

UN TWITTERCHAT COMO EXPERIENCIA DE PRÁCTICA DE APRENDIZAJE ABIERTO

Paola Dellepiane

padellepiane@gmail.com

Universidad Nacional de Entre Ríos

Resumen

En este artículo se describe brevemente la experiencia de actividades abiertas y expandidas diseñadas en el Seminario Aprendizaje conectivo en entornos digitales, en el marco de la segunda cohorte de la Especialización en Producción de Contenidos y Ambientes Digitales Educativos, de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Entre Ríos (FCEDU UNER), en la modalidad virtual. El desarrollo de la experiencia se basó en una propuesta pedagógica "en red" que logró involucrar a los participantes en auténticos ambientes de práctica y de aprendizaje. Si bien contamos con un aula virtual en la plataforma institucional EduVirtual, nos propusimos "expandir el aula" con actividades desarrolladas en blogs personales para el registro de las actividades y los procesos de reflexión, y en twitter, a través de un hashtag #ACED_UNER. De esta manera, pudimos mantener conversaciones "en paralelo" entre el "adentro" del aula virtual, y el "afuera" a través de las redes sociales; jugar entre lo "privado" (aula virtual) y lo "público" (twitter, blogs). Durante el Eje 2 "Aprendizaje conectivo" del Seminario, nos propusimos iniciar el proceso de creación de redes basadas en "redes de conocimiento conectivo". Así, mientras ocurrían las lecturas en el aula virtual del curso, se conectaban en Twitter, a modo de conversación, para compartir ideas, enlaces, reflexiones. Como actividad final de este Eje, se diseñó un **TwitterChat**, una actividad cuya metodología se organiza en torno a la dinámica de publicaciones con un hashtag determinado: en nuestro caso, utilizamos #ACED_UNER.

Palabras clave: **Aprendizaje conectivo, aula expandida, aprendizaje abierto**

Abstract

This article briefly describes the experience of open and expanded activities designed in the Connective Learning Seminar in digital environments, within the framework of the second cohort of the Specialization in Content Production and Educational Digital Environments, of the FCEDU UNER, in the modality virtual. The development of the experience was based on a "networked" pedagogical proposal that managed to involve the participants in authentic practice and learning environments. Although we have a virtual classroom in the EduVirtual institutional platform, we set out to "expand the classroom" with activities developed in personal blogs to record activities and reflection processes, and on twitter, through a hashtag #ACED_UNER. In this way, we were able to hold conversations "in parallel" between the "inside" of the virtual classroom, and the "outside" through social networks; play between the "private" (virtual classroom) and the "public" (twitter, blogs). During Axis 2 "Connective Learning" of the Seminar, we set out to start the process of creating networks based on "connective knowledge networks". Thus, while the readings were taking place in the virtual classroom of the course, they connected on Twitter, as a conversation, to share ideas, links, and reflections. As a final activity of this Axis, a TwitterChat was designed, an activity whose methodology is organized around the dynamics of publications with a specific hashtag: in our case, we used #ACED_UNER.

Key Words: Connective learning, expanded classroom, open learning

Introducción

En este artículo se describe brevemente la experiencia de actividades abiertas y expandidas diseñadas en el Seminario **Aprendizaje conectivo en entornos digitales**, en el marco de la segunda cohorte de la Especialización en Producción de Contenidos y Ambientes Digitales Educativos, de la FCEDU UNER, en la modalidad virtual.

El desarrollo de la experiencia se basó en una propuesta pedagógica "en red" que logró involucrar a los participantes en auténticos ambientes de práctica y de aprendizaje. Si bien contamos con un aula virtual en la plataforma institucional EduVirtual, nos propusimos "expandir el aula" con actividades desarrolladas en blogs personales para el registro de las actividades y los procesos de reflexión, y en twitter, a través de un hashtag #ACED_UNER. De esta manera, pudimos mantener conversaciones "en paralelo" entre el "adentro" del aula virtual, y el "afuera" a través de las redes sociales; jugar entre lo "privado" (aula virtual) y lo "público" (twitter, blogs).

En el **Eje 2 - Aprendizaje conectivo** del Seminario, nos propusimos iniciar el proceso de creación de redes basadas en "redes de conocimiento conectivo". Así, mientras ocurrían las lecturas en el aula virtual del curso, se conectábamos en Twitter, a modo de conversación, para compartir ideas, enlaces, reflexiones.

Como actividad final de este Eje, se diseñó un **TwitterChat**, una actividad cuya metodología se organiza en torno a la dinámica de publicaciones con un hashtag determinado: en nuestro caso, utilizamos #ACED_UNER.

Acerca del Aprendizaje Conectivo

La idea que el Aprendizaje puede ser Conectivo no es nueva, sin embargo encuentra gran aceptación en el ámbito educativo en los últimos años, no

sólo por la extensión de los postulados teóricos en ámbitos específicos, sino por una cuestión de tiempo de apropiación y de accesibilidad a tecnologías digitales e Internet en general.

Para el Conectivismo la misma mente es una red, que no es estática sino que va moldeando y adaptando al entorno. El conocimiento en red permite experiencias dinámicas, adaptadas y personalizadas; por tanto podemos comprender mejor hoy que el conocimiento depende de los individuos, pero reside en el colectivo.

En el Conectivismo, existe una característica que sobresale en comparación con otras formas de explicar el aprendizaje, y es la relevancia que posee la manera de entender el Conocimiento. Los conectivistas afirman que el Conocimiento es organización, no estructura. Se trata de una organización que, básicamente, consiste en redes, personales y sociales, dinámicas y ecológicas, capaces de adaptarse, ajustarse y reaccionar ante los cambios.

El conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y autoorganización que genera conexiones que nos permiten aprender y crear nuevas innovaciones (Siemens, 2004).

Algunos conceptos previos: Conectivismo, PLE y redes sociales

Si suponemos que el Aprendizaje, en términos generales, se ve modificado por los ambientes, el contexto, las herramientas, entonces necesitamos pensar en términos de *Aprendizaje Conectivo* en los procesos de aprendizaje en ambientes digitales.

Podríamos decir que la enseñanza y el aprendizaje son dos momentos distintos dentro de un mismo movimiento. Y hoy estamos en un momento en el cual podemos repensar los modos en que enseñamos porque existen evidencias concretas de cómo se está modificando el aprendizaje a raíz del uso de diferentes artefactos.

El conectivismo sostiene que el aprendizaje es un proceso de creación de redes basadas en redes de conocimiento conectivo, que los seres humanos somos capaces de realizar de acuerdo a nuestro contexto y capacidad. Para el Conectivismo, tal como afirmamos anteriormente, la misma mente es una red no estática, que va moldeando y adaptando al entorno. Siguiendo a Siemens, vivimos un período de la historia que se presenta muy malo para ser “controlador”. Porque la liberación del conocimiento en red permite experiencias dinámicas, adaptadas y personalizadas; por tanto podemos comprender mejor hoy que el conocimiento depende de los individuos, pero reside en el colectivo (Siemens, 2004). Esa red personal o redes personales de aprendizaje, ocurren en la interacción, la diversidad y la apertura. Redes en las que entonces sí alojen los nodos, conexiones y señales.

Los PLE como entornos de aprendizaje permanente

PLE es la sigla del concepto *Personal Learning Environment*, Entorno Personal de Aprendizaje, algunos optan por la castellanización hablando con un *EPA*.

Un PLE es un mapa que evidencia herramientas, espacios y personas con las que aprendemos. Cada persona posee un PLE particular, que puede asemejarse a otros pero que siempre tendrá connotaciones subjetivas que lo harán único.

Es en este contexto en el cual cobra otro sentido pensar en los PLN, como prácticas emergentes y desafíos para la construcción de propuestas innovadoras. Además, es importante mencionar que aunque en un PLN se incluyan las redes sociales, es posible encontrar redes cuyo fin en sí mismo es el aprendizaje, por eso es posible la referencia a redes sociales de aprendizaje. En las redes existen niveles de aprendizaje, con mayor o menor profundidad, pero podemos encontrar que ciertas redes habilitan mayores oportunidades para el aprendizaje que otras, como así también

que algunas están específicamente pensadas para el aprendizaje. En esta línea encontramos las comunidades de práctica por ejemplo.

Redes Sociales y Comunidades de práctica

Cuando hablamos del conectivismo el aprendizaje se produce principalmente cuando interaccionamos con nuestros iguales. Los espacios de conversación son, por este motivo, escenarios ideales para que emerjan aprendizajes informales.

Los Entornos de Aprendizaje deben recoger, por tanto, todos aquellos espacios en la red en los que podemos interactuar y conversar con otras personas con las que compartimos intereses. En este sentido, las redes sociales y las comunidades virtuales de docentes deben estar presentes en la configuración de nuestro entorno de aprendizaje (PLE).

Cuando abrimos nuestra cuenta en twitter y comenzamos a participar de la conversación con otros docentes entramos a formar parte de una gran comunidad. Sin dudas las experiencias de aprendizaje en red adquieren su auténtico sentido cuando se generan en el seno de una comunidad.

Podemos definir una comunidad como un grupo heterogéneo (en cuanto a experiencias previas y disponibilidad de recursos) de personas en el que cada individuo puede beneficiarse de las aportaciones del resto.

Una comunidad de aprendizaje virtual es un lugar común virtual en el cual todos sus miembros puedan obtener y compartir información y conocimiento con el resto. Según Rheingold (1998), las **Comunidades Virtuales de Aprendizaje** son agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio.

Las comunidades virtuales de aprendizaje crecen mejor cuando formar parte de ellas tiene algún valor para sus miembros. Paradójicamente, mientras la puesta en común de la información es uno de los grandes

valores de las comunidades virtuales, una de las cosas más difíciles en cualquier comunidad es lograr que las personas den información. Una de las razones es que las personas, de forma natural, creemos que las cosas que hacemos no tienen valor, cuando en realidad estas aportaciones son el corazón del valor de la comunidad.

En este contexto el líder en una comunidad es una persona con las siguientes características:

- capaz de influir en los demás para que trabajen con entusiasmo en la consecución de objetivos comunes,
- una persona de acción, proactiva en sus relaciones, que estimula la acción e inspira el trabajo en equipo y el respaldo mutuo,
- posee habilidades para la comunicación, expresar sus ideas de forma clara, sabe escuchar y tener en cuenta las consideraciones de los demás,
- anticiparse a los conflictos y reconoce los logros y el esfuerzo de los demás,
- inspira confianza y despierta el entusiasmo.

Por tanto, podríamos decir que el líder es el catalizador, el que hace que ocurran las cosas. En el extremo opuesto del líder, se tiene el grupo de los "no-participantes". Estos integrantes, denominados "*lurkers*" (la traducción literal sería mirones), leen las conversaciones del grupo pero no participan de forma activa. Los *lurkers* constituyen incluso más del 90% de la mayoría de los grupos en línea. Su actitud aparentemente pasiva, en el sentido de la ausencia de participación activa en las conversaciones y actividades de la comunidad, sin embargo, no los convierte necesariamente en no aprendices.

Twitter como microblogging

Twitter es un servicio de microblogging, que reúne las características de blogs, redes sociales y mensajería instantánea. El microblogging es un

servicio que permite a sus usuarios enviar y publicar mensajes breves o actualizaciones de estado, enlaces, subir imágenes en 280 caracteres (hasta finales de 2017, el límite de caracteres era de 140).

Este servicio ha sido creado en el 2006 y desde entonces, su aplicación se ha sido incorporada al periodismo, la comunicación formal, la política y también en educación. Así, Twitter se describe como un servicio gratuito dinámico y accesible a cualquier persona. Solo requiere abrir una cuenta en <http://www.twitter.com> y comenzar a escribir periódicamente mensajes con una extensión de 280 caracteres o menos.

La clave es poder seleccionar otros miembros de twitter y comenzar a seguirlos para mantenerse al día con los mensajes de "followings". Cada usuario decide a quiénes escuchar y delimitar el círculo de los que van a escucharlo. En Twitter hay que aportar "valor" para mantener la atención y hacerlo de manera regular. En palabras de Orihuela (2011), en Twitter son los propios usuarios los que configuran el contenido y la experiencia del medio, y allí radica su carácter social. La capilaridad propia de Twitter contribuye a dar velocidad a la circulación de noticias de alcance.

Algunas de las ventajas de utilizar Twitter son:

- Compartir noticias y comentarios: Twitter permite que las personas compartan lo que están leyendo y comentan sobre eso. Puede ser a través de la lectura de un libro, noticias de televisión, comentarios en el Web entre otros. Esto permite distribuir ideas y comentarios sobre temas que le interesan a las personas.
- Presentar experiencias: Twitter sirve la función de un periódico ya que presenta experiencias de las personas en el mismo instante que suceden y esto permite mantenernos al día en las noticias o eventos de importancia que pueden estar ocurriendo en el tiempo. Es una herramienta para compartir experiencias en común y darlas a conocer.

Qué es un TwitterChat

Los TwitterChat son eventos en vivo de Twitter que consisten en un espacio en los que las personas se encuentran para discutir o comentar alrededor de un tema en específico.

En general, tienen una estructura estándar con las siguientes perfiles y dinámicas: **Anfitriones:** son las personas que organizan y moderan la actividad. **Invitados especiales:** son las personas que se invitan para complementar o enriquecer el tema que se está discutiendo. **Tema:** central alrededor del cual gira la conversación. **Preguntas:** alrededor de las cuales gira la conversación que el anfitrión va publicando durante la sesión y que los invitados y asistentes van respondiendo o discutiendo. Las preguntas son tuits precedidos de la letra P y el número de la pregunta (P1, P2, P3, etc.). **Asistentes:** es el público o audiencia que asiste al chat que participa abiertamente siguiendo las directrices del evento. La duración, por lo general, es de una hora. Luego de terminado el chat, alguno de los anfitriones elaboran un resumen utilizando generalmente herramientas de la web.

En este enlace se puede acceder al registro del TwitterChat, en el que participaron estudiantes del seminario e interesados en habitar oportunidades de intercambio y formación en Red:
<https://wakelet.com/wake/lmsqQbUDxNozsstZQMq20>



Imagen 1: Intercambio en Twitter con el hashtag #ACED_UNER

Expandir el aula y hacer permeable los muros

Si pensamos que las tecnologías digitales están modificando nuestra manera de aprender, y además sabemos que se aprende más y mejor haciendo; es necesario avanzar sobre modelos de intervención en los procesos de enseñanza y aprendizaje, para lograr distintos objetivos.

Todas las iniciativas que van en orden a expandir el aula, desamurallarla, generar puentes entre la realidad y los procesos educativos institucionales, tienen el valor de proveer experiencias que se acercan de una manera más coherente a los nuevos modos de adquisición del conocimiento con tecnologías digitales y en red. Siguiendo a Christakis y Fowler (2010) podemos afirmar que las tecnologías digitales en red, lejos de aislar a las personas en su propio mundo, por constituirse en tecnologías

para la información y comunicación, lo que están haciendo posible e incluso potenciando, es una tendencia ancestral propia de los seres humanos.

Dicha tendencia es aquella que nos lleva a conectarnos con otros seres humanos: “ni siquiera adelantos asombrosos en tecnología de las comunicaciones como la imprenta, el teléfono e Internet, nos alejan de este pasado, sino que nos acercan aún más a él” (Christakis & Fowler, 2010, pág. 266).

Herramientas para el trabajo en sincronía, con audio y video no sólo permiten aprender sino que también han demostrado enseñarnos infinidad de cuestiones vinculadas al “trabajo” que conlleva su realización.

Un sistema de trabajo colaborativo, una videoconferencia o webinar con un experto, hoy puede convertirse en uno de los tantos aprendizajes que deja el contexto, con un impacto aún mayor. El ingreso de nuevas voces, conlleva nuevos conocimientos a partir de las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías en red.

Cuando se redefine el diseño de experiencias de aprendizaje, es justamente el aprendizaje lo que empieza a cristalizarse como fruto de la clase, y no sólo la enseñanza y la voz del profesor.

Conclusiones

A través de actividades de reconocimiento de los entornos y redes de aprendizaje, los participantes lograron identificar oportunidades a la ampliación de acceso a la información y conocer mecanismos para publicar e interactuar con otros, más allá del aula virtual. Siguiendo a Salinas (2012), desarrollar escenarios de aprendizaje propiciados por las tecnologías en Red nos ayudará a la creación de ambientes de aprendizaje adecuados a las nuevas modalidades educativas atravesadas por nuevas condiciones de espacio y tiempo. Escenarios que contemplen la formación continua, entornos virtuales de aprendizaje apoyados en redes de intercambio y conocimiento. En esta experiencia presentada, y en particular

durante el Seminario, intentamos poner en práctica una modalidad de trabajo en ambientes enriquecidos, en este caso por las posibilidades de los blogs y, el caso puntual de Twitter, a través del hashtag elegido.

Finalmente, podemos anticipar una mirada ecológica actual del aprendizaje que tiene como particularidad romper los límites espacio-temporales del proceso educativo, y en particular gracias a las tecnologías digitales.

El Conectivismo utiliza la expresión ecología para explicar o referirse a los ambiente de aprendizaje. Entonces, para comprender de manera acabada las redes de conocimiento conectivo en términos de aprendizaje, será necesario comprender que deben, entre otras cosas, mantenerse equilibradas (Gaitán, 2011). En las nuevas prácticas del aprendizaje social, son cada vez más relevantes.

Bibliografía

- Backstrom, L. (2011, Noviembre). Anatomy of Facebook. Facebook Data. Retrieved from <https://www.facebook.com/notes/facebook-data-team/anatomy-of-facebook/10150388519243859>
- Christakis, N. Fowler, J. (2010) Conectados. El sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan. Ed. Taurus. Madrid.
- Gaitán, A. (2011). Educar ignacianamente en el contexto del Conectivismo. TESIS. Universidad Católica de Santa Fe, Argentina.
- Najmanovich, D. (2011). Desamurallar la Educación. Disponible en http://www.denisenajmanovich.com.ar/htmls/0301_textos.php.
- Orihuela, J. L (2011). Mundo Twitter. Editorial Alienta
- Rheingold, H. (1998). The Virtual Community. Disponible en: <http://www.rheingold.com/vc/book/>
- Salinas, J. (2012). La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros. RED, Revista de Educación a Distancia. Nº 32. 30/09/2012. Consultado en <http://www.um.es/ead/red/32>

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/201419/Conectivismo-una-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital>