Mi escuela en red: Las redes sociodigitales como una herramienta para la educación en México

Autor: Jazmin Elizabeth Gálvez García
Posgrado de Ciencias Políticas y Sociales
Universidad Nacional Autónoma de México

Otros Tópicos de TIC en Educación.
Redes sociales

Resumen

Lo que a continuación se presenta, son fragmentos de un proyecto que se ha venido gestando por tres años y parte de una inquietud en torno al uso de redes sociodigitales en niños menores de 14 años, quienes a pesar de no contar con una edad que les permita abrir una cuenta, lo hacen por sus medios o apoyados por su familia.

Violencia e inseguridad son a menudo conceptos que se atribuyen al hecho de que un infante navegue por Internet y más aun en una red sociodigital. No obstante, la inquietud que estos niños presentan no tiene que ser frenada, siempre que se tenga cuidado de lo que visitan.

Actualmente existen diversas redes sociodigitales específicamente para niños, sin embargo algunas son complicadas en su funcionamiento o están en inglés. Por este motivo, surge la idea de diseñar una plataforma que deje fluir la curiosidad infantil y los apoye en su proceso de aprendizaje.

Tal como lo menciona Claudia Zea, especialista en Innovación Educativa del Ministerio de Educación en Colombia:

"la idea de restringir el acceso de menores a redes sociales sería no aceptar que estamos viviendo en una cultura digital. Más prohibir, lo ideal es educar" (Zea, 2010)

Palabras clave: Redes sociodigitales, Educación, Niños, Escuela, Interacción, Construcción del conocimiento, Tecnologías de Información y Comunicación, Sociedad del Aprendizaje, Nativos Digitales.

La educación mexicana en un contexto de innovaciones tecnológicas

Actualmente la revolución tecnológica muestra una fuerte capacidad de penetración en la actividad humana, ambos procesos interactúan entre sí. Tal como lo menciona El manifiesto 15 en su noveno apartado "La red es el aprendizaje", es decir el hecho de compartir experiencias permite obtener conocimiento a nivel social.

La Sociedad de la Información permitió tener acceso a un sin número de datos que transformados y organizados dan lugar a información. A su vez, la Sociedad del conocimiento se encargó de convertir esa información en conocimientos que pueden llegar a ser compartidos con todos aquellos que tienen la posibilidad de acceder a las nuevas tecnologías. Sin embargo, desde hace algún tiempo ha surgido un grupo de usuarios interesados no únicamente en obtener información y transformarla en conocimiento, sino en aprender a aprender, es decir se ha dado lugar a una *Sociedad del Aprendizaje*.

Como lo menciona Manuel Moreno Castañeda en su *texto Comunidades de la sociedad del Aprendizaje* esto no significa que hasta ahora la sociedad no aprendía, sino que desea hacer énfasis en los procesos en que los diversos grupos sociales, así como la vinculación entre ellos hacen que la sociedad se vaya transformando.

En México, según la última *Estadísticas sobre disponibilidad y uso de la tecnología de información y comunicaciones en los hogares*, realizada en 2013 46.7 % de la población en México declara contar con una computadora y 43.5% se declara también usuaria de Internet.

También se sabe, que son los jóvenes menores de 35 años quienes en su mayoría acceden a este medio (74.3%) de los cuales un 11.7% tienen entre 6 y 11 años.

Según el informe presentado por el día mundial de Internet 2014 por *La Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI)* 8 de cada 10 niños de padres internautas usan internet principalmente en la búsqueda de entretenimiento, convirtiéndose en internautas en promedio a la edad de 10 años.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación es un tema que se ha tratado desde hace ya varios años, por lo cual se ha dado pie a un sinfín de apoyos para clases, desarrollo de infraestructuras o tecnologías, etc. No obstante, existen otras problemáticas que considerar para poder abordar correctamente el tema, Rosa María Torres lo menciona:

"Grandes expectativas puestas sobre las TIC como artífices de la esperada revolución educativa, desviando la atención y los recursos de las condiciones esenciales y los factores estructurales que condicionan la oferta y la demanda educativa: el modelo económico, las políticas sociales, la deuda externa, la cooperación internacional, la cuestión docente. Una mala escuela con computadora sigue siendo una mala escuela" (Torres, 2005: 147).

Una revolución educativa, no solamente se da al utilizar un medio distinto, sino que constituye un desarrollo en el modo de aprendizaje.

¿Niños y redes sociodigitales?

Las redes sociales son un concepto que ha acompañado al hombre desde sus inicios. "Estas han asumido diferentes características de acuerdo con las diversas épocas por las que ha transitado el hombre. Sus modelos de organización y prototipos son tan amplios y complejos que difícilmente se podría establecer un prototipo universal" (Gómez, 2012: 7).

No obstante, gracias al desarrollo de diversas plataformas tecnológicas, se han creado redes sociales en un plano digital, dando pie a una estructura formada por distintos individuos vinculados por un elemento en común a través de constante interacción, cooperación e intercambio de información en medios digitales, lo que da lugar a la construcción de un conocimiento tanto singular como colectivo para la obtención de un objetivo específico que dependerá del tipo y naturaleza de la red.

En los últimos años para un sector de la población infantil, las nuevas tecnologías resultan sumamente seductoras debido a la gran diversidad de juegos, información y material audiovisual disponible, e incluso se habla de la existencia de una nueva generación totalmente distinta, los "Netgens"

Este concepto, también conocido como "Nativos digitales" apareció por primera vez en el ensayo titulado *La muerte del mando y del control* de Marc Prensky. En él, los definía como las personas "menores de 30 años que han crecido con la tecnología y, por lo tanto tienen una habilidad innata en el lenguaje y en el entorno digital. Las herramientas tecnológicas ocupan un lugar central en sus vidas y dependen de ellas para todo tipo de cuestiones cotidianas como estudiar, relacionarse, comprar, informarse o divertirse" (Prensky Marc, La muerte del mando y del control cit. en García Felipe, 2005: 3)

Por otro lado, se encuentran los Migrantes digitales o Nativos analógicos, es decir aquellas personas generalmente mayores de 30 años, que si bien han entrado a la era digital, no nacieron en ella y por lo tanto poseen algunos rasgos distintivos como: redactar mensajes sin omitir puntuación, se tardan más en responder algún mensaje, ven las actualizaciones como amenazas, lejos de ser mejoras u oportunidades y tienen fuertes dudas sobre la seguridad en la web.

No obstante existen posturas contrarias a las atribuciones que se le dan al término "Nativos Digitales" como la que presenta Danah Boyd en su *publicación It's Complicated. The Social Lives of Networked Teens*, "Se ha vuelto popular en los discursos públicos promover la idea de que "los nativos" tienen poderes y habilidades tecnológicas" (Boyd, 2014: 178), es decir la autora plantea que a los nativos digitales se les han atribuido habilidades y conocimientos casi desde el nacimiento, cuando tanto niños como adultos son parte de un proceso de aprendizaje. La diferencia radica en el hecho de que los niños no tienen un referente analógico de los procesos que se digitalizaron y que han dado tantas dificultades de adaptación a algunos adultos.

A pesar de esto, el resultado ante la mezcla de nativos y migrantes digitales, se ve reflejado claramente en las escuelas públicas y privadas en el país. Miles de docentes que no pueden y algunos no quieren, apoyarse de la tecnología porque no la entienden y/o no la conocen. Miles de estudiantes que, bajo el método tradicional de enseñanza, se aburren y pierden rápidamente la atención.

Los tiempos cambian, y con ellos las generaciones y los mecanismos de aprendizaje ¿Por qué no tendrían que evolucionar las formas de enseñanza? Esto sin caer en el extremo de pensar que únicamente bajo estos términos se puede producir el aprendizaje significativo. "No se trata de cambiar solamente temas y contenidos tendiendo a espacios multimedia, sino la forma de abordarlos, presentarlos y dinamizarlos" (García, 2005:3)

La seguridad infantil en las Redes Sociodigitales

Internet y niños por lo general es hablar de inseguridad y peligros, los cuales desde hace algunos años se ven más a menudo en los periódicos, relacionándolos directamente con la pornografía infantil, el tráfico y robo de niños, así como secuestros.

Sería falso decir que este tipo de situaciones no son una realidad, pues son muchos los posibles peligros a los que se enfrenta un infante en la red, "finalmente es como dejarlos salir a la calle, hacer amigos en la calle, entonces tienes que saber muy bien quiénes son sus amiguitos" (Andión 2011). Es decir que los padres deben estar vinculados directamente con lo que realizan en la web.

De ahí la importancia de conocer que páginas visitan los menores y crear conciencia de que hay sitios y redes a las cuales no es adecuado que accedan porque simplemente no están diseñadas para ellos. Las redes sociodigitales diseñadas para niños existen cada una con características especiales que pueden apoyar al cuidado y atención de la seguridad en la red.

En el siguiente apartado se presentará un análisis de algunas de las redes más populares, haciendo énfasis en sus características primordiales.

Las redes sociodigitales: más allá de Facebook ...

A continuación se presenta un cuadro comparativo de las redes sociodigitales infantiles más populares gratuitas (algunas actualmente dadas de baja). Se explicarán sus diversas funcionalidades, usos, ventajas y desventajas.

Nombre	Tipo de red	Características	Seguridad	Ventajas	Desventajas
Club Penguin	Red socio digital tipo MMORPG (multiplayer online role-playing	Es una red dirigida a niños de entre 6 a 14 años. Se caracteriza por que el usuario toma el rol de un personaje (pingüino) y se desenvuelve dentro de un	Para el registro se solicita el correo electrónico del padre. Sólo él puede activar la	Diseño de interfaz atractiva y dinámica. Disponible en cinco idiomas. Estilo característico	El niño no se puede expresar libremente, sólo existen frases y palabras pre-fabricadas. La plataforma es muy

	game)	ambiente prefabricado. Es de Disney y permite que los niños visiten diversas salas en donde interactúan y juegan.	cuenta, además de seleccionar el tipo de chat que usará su hijo. Se le envía un aviso de las políticas de privacidad.	basado en la realización de misiones.	pesada y en ocasiones expulsa al usuario.
Yoursphere	Red Sociodigital Web	Red sociodigital dirigida a niños y jóvenes. Permite compartir imágenes y crear "spheres" es decir pequeños grupos de amigos. Tiene un chat y su interfaz es similar a facebook que incluye juegos y aplicaciones.	La seguridad es limitada, ya que permite que prácticamente cualquier persona acceda a una cuenta, pese a que la edad máxima es de 18 años.	Es una red sociodigital muy llamativa, enfocada al ámbito del entretenimiento. Es sencilla y fácil de utilizar.	Carece de seguridad y los contenidos son muy similares a los que circulan por facebook, memes, chistes. El sitio en ocasiones presenta fallas,
Everloop	Red Sociodigital Web	Red sociodigital dirigida a niños entre 8 y 13 años de edad. Ofrecía posibilidades similares a Facebook, como compartir fotos, chat y juegos. Se caracterizaba por la creación de "Loops" o grupos con respecto a un tema, como: animales, libros, moda, mascotas, etc. Permitía publicar vídeos y ligas, tal y como ocurre en una red sociodigital para adultos. Actualmente se encuentra descontinuada por razones desconocidas.	Para darse de alta era necesario proporcionar el correo electrónico del padre, quien debe aprobar la creación de la cuenta. La plataforma contaba con un sistema de seguridad para evitar bullying en el chat.	Interfaz sencilla, fácil de utilizar. Posibilita la creación de comunidades infantiles. (Loops)	Sólo estaba disponible en idioma inglés. Tenía muchas fallas en el sistema de aprobación de cuentas.
Giant Hello	Red Sociodigital Web	Fue una red sociodigital muy parecida a Facebook. Permitía publicar fotos, ligas y textos. Contaba con un chat y permitía agregar amigos, enviar mensajes y jugar en línea. Su interfaz podía ser personalizada con diversos tapices pre diseñados. Actualmente se encuentra descontinuada por razones desconocidas.	Era necesaria la aprobación de un adulto para la activación de la cuenta. Se solicitaba la fecha de nacimiento del niño para garantizar que se trate de un menor.	Permitía crear páginas y comunidades llamadas fanpages, la interfaz es sencilla y el diseño personalizable. El proceso para compartir imágenes y publicar era sencillo.	Sólo estaba disponible en idioma inglés. El proceso para agregar amigos era muy complejo, se necesita experiencia previa, pues se solicitan códigos y correo. El chat no era funcional.
Leoteca	Red Sociodigital web	Es una red sociodigital infantil de fomento a la lectura, cuenta con una base de datos de más de 35 mil libros. Permite compartir la	Existen tres tipos de registro posibles: como niña/niño, como profesor o como	Está diseñada para uso escolar, pues cuenta con la posibilidad de que los profesores creen	El sistema de notificaciones no es muy claro, por lo que los alumnos pueden olvidar algunos

		experiencia de una lectura entre diversos compañeros, amigos, padres y profesores, permite hacer sugerencias, recomendaciones y está acompañada de material audiovisual. Permite la participación por medio de comentarios y mensajes directos.	adulto. La información que se solicita es mínima y las imágenes que se suben deben pasar por un filtro antes de ser publicadas.	clases y puedan motivar, llevar un registro de las lecturas hechas por sus alumnos e incluso proponer actividades en línea. Su diseño es sencillo y muy intuitivo.	pendientes o ignorar los mensajes recibidos.

Cuadro1. Análisis de Redes sociodigitales infantiles, elaboración propia.

Mi escuela en red: Estudio realizado con niños de la colonia Pedregal de Sto. Domingo en 2012 - 2013

La población de alumnos con la que se trabajó y se tiene pensado continuar colaborando forma parte de la Escuela Primaria Wilfrido Massieu, ubicada en Pedregal de Santo Domingo, una colonia del sur del Distrito Federal en la Delegación Coyoacán, específicamente con alumnos de 4º grado del ciclo escolar 2012-2013.

Se eligió esta escuela, por estar ubicada en una localidad con un nivel socioeconómico medio – bajo, lo cual permitirá obtener resultados más acercados a la realidad en muchas delegaciones de la ciudad. Además de que los datos presentados por la prueba ENLACE del ciclo escolar 2011 presentaron una visión paralela, con resultados muy similares entre la escuela, la entidad y el país.

Imagen 1: Fachada principal Escuela primaria Wilfrido Massieu. Noviembre 2012.

Al carecer de información sobre los hábitos en internet de niños en esta comunidad, se planeó la realización de un estudio previo, encuestando a una cantidad total de 176 niños de entre 7 y 12 años con previa autorización de sus padres.

De acuerdo con el cuestionario aplicado se obtuvieron los siguientes resultados que permitieron plantear un escenario de punto de partida a la propuesta de la presente investigación.

Un total de 57.39 % niñas y niños declararon que les gusta “mucho” estar en Internet, al 26.70 % “algo” y al 14.77 % “poco”, lo que muestra un grado de interés medio alto de parte de los niños de esta colonia.

La encuesta también reveló que un total de un 63.4% de la población cuenta con computadora, mientras que un 35.8% no tienen, por lo que acuden a cafés Internet de la zona para navegar.

Pero, ¿Cuáles son las principales actividades que los menores encuestados declararon realizar? Un 74.4% declaró "Jugar", el 42.6% ver vídeos y escuchar música, el 37.5% visitar su perfil de Facebook (pese a que no cuentan con la edad adecuada para obtener una cuenta de manera legal), y el 13.6% prefiere estudiar al ingresar en la web.

Entre las páginas que un infante encuestado de la colonia visita o ha ingresado en alguna ocasión, se encuentra: Youtube, Facebook, Cartoon Network y juegos.com

Finalmente se les cuestionó a los pequeños sobre la opinión que sus padres les han plasmado con respecto a su acceso a Internet, a lo que el 60.8% declaró que a sus padres si les gusta que accedan a Internet, mientras que el 36.9% dijo que a sus padres no les gusta su estancia en la web, entre las principales razones se encuentran la inseguridad y la carencia de una computadora o recursos económicos.

Posteriormente se realizó una visita con alumnos y profesores con la finalidad de hacer un breve diagnostico sobre el uso que se les brinda a las herramientas digitales con las que la escuela cuenta, estableciendo los siguientes problemas:

1.- Sin bien existe equipo de cómputo suficiente, no se le brinda mantenimiento adecuado.

2.- Los profesores no tienen acceso a la clave de Internet y no pueden acceder a la web.

3.- Los profesores se sienten inseguros en el manejo de las computadoras e Internet, por lo que sólo llegan a acceder al aula, para realizar pequeños textos en Word o jugar en Paint.

5.- La postura de los padres es algo insegura debido a los peligros existentes en Internet.

Una vez establecidos los elementos a tratar en el proyecto, se estableció un plan de actividades que se llevó a cabo los siguientes tres meses, en los cuales se mostraron a los alumnos las siguientes herramientas, con la finalidad de verificar su capacidad como apoyo didáctico y la posibilidad de que se implementen en la plataforma a diseñar.

Vídeo

Youtube. Plataforma de vídeo que permite visualizar una gran cantidad de material audiovisual.

Softwares educativos libres

Tux paint. Software de código libre que permite dibujar, con una interfaz especialmente diseñada para niños.

Tux math. Software de código libre especializado en la enseñanza de matemáticas. Cuenta con diversos niveles y permite practicar desde sumas sencillas, hasta divisiones.

Redes sociodigitales

Club penguin. Red sociodigital de Disney, que permite al usuario adentrarse a un mundo de misiones y juegos, en los que puede interactuar con diversos usuarios en tiempo real, en un ambiente controlado y pre fabricado. Se planea que esta red social permita iniciar a los niños en el uso de redes sociodigitales de manera sencilla y divertida.

Giant Hello. Red sociodigital infantil, con una interfaz muy similar a Facebook, permite publicar imágenes, ligas y texto. Cuenta con un diseño personalizable y gran cantidad de juegos seguros. El uso de esta red, ayuda a fomentar la interacción en el grupo, así como la participación de todos.

Correo y Chat

Gmail: Debido a la gran cantidad de aplicaciones que trae consigo, se seleccionó el uso de esta plataforma de correo electrónico, por medio de la cual se envían, correos, tareas y actividades a desarrollar en clase. El chat, permite que los alumnos experimenten en su uso y se comuniquen para la elaboración de trabajos en equipo.

Plataformas colaborativos

Dibujo colaborativo. Con ayuda de la plataforma Board 800, se realizaron diversos dibujos en equipo, mismos que fueron entregados como tareas y actividades en clase.

Doocs. Principalmente con documentos y dibujos, se compartieron y realizaron diversas actividades en equipos, con la finalidad de que los alumnos aprendieran a comunicarse por este medio (chat) y se pongan de acuerdo para la realización de una tarea.

Juegos

Discovery Kids. Sitio web, en donde se pueden encontrar gran cantidad de juegos sobre distintas áreas de conocimiento especialmente para niños.

Juegos geográficos.com. Sitio web que apoya a las clases de geografía en el aprendizaje de la división política y ubicación de estados de la república. Se organizó un concurso con este sitio.

Fue de esta manera que durante el mes de noviembre, diciembre y parte de enero de 2013, se llevaron a cabo las actividades señaladas en el calendario, en las cuales se pudieron evaluar las funcionalidades de diversas herramientas TIC, con la finalidad de conocer el interés y aprovechamiento escolar de parte de los niños con estas herramientas. En el siguiente apartado se revisarán los resultados obtenidos, mismos que permitirán sentar bases de una propuesta de red sociodigital útil para los estudiantes.

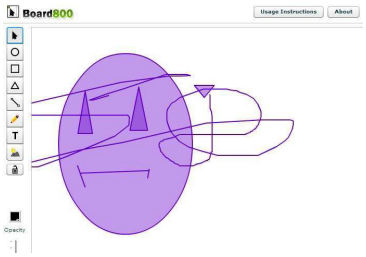
Imagen 2: Alumna explorando en Club Penguin

Imagen 3: Jugando en su primera Red Social.

Resultados

Tras seis sesiones, a lo largo de tres meses con el cuarto grado de la Escuela Primaria Wilfrido Massieu, fue posible reconocer diversos elementos fundamentales para el diseño de la propuesta de una red sociodigital en niños de primaria, algunos de los trabajos que se desarrollaron fueron los siguientes:

Dibujos colaborativos y Collages académicos



Imágenes 4, 5, 6 y 7: Dibujo navideño y de prueba realizadas en dos plataformas distintas (Google doocs y Board 800); Collages sobre las Culturas Mesoamericanas y sobre la Navidad.

Interacciones vía chat

El Chat proporcionado por Gmail, sin duda fue una de las actividades que más llamó la atención de los alumnos, pues se desenvolvían de manera muy distinta a como lo hacían generalmente en clase.

¿Cómo puedo incluir las redes socio digitales en mi clase?

Utilizar este tipo de herramientas en un aula puede llegar a resultar algo sumamente enriquecedor para ambas partes del proceso de aprendizaje: alumnos y profesores, pues cada uno aprende del otro, en un ambiente totalmente distinto al que se ofrece en una clase normal.

Las redes sociodigitales permiten desarrollar un sinfín habilidades en los alumnos y profesores más allá de la transmisión de mensajes, pues se trata de un espacio, donde los niños se sienten sumamente cómodos y ansiosos por descubrir.

Dentro del aula, se debe tomar en cuenta los siguientes rasgos al momento de establecer una nueva metodología en materia de enseñanza:

Atención distribuida: Aparece ante la incapacidad de centrar la atención en una sola actividad por mucho tiempo, motivo por el cual existen diversas opciones para establecer multitareas, como los documentos compartidos con chat, o la creación de imágenes grupales.

Inmediatez e impaciencia visual: Se manifiesta con la necesidad de parte de los alumnos de escuchar menos y hacer más, es decir necesitan manipular lo que aprenden para comprenderlo de mejor manera, de otro modo, únicamente puede ser memorizado a corto plazo. El siguiente esquema ilustra su proceso de autoaprendizaje.

Busco → Veo → Manipulo → Tranformo → Comprendo → Comparto

Multimedialidad: Se enfoca en la facilidad para adaptarse a todo tipo de ambientes digitales, que no precisamente deben ser por medio de una computadora, pueden ser desde revistas, cintas, hasta softwares sociales y tareas compartidas.

“La estructura multimedial no es tanto en los contenidos, sino en una forma diferente de organizar la información poniendo” (García Andres, 2009:193) lo que le permite utilizar distintas herramientas y asociarlas con sus gustos personales,

De esta manera se puede llegar a establecer un antecedente representativo en el alumno, lo que sin duda desencadenará en un aprendizaje significativo, permitiéndole recordar y comprender de mejor manera diversos temas.

Propuesta Red Sociodigital Infantil

El trabajo de campo realizado para el presente estudio devela a las redes sociodigitales como un instrumento útil para apoyar la educación en niños, pues constituyen una herramienta que no sólo está en constante crecimiento y desarrollo en sus facetas dedicadas a adultos en la actualidad, sino que permiten la colaboración y la construcción del conocimiento en un entorno que los enriquece, preparándolos para los nuevos retos tecnológicos que encontrarán en su vida futura.

La presente propuesta surge ante la inquietud de miles de niños, que con o sin ayuda de sus padres, deciden abrir un perfil en una red sociodigital que no está dedicada a ellos, convirtiéndose en un peligro para su seguridad, si no se utiliza adecuadamente. Este sitio crece y cada día más niños se ven expuestos a diversos fenómenos surgidos en la red como el Ciberbullyng, Sexting Grooming ante la falta de educación sobre el uso adecuado y el cuidado que se debe tener con la información que se comparte.

Es un hecho que prohibir no constituye una solución para los problemas ya existentes, pues si no es con permiso, los niños verán la forma de acceder a sus cuentas. Por tal motivo es que se necesita educar a los mismos en torno a este tema y que mejor que haciéndolo en una red creada para ellos, en donde puedan aprender no únicamente el buen manejo de su información, sino enriquecer sus clases con material audiovisual y juegos que desarrollen en ellos una experiencia significativa y por tanto, mejor comprensión de la información.

El sistema escolar con el que cuentan muchas escuelas primarias en la actualidad “nació de una concepción de la enseñanza para dar respuestas de las sociedades industriales del siglo XIX y XX. La sociedad del siglo XXI representa un escenario intelectual y social radicalmente distintos” (Niño, 2005: 17) y la obligación actual es elaborar alternativas pedagógicas que respondan a las nuevas necesidades en un contexto enriquecido por las Tecnologías de Información y comunicación.

Nombre: Mi escuela en red.

Imagen 8: Diseño de presentación
de la plataforma sociodigital.

El diseño de la red sociodigital está inspirado en los monstruos y fue definido gracias a las imágenes seleccionadas por el grupo estudiado, para quienes en un 63% el mejor dibujo fue el que contenía monstruos y otras criaturas. Cabe señalar que según diversas observaciones, existe cierta tendencia hacia esta temática tanto en niños como en niñas, demostrado en los juegos que seleccionaban, las caricaturas y en algunos juguetes actuales dirigidos a niños de entre 6 – 12 años.

Tipo de red: Para la propuesta de red sociodigital educativa, se tiene pensado que vaya dirigida a niños de primaria, es decir en una edad aproximada de 6 a 12 años. La red sería cerrada, por lo cual únicamente aquellos que posean la autorización de crear una cuenta, podrán hacerlo. Este permiso será otorgado por el administrador sitio. Este rol será ejercido por un especialista en el manejo de sistemas y sería el encargado de verificar que la red funcione adecuadamente y sobretodo la seguridad de los usuarios al navegar.

Cabe señalar que a pesar de que la red está diseñada para uso escolar, también permitirá a los niños jugar en ella, expresarse y compartir todo aquello que deseen, siempre y cuando sea seguro y no afecte a otros. La red incluirá juegos dentro de una plataforma tipo MMORPG, como con la que cuenta Club Penguin y diversas aplicaciones en Facebook.

6.1 Características

Existirán tres tipos de usuario: alumnos, profesores y administradores (monitores) estos últimos tendrán la obligación de vigilar que las interacciones entre los usuarios sean apropiadas, esto con la finalidad de detectar Ciberbullying u otros fenómenos que se suelen dar en entornos virtuales.

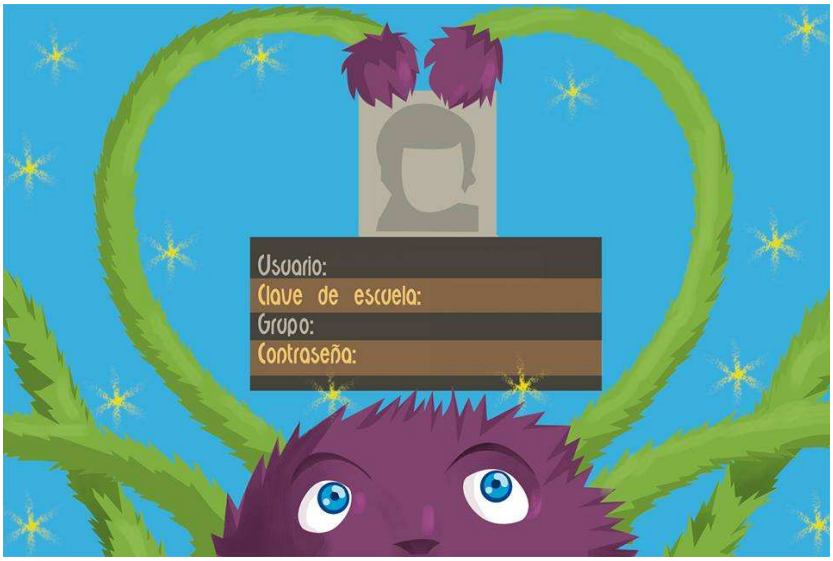


Imagen 9: Menú de inicio de sesión de la red sociodigital infantil.

La red sociodigital sería administrada por cada escuela, por lo cual es necesario que se provea de personal preparado, tanto en el mantenimiento del sitio, como del equipo. Cabe señalar la importancia de capacitar a profesores en el uso básico y avanzado del equipo de cómputo, pues en ocasiones, llegan a ser ellos, quienes tienen que solucionar algunos problemas.

En este aspecto se debe resaltar el papel del profesor en el entorno virtual propuesto, pues se trata de "la creación de conocimiento como un descubrimiento autónomo o como invención, pero a partir de la experiencia" (Niño, 2005: 40) por lo cual el profesor se reduce a sólo orientar y apoyar al estudiante, durante el tiempo dedicado a la actividad de apoyo.

Por otro lado, es importante considerar que para evitar futuras fallas como las vividas en otros proyectos que requieren el uso de infraestructura especial, es necesario que se considere de manera muy relevante el mantenimiento constante. No como un requisito inicial, sino como una obligación permanente, pues a lo largo de la investigación se pudo atestiguar la cantidad de fallas, problemas y carencias que enfrentan las escuelas primarias en el Distrito Federal ante la falta de este servicio.

La red sociodigital, tiene como propósito ser una herramienta educativa, motivo por el cual, no se debe considerar un sustituto de las clases, se trata de un medio distinto, en el cual se compartirán materiales educativos y actividades de una manera diferente, en la búsqueda de interacción y trabajo en equipo.

El uso de la red sociodigital se plantea como una herramienta que se puede usar en clase o desde casa para la realización de tareas. Puede llegar a ser de gran utilidad en el caso de enfermedad en alumnos o faltas justificadas, pues por este medio se pueden poner al corriente en sus clases y actividades directamente con el profesor y de esta manera evitar malentendidos.

Interacción: Sin duda constituye uno de los ejes de este proyecto, pues se busca que los niños, no únicamente aprendan a utilizar las computadoras o a publicar en redes sociodigitales, sino que aprendan la importancia de lo que publican. Este medio les brinda la oportunidad de interactuar de un modo distinto a como lo hacen en clase, pues hay alumnos que pierden el miedo a preguntar y se vuelven mucho más participativos.

De igual manera ocurriría con el profesor, quien tendría a su disposición otro medio para crear conocimiento, tan fascinante para los niños como enriquecedor.

Publicación de tareas y contenidos: Evidentemente la plataforma poseerá la capacidad para publicar tareas, archivos, imágenes, audios y videos, pues constituyen materiales audiovisuales básicos y útiles en el aprendizaje infantil.

La publicación de trabajos permitirá a los niños conocer los proyectos de sus compañeros y escribir su opinión con la finalidad de enriquecerlo.

Trabajos colaborativos: Los trabajos colaborativos, constituyen una herramienta útil en la realización de trabajos en equipo y son la base de trabajo en muchas empresas, por lo cual es de vital importancia que los niños comiencen a practicar su uso. Se trata de una plataforma que les permite trabajar en un mismo documento desde distintos lugares y en tiempo real.

El uso de esta herramienta facilitaría los trabajos en equipo, los cuales se podrían realizar desde casa, sin la necesidad de trasladarse al domicilio de algún compañero por varias horas.

6.2 Herramientas

Durante una entrevista con el profesor Mauricio Andión Gamboa sobre los requerimientos que según su experiencia son necesarios para la creación de una red sociodigital, comenta que “Tendría que tener la capacidad de transmitir contenidos en todo tipo de formatos, desde vídeo, audio, texto, gráfico. Definitivamente las redes sociodigitales, para que funcionen como un recurso educativo, tiene que tener esta capacidad para transmitir contenidos en todos los formatos, reservorios en donde se pueda postear textos, así como foros para poder establecer debates en tiempo real o en tiempo diferido”.

Es por este motivo y gracias al estudio realizado en la Escuela Primaria Wilfrido Massieu, que se consideraron las siguientes herramientas dentro de la plataforma propuesta:

Videos: Permitirá visualizar todos los vídeos, realizados o publicados por los alumnos y profesores. Esto con la finalidad de crear un reservorio, que les permita estudiar o repasar un tema de manera fácil en épocas de exámenes.

Tareas: Se dividirán en tareas pendientes y terminadas, las cuales le recordarán al alumno que tiene que finalizar en tiempo y forma sus labores. Las tareas finalizadas, serán aquellas que se le envió al profesor para su revisión. Esto le permitirá al alumno conocer sus fallos o aciertos para una mejora constante.

Calificaciones: Le permitirán al alumno estar al tanto de su aprovechamiento escolar o ante cualquier duda que le pueda llegar a surgir. Cabe señalar que este elemento es de utilidad para padres, pues es una manera sencilla de conocer el desempeño de sus hijos.

Trabajos en equipo (colaboratorios): Aquí se almacenarán todos aquellos trabajos realizados en equipo de manera colaborativa que están tanto finalizados, como en proceso de terminar. Esto con la finalidad de hacer mucho más fácil su localización en la plataforma.

Chat: Resulta una apoyo indispensable para la correcta interacción de los niños. El chat propuesto, permitirá crear conversaciones grupales y regulares, las cuales facilitarán la comunicación de los alumnos, todo esto mediado por los monitores, quienes se encargarán de verificar si existen agresiones entre usuarios.

Juegos: Se tienen contemplados algunos enlaces a sitios de juegos educativos, que ayuden a complementar los contenidos del material disponible y las clases.

Imagen 10: Diseño de interfaz de usuario en timeline.

6.3 Seguridad

La propuesta parte de la creación de una red sociodigital cerrada, por lo que únicamente tendrán acceso alumnos y profesores, con el permiso de los administradores (monitores), quienes se encargarán de verificar que las actividades y contenidos sean apropiados para los menores.

Cabe señalar que se planea colocar un botón rojo, dentro de la página principal. Este botón les permitirá denunciar a los niños que pueden llegar a ser víctimas de algún tipo de acoso y molestia de parte de algún integrante de la red. El hipervínculo estará acompañado de la leyenda *¿Te están molestando? Avísanos*. Esto permitirá identificar a aquellos usuarios que hagan mal uso de la plataforma y se dará a conocer a la institución y tutor correspondientes.

Para evitar que las fotos de perfil puedan llamar la atención de algún usuario no deseado, se colocarán únicamente como fotos de perfil imágenes pre diseñadas de personajes de la red sociodigital, obviamente algunos dirigidos para niñas y otros para niños. Esto con la finalidad de evitar conflictos relacionados con la privacidad de los niños hacia su perfil.

Conclusiones: Más que prohibir, la opción es educar

El proyecto parte de una inquietud en torno al uso de redes sociodigitales en niños menores de 14 años, quienes a pesar de no contar con una edad que les permita abrir una cuenta, lo hacen por sus medios o apoyados por otros miembros de sus familias.

Violencia e inseguridad son a menudo conceptos que se atribuyen al hecho de que un menor navegue por Internet solo y más aún en una red sociodigital. No obstante, la inquietud que estos niños presentan no tiene que ser frenada teniendo cuidado de lo que los menores visitan y con sitios adecuados para ellos.

Para poder llevar la idea de trabajar en una red sociodigital a un ambiente escolar, se tomó como base un modelo pedagógico activo constructivista, el cual se adecua a las nuevas necesidades en torno a los medios de comunicación, hecho que permite desarrollar nuevos espacios de interacción en clase.

Interacciones que permitan la creación de conocimiento de manera conjunta, en donde el profesor se convierta en un asesor, que guíe a los alumnos a la obtención no sólo de un aprendizaje fugaz, sino de un aprendizaje significativo basado en la experiencia y en el interés existente por las TIC de parte de los alumnos.

Con este proyecto se busca, no sólo introducir a los niños al mundo de las redes sociodigitales, sino para educarlos con respecto a su uso adecuado, tanto en el ámbito de la seguridad de información, como en el mundo laboral actual, el cual requiere personas preparadas en el uso y manejo adecuado de nuevas herramientas que los niños como nativos digitales, aprenden a utilizar y dominar se manera sencilla e intuitiva.

Se cuenta con un antecedente de que el uso de este tipo de herramientas funciona, en condiciones favorables y con la correcta preparación de la clase y los materiales, motivo por el cual resulta fundamental un constante mantenimiento del equipo y una exhaustiva capacitación a profesores en aspectos tecnológicos.

Actualmente “Mi Escuela en Red” es un proyecto en constante desarrollo por parte del Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, donde se continuará con su estudio viendo la posibilidad del desarrollo de la plataforma con la empresa creadora de videojuegos *Hollow Games*, permitiendo así, en los próximos meses la aplicación directa de la red sociodigital a nuevas generaciones de alumnos.

Bibliografía

Bruner José Joaquín, *Educación e Internet ¿la próxima revolución?*, Chile, 2003, Primera edición, Ed. Fondo de Cultura Económica.

Boyd Danah, It’s complicated. The Social Lives of Networked Teens, EUA, 2014, Primera edición, Ed. Yale College.

Castells Manuel, *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*. Vol. Sociedad Red, México, 2001, Tercera edición, Ed. Siglo veintiuno editores.

Castells Manuel, *La galaxia Internet*, España, 2001, Primera Edición, Ed. Areté.

Crovi Druetta Delia María, *Redes sociales: análisis y aplicaciones*, México, 2009, Ed.Plaza y Valdés.

Crovi Druetta Delia, *Sociedad de la Información y el Conocimiento. Entre lo falaz y lo posible*, Argentina, 200, Ed. La Crujia.

Dabas Elina, *Redes sociales, familia y escuela*. Argentina, Primera edición 1998, Ed. Paidós.

Ferres i Prats Joan, *La educación como industria del deseo. Un nuevo estilo comunicativo*, España, 2008, Ed. Gedisa.

Garay, Luz María Coord. *Tecnologías de la información y comunicación. Horizontes interdisciplinarios y temas de investigación*, México 2009, Ed. Universidad Pedagógica Nacional.

García, Felipe, *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*, España, 2005, Ed. Universidad del País Vasco.

Javier Portillo, Felipe García, Jesús Romo, *Artículo Nativos digitales y modelos de aprendizaje*, España, 2005, Universidad del País Vasco.

Jerónimo Montes José Antonio, *La comunidad de aprendizaje en red, los retos para consolidarla,* México, 2008, Primera edición, Ed. UNAM.

Madariaga Orozco Camilo, *Redes sociales: infancia, familia y comunidad*, Colombia, 2003., Ed. Universidad del norte.

Niño Rojas, Víctor Miguel, Pérez Grajales Héctor. *Los medios audiovisuales en el aula, ed. Magisterio*, Colección: Aula abierta, Colombia, 2005.

Pierre Lévy, *Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio,* EUA, 2004, Ed. Biblioteca virtual em saúde.

Piaget Jean, El nacimiento de la inteligencia en el niño, México, 1990, Ed. Grijalbo.

Ruiz Velasco, Sánchez Enrique, *Cibertrónica. Aprendiendo con Tecnologías de la Inteligencia en la web semántica*, México, 2012, Primera edición Ed. UNAM, IISUE

Ruiz Velasco, Sánchez Enrique, *Educatrónica, Innovación en el aprendizaje de las ciencias y la tecnología*, UNAM, 2007, Ed. Díaz de Santos.

Hemerografía

Andión Gamboa Mauricio, Artículo: *La apropiación social de las TIC en la educación superior*, Revista Reencuentro, Análisis de problemas universitarios, Nº 62, Año 22, México, Diciembre 2011, Ed. UAM.

Gómez Mont Carmen, *Usos e incidencias. Redes Sociales y elecciones, Sección: Tecnología y sociedad de la Revista Mexicana de Comunicación*, Número 130, Año XXV, Abril – Junio, 2012. Fundación Manuel Buendía A.C.

Manzano, Andrés A. *Redes sociales y aprendizaje a través de las presentaciones on-line*, Revista electrónica Teoría de la educación. Educación y cultura en la Sociedad de la Información, Vol. 10, Nº1, Marzo, 2009, Ed. Universidad de Salamanca.

Páginas consultadas

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (México*), Estadísticas sobre disponibilidad y uso de la tecnología de información y comunicaciones en los hogares* 2013, http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/metodologias/MODUTIH/MODUTIH2013/MODUTIH2013.pdf Fecha de consulta: 29 de octubre de 2014.

Asociación Mexicana de Internet, Estudio Hábitos de los usuarios de internet en México 2013, Sitio oficial de *la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) http://www.amipci.org.mx/?P=editomultimediafile&Multimedia=348&Type=1* (en línea) Fecha de consulta: 13 de enero de 2014.

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (México), *Estadísticas a propósito del día mundial del Internet 2012"*, datos nacionales (en línea) Fecha de consulta: 10 de febrero de 2014.

Moravec John, *Manifiesto 15 Aprendizaje en evolución*, http://www.manifesto15.org/es, Fecha de consulta: 10 de febrero de 2015

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Informe de la UNESCO. *Hacia las Sociedades del Conocimiento*, Ed. UNESCO, Francia, 2005. En línea: http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf Fecha de consulta: 17 de Septiembre de 2013, 19:25 hrs.

Asociación Mexicana de Internet , Informe presentado por el Día Mundial de Internet 2014 por *La Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) https://www.amipci.org.mx/estudios/habitos_de_internet/Estudio_Habitos_del_Internauta_Mexicano_2014_V_MD.pdf (en línea)* Fecha de consulta: 2 de noviembre de 2014.

Sistema de información del desarrollo social, *Informe y estadística de la Jefatura de Gobierno del Distrito Federal. Coordinación de planeación del desarrollo territorial*, Pedregal de Santo Domingo, Coyoacán, periodo 2001 – 2003, México, 2003. En línea: http://www.sideso.df.gob.mx/documentos/ut/COY_03-059-1_C.pdf. Fecha de consulta: 19 de Octubre de 2013.

Moreno, C.M. Artículo *Comunidades de la Sociedad del aprendizaje*. En línea: http://recursos.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/123456789/180/1/XEIComunidades.pdf, Guadalajara, 2001, Ed. Universidad de Guadalajara, Red Universitaria de Jalisco. Fecha de consulta: 19 de Octubre de 2013.

Nuevo Marisol, Los riesgos de Internet y las redes sociales para los niños, Guía Infantil.com, en línea: http://www.guiainfantil.com /articulos/educacion/nuevas-tecnologias/internet-y-las-redes-sociales-riesgos-para-los-ninos/ Fecha de consulta: 13 de noviembre de 2013.

Sitio oficial de Evaluación Nacional del logro académico en Centros Escolares, http://www.enlace.sep.gob.mx/, México, Gobierno Federal, Fecha de consulta: Octubre 2013.

Trejo Delarbre Raúl, Vivir en la Sociedad de la Información: *Orden global y dimensiones locales en el universo digital*, http://www.oei.es/revistactsi/numero1/trejo.htm Número 1 Revista iberoamericana de ciencia, tecnología, sociedad e innovación, Ed. Organización de Estados Iberoamericanos para la educación, la ciencia y la cultura. Fecha de consulta: 2 de Abril de 2011, 20:24hrs.

Torres Rosa María, Articulo: *Educación en la sociedad de la información*/ sociedad del conocimiento del libro *Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*, http://vecam.org/article643.html (libro online), Francia 2005, C & F Éditions, Fecha de consulta: 09 de enero de 2014.

Zea Claudia, entrevista en Artículo *Redes sociales, ¿prohibir o educar?* Publicaciones Semana S.A. 6 de Octubre de 2010, Colombia, http://www.semana.com/vida-moderna/articulo/redes-sociales-prohibir-educar/122944-3, Ed. Semana, S.A. Fecha de consulta: 4 de agosto de 2012.