar una relación íntima a través de mentiras, los niños pueden sufrir engaños, que los hagan suministrar información a personas indebidas (Roig, 2009).

Un aspecto que en ocasiones se olvida, consiste en el déficit de pensar y criticar objetivamente lo observado, es decir, se debe evaluar pertinentemente lo presentado en este medio sin caer en que todo lo mostrado es lo correcto o bajo su normativa va a girar el mundo (Cabero, 2009).

Es importante hacer un llamado a la reflexión del núcleo familiar, para tomar en cuenta los diversos riesgos que pueden existir en la actualidad con el uso de las redes sociales virtuales, por lo tanto la Educación es fundamental, entonces los docentes deben estar comprometidos con la obtención de la formación necesaria para analizar los problemas que pueden ocasionar el mal uso de medios tecnológicos, en síntesis, se debe poseer la capacidad de conversar dentro y fuera de las aulas presenciales de clases, con el fin de demostrar con hechos la importancia de usar adecuadamente estos importantes medios de comunicación e información (Cerrillo, 2009).

5.2 Por qué y para qué usar las redes sociales virtuales en Educación

Usar las redes sociales virtuales en la Educación se hace necesario en la actual era, porque los estudiantes de los diferen-

tes niveles educativos las emplean de manera constante, lo cual potencia una mayor comunicación entre el facilitador y el estudiante (Díaz, 2011).

Cabe mencionar que el estudiante, tiene ventajas debido a la Internet, la cual es la mayor autopista de la información, lo que se debe incentivar es la competencia en el manejo de la información. Otro aspecto a considerar, es la creación de actividades de aprendizaje que impliquen reflexionar de manera crítica, entonces las redes sociales virtuales, se convierten en excelentes medios para la Educación, empleándola como un recurso de apoyo, comunicación e información (Díaz, 2011).

El docente debe preguntarse en el momento de construir actividades colaborativas y cooperativas, usando como medio las redes sociales virtuales, es para qué usarlas, y fundamentalmente debe apuntar hacia el logro de un pensamiento creativo, reflexivo, crítico, computacional, buscando promover la independencia en el pensar y hacer en los participantes de una experiencia, la cual debe ser gratificante y significativa, permitiendo el descubrimiento de un mundo de conocimientos en esta sociedad digital, lo cual queda reforzado por Santamaría (2008), el cual señala que, las redes sociales son una de las estructuras sociales más potentes e innovadoras para el trabajo en red del presente, que pueden convertirse en comunidades de aprendizaje y conocimiento, que permitirá entender la dinámica de la actual sociedad.

5.3 Del ocio digital al ocio productivo

El ocio, es el conjunto de actividades realizadas en el tiempo libre de una persona, el cual queda luego de terminadas las tareas y actividades necesarias para la vida u obligatorias (Pujol, 2008).

El ocio y la tecnología se encuentran ligados, lo cual ha ido creciendo de manera exponencial con el uso de Internet, aumentando más con las redes sociales virtuales, por medio de computadores personales, teléfonos inteligentes y tabletas digitales (Bryce, 2001).

Se considera el ocio digital, como las actividades o experiencias que se disfrutan y satisfacen a los usuarios tecnológicos. Por lo general, este tipo de ocio, se emplea para relajarse y escapar de las tensiones de la vida diaria y puede ayudar a la salud e identidad del usuario (Bryce, 2001).

Cabe mencionar que el ocio digital no es activo, cuando el usuario simplemente realiza de manera rutinaria actividades en su tiempo libre, se suele colocar en práctica en personas afectadas por el aburrimiento, un fenómeno bastante extendido en la actual sociedad (Drotner, 2008).

Quienes poseen un ocio digital no activo, suele pasarles que el trabajo, lo cotidiano, las obligaciones y los asuntos que se tienen pendientes, es algo que no sólo no resulta interesante, sino todo lo contrario: se siente más bien contrariado por lo que tiene de sacrificio, esfuerzo y fatiga, por lo que nada de lo que hacen allí parece llenarles o satisfacerles (Drotner, 2008). Para que los usuarios, no caigan en un ocio no activo, se debe sentir gusto porque tiene valor en sí mismo.

Resulta oportuno mencionar que lo, efectuado por los usuarios en sus experiencias con los sistemas y medios digitales en su tiempo de ocio impacta en sus actitudes hacia el aprendizaje. La gente que se compromete en prácticas digitales en su tiempo de ocio raramente define sus actividades en términos de aprendizaje, de hecho es lo contrario, cuando están fuera del contexto escolar quieren hacer algo diferente de las rutinas, y la tecnología son una buena elección (Drotner, 2008).

Por lo anterior, suele ocurrir que individuos con mayor nivel educativo deberían tener mayor capacidad para usar nuevas tecnologías y ser más capaces de anticiparse a las consecuencias beneficiosas de adoptarlos. Además, las prácticas digitales promueven la formación de competencias, para los niños y jóvenes esto resulta de vital importancia para su futuro, económico social y cultural (Drotner, 2008).

Por otro lado, el término ocio productivo o también llamado serio, no es una contradicción, en tanto y en cuanto por el mismo se entienda una actividad humana física e intelectual que derive en algún tipo de creación, no meramente mercantil

(Stebbins, 1995). Esto significa, en la creación o elaboración de algo y que ese “algo” sea un cuadro, una poesía o una canción, luego sean comercializados, no implicaría que no sean productos del ocio.

Es ocio porque no está estructurado en una forma y en un tiempo de trabajo abstracto y formal, y es productivo porque ese “tiempo libre” es aprovechado por el hombre para desplegar su actividad creadora, de la cual “surge” algo (Stebbins, 1992). Pero lo que se debe dejar claro es que el tiempo del ocio productivo es precisamente activo; durante este período la persona “hace” algo más con su tiempo.

Entonces, el ocio productivo digital, se basa en la perseverancia sistemática a través de las TIC, de un aficionado o de un voluntario o coleccionista a una actividad de la que obtiene no solo satisfacción y compensación, sino que también es lo suficientemente substancial como para encontrar una carrera u oficio en la adquisición, expresión y combinación de habilidades especiales, conocimientos y experiencia.

Para cambiar de un ocio digital a un ocio digital productivo, un aspecto clave radica en que los involucrados confíen en los mensajes comunicados (Beer, 2003), esto se logra empleando medios válidos, precisos, exactos y confiables, por ejemplo en las redes sociales virtuales, se pueden fijar encuentros informales para solicitar alguna actividad colaborativa, cooperativa o individual hacia el logro de un creciente compromiso de los involucrados con el cambio tecnológico.

Es esencial para gestionar el cambio mantener de modo constante conversaciones entre los participantes en las cuales se espera que coloquen en práctica las nuevas estrategias (Beer, 2003), entonces resulta fundamental la creación de un ambiente organizativo en el cual se pueda originar el cambio, considerando las conexiones emocionales que se emplean mucho en las redes sociales virtuales que son esenciales para que la transformación tenga éxito.

Es importante, buscar la captura de todos los involucrados, para hacer factible el interés y la actitud de cambio de ocio, con la existencia de responsabilidades básicas entre todos los

participantes los cuales deben asumir sin temor, estas actividades son: establecer el contexto de cambio y facilitar orientación; estimular la conversación; facilitar los recursos adecuados; asegurar la congruencia de los mensajes, actividades, las políticas y los comportamientos; ofrecer oportunidades para la creación conjunta; anticipar, identificar y afrontar los problemas del personal; y preparar la masa crítica (Beer, 2003). Hay que estimular un proceso de persistente, realizando charlas informativas y de impulso con los diferentes actores de manera meticulosa, estimulado el cambio gradual de ocio.

6 Conclusiones

La Educación del presente debe apoyarse en las Tecnologías de la Información y Comunicación y en particular de las redes sociales virtuales, para desarrollar el aprendizaje creativo, crítico y emocional de los actuales estudiantes. Sin embargo, esto debe hacerse considerando el buen uso, por qué y para qué de la utilización de este entramado medio de comunicación e información.

Es fundamental, en la actual sociedad, gestionar el cambio de ocio en las redes sociales virtual, en cuanto a transformar el ocio digital en ocio productivo, como una actividad motivadora, enriquecedora y llena de satisfacción personal y grupal de los participantes.

7 Referencias

- Berlanga, I. y Martínez, E. (2010). Ciberlenguaje y principios de la retórica clásica. Redes sociales: el caso Facebook. Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento, Mayo-Agosto, 7 (2), 47-61.
- Beer, M. (2003). Gestionar el cambio y la transición. Barcelona: Ediciones Deusto.
- Bryce, J. (2001). The technological Transformation of Leisure. Social Science Computer Review, Sin mes, 19, 7-16.

- Cabero, J. (2009). Educación 2.0 ¿marca, moda o nueva visión de la Educación? En Castaño, Carlos (Coord.) Web 2.0: el uso de la web en la sociedad del conocimiento, Caracas, Venezuela.
- Cerrillo, A. (2009). Privacidad y redes sociales. IDP. Revista de Internet, Derecho y Política, Sin mes, 9, 1-3.
- Díaz, V. (2011). Mitos y realidades de las redes sociales. Prisma Social: Revista de Ciencias Sociales, Junio, 6, 340-366.
- Drotner, K. (2008). Leisure is hard work: digital practices and future competencies, youth, identity and digital media. The MIT Press, Sin mes, 167-184.
- Facebook (2012). Newsroom: Key Facts. Disponible: <http://newsroom.fb.com/content/default.aspx?newsareaid=22> [Consulta: 2012, Mayo 14].
- Fernández, C.; Cabreiro, B. y Fernández, C. (2010). Competencias para el aprendizaje en red de los alumnos de educación secundaria en Galicia. Revista de Medios y Educación: Pixel-Bit, Diciembre, 38, 7-21.
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación (5a. Ed.). México: McGraw Hill.
- Imaña, T. (2008). Facebook, tejiendo la telaraña de las redes sociales. Razón y Palabra, Mayo-Junio, 13 (1), 1-7.
- Loyola, E. (2006). Uso inteligente de Internet: experiencia en la Universidad de Playa Ancha de Ciencias de la Educación. Revista: Biblios, Enero-Marzo, 7 (23), 1-22.
- Pérez, G. (2011). La Web 2.0 y la sociedad de la información. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, Mayo-Agosto, 56 (212), 57-68.
- Pujol, R. (2008). Ocio y tiempo Libre. Revista Digital: Actívate, Sin mes, 1, 1-45.
- Roig, A. (2009). E-privacidad y redes sociales. IDP. Revista de Internet, Derecho y Política, Sin mes, 9, 42-52.

Santamaría, F. (2008). Posibilidades pedagógicas. Redes sociales y comunidades educativas. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, Julio-Septiembre, 99-109.

Stebbins, R. (1995). Serious Leisure: a conceptual statement. *Sociological Review*, Marzo, 115 -142.

Stebbins, R. (1992). *Amateurs, Professionals, and Serious Leisure*. Montreal and Kingston: McGill-Queen's University Press.