

## ARTÍCULO

# Redes sociales y espacios universitarios. Conocimiento e innovación abierta en el espacio iberoamericano del conocimiento<sup>I</sup>

**Daniel Domínguez Figaredo**

ddominguez1@gmail.com

Profesor e investigador en la Facultad de Educación de la UNED

**José Francisco Álvarez Álvarez**

jalvarez@fsof.uned.es

Catedrático de Lógica y Filosofía de la Ciencia en la UNED

Fecha de presentación: febrero de 2011

Fecha de aceptación: mayo de 2011

Fecha de publicación: enero de 2012

## Cita recomendada

DOMÍNGUEZ, Daniel; ÁLVAREZ, José Francisco (2012). «Redes sociales y espacios universitarios. Conocimiento e innovación abierta en el espacio iberoamericano del conocimiento» [artículo en línea]. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Vol. 9, n.º 1, págs. 51-64 UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<<http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v9n1-dominguez-alvarez/v9n1-dominguez-alvarez>>

ISSN 1698-580X

## Resumen

Los espacios sociales basados en las tecnologías de la información pueden abrir nuevas vías para facilitar la participación de la comunidad universitaria en los procesos de toma de decisiones. Aunque la apropiación de tecnología sea muy elevada y generalizada entre los colectivos universitarios, resulta muy débil la presencia de procesos y estructuras adecuadas que permitan a las instituciones

---

1. Artículo basado en el trabajo y los resultados del proyecto de investigación «Gestión del conocimiento en la Red: UniversiaG10», financiado por la División Global Santander Universidades del Banco Santander, S.A.

canalizar la participación *online*, analizar su impacto para la mejora de los fines de la organización y, en última instancia, hacer uso de esos procesos abiertos como base para generar innovaciones en sus principales líneas de acción. Partiendo de la experiencia en la coordinación del proyecto Univer-siaG10, la plataforma en la web social del II Encuentro Internacional de Rectores Univer-sia (EIRU), en este artículo se formulan algunas innovaciones y elementos que justifican la necesidad de avanzar hacia una auténtica gobernanza electrónica de las universidades.

A partir del diseño y los resultados de dicho proyecto, se revisan las bases de la sociabilidad en la web partiendo del enfoque de los movimientos *grassroot* (de base) y los nuevos modelos de interacción híbrida en redes sociales dentro-fuera de internet. Apoyándonos en esas experiencias y en su análisis crítico, se plantearán formas de «empujar» (*to nudge*) hacia procesos de innovación abierta en las instituciones de educación superior, tomando como referencia las dinámicas de participación en la web social. En concreto, se conceptualizan dos casos de innovación socioeducativa que parten de las acciones aplicadas durante el desarrollo del proyecto: la institucionalización de las lógicas participativas y las dinámicas basadas en la comunidad. En las conclusiones se pone de manifiesto la oportunidad de avanzar hacia modelos de e-gobernanza en las universidades, con el objetivo de integrar la innovación abierta y las dinámicas de participación de la comunidad universitaria apoyadas por tecnologías sociales.

### Palabras clave

conocimiento distribuido, educación superior, redes sociales, innovación abierta, movimientos *grassroot*, *nudge*, e-gobernanza

## *Social Networks and University Spaces. Knowledge and Open Innovation in the Ibero-American Knowledge Space*

### *Abstract*

*Information technology-based social spaces can open up new ways to facilitate the university community's participation in decision-making processes. Although the appropriation of technology is very high and widespread among university groups, there is a very weak presence of suitable structures and processes that enable institutions to channel online participation, to analyse their impact on improving organisational goals and, ultimately, to make use of such open processes as a means of generating innovations in their main lines of action. Based on the experience of coordinating the Univer-siaG10 project, the Social Web platform of the 2<sup>nd</sup> Univer-sia International Meeting of Rectors, this article proposes some innovations and elements that justify the need to move towards true e-governance of universities.*

*Drawing on the design and results of this project, we review the bases of sociability on the Web by taking account of grassroots movements and new hybrid models of interaction on social networks, both on- and offline. Building on these experiences and a critical analysis of them, we consider ways to nudge towards open-innovation processes in higher education institutions by taking the dynamics of participation in the Social Web as the point of reference. In particular, two cases of socio-educational innovation stemming from the actions implemented while the project was running are conceptualised: firstly, the institutionalisation of participatory logics and, secondly, community-based dynamics. The conclusions highlight the opportunity to move towards e-governance models in universities in order to integrate open innovation and university-community participation dynamics through social technologies.*

### *Keywords*

*distributed knowledge, higher education, social networks, open innovation, grassroots movements, nudge, e-governance*

## Introducción

Los dos encuentros de rectores de las universidades iberoamericanas que ha organizado la red Universia (Sevilla 2006 y Guadalajara 2010) han servido para que los máximos responsables de esas instituciones contrasten su visión sobre la educación superior y formulen conjuntamente los retos que afronta el sistema de formación terciaria en su globalidad.<sup>2</sup> El último de ellos se celebró en Guadalajara (México), los días 30 de mayo y 1 de junio de 2010, bajo el nombre «Encuentro Internacional de Rectores Universia» (EIRU).

Con el fin de innovar en el modelo organizativo, desde los inicios de la preparación, los responsables del Encuentro Internacional de Rectores Universia (EIRU) se plantearon abrir a la comunidad universitaria el debate sobre los contenidos temáticos que iban a tratarse. Esos contenidos, propuestos inicialmente por los rectores y gestores institucionales, se tomarían como base para articular las reflexiones y los acuerdos derivados del evento. El nuevo modelo se planteó con el fin de reforzar la participación y la apertura y dio lugar a un formato de acontecimiento abierto y expandido (*living meeting*) que permitió aprovechar el potencial de los espacios de socialización *online* para integrar más directamente los intereses de la comunidad universitaria, a la que se dirigían fundamentalmente las acciones promovidas en los encuentros de rectores.

Para avanzar hacia ese objetivo de expansión participativa se pusieron en marcha una serie de proyectos soportados en internet, uno de los cuales, UniversiaG10, que tuvimos la oportunidad de coordinar, es objeto y fuente del análisis desarrollado en este artículo.<sup>3</sup> Las metas del proyecto UniversiaG10 se plantearon en tres ámbitos:

- en el ámbito instrumental, desarrollar una conversación *online* abierta a públicos pertenecientes a la sociedad iberoamericana que pudieran estar interesados en la educación superior;
- con los datos fruto de la participación, gestionar el conocimiento obtenido y transferirlo a los debates que articulaban el encuentro de rectores;
- y en el ámbito estratégico, se buscaba impulsar innovaciones en el uso de tecnologías para el fortalecimiento y la mejora de la gobernanza de las instituciones de educación superior integradas en la red Universia.

---

2. Los documentos oficiales resultantes de los dos encuentros de rectores están disponibles en: Declaración de Sevilla 2005, <http://encuentro2005.universia.net/declaracionsevilla.htm>; Agenda de Guadalajara 2010, <http://www.universiag10.org/wp-content/uploads/guadalajara.pdf>.

3. De manera resumida, la acción de UniversiaG10 consistió en buscar y estimular en las redes sociales el tipo de público que pudiera estar interesado en reflexionar sobre el sistema universitario iberoamericano, su presente y su futuro. Una vez en contacto con el público, para crear un discurso y articular una conversación a su alrededor, se generó un flujo informativo en las redes sociales para aportar ideas y dinamizar el intercambio en torno al II EIRU 2010. La conversación en la web social tuvo lugar en los siguientes escenarios: Twitter, Facebook, Youtube, LinkedIn y Delicious. Además, para gestionar todos los contenidos, se diseñó la plataforma propia [www.universiag10.org](http://www.universiag10.org), que actuó como un punto convergente para el seguimiento de todas las conversaciones abiertas en la web social.

Pueden consultarse el enfoque, los hitos y principales resultados obtenidos en el informe final del proyecto UniversiaG10 (Álvarez y Domínguez, 2010). Allí mismo se ofrecen pormenorizadamente todos los datos relevantes del proyecto, por lo que se remite al lector a la lectura detallada de dicho informe para la validación y contraste de las informaciones planteadas en este trabajo. A sus datos nos referiremos al plantear las reflexiones y los marcos analíticos derivados de esa intervención práctica.

La interpretación de los resultados generados en esos ámbitos se lleva a cabo a partir de un marco teórico-conceptual en el que se examinan las tensiones que surgen como consecuencia de la expansión de las nuevas formas de sociabilidad en internet. En el ámbito universitario estas tensiones se manifiestan en la peculiar relación entre las prácticas sociales *grassroot*<sup>4</sup> (de base), surgidas espontáneamente entre los participantes de la comunidad universitaria, y los posicionamientos institucionales que normalmente actúan en sentido contrario, creando marcos *online* delimitados y constreñidos a cierto tipo de prácticas (Pando, 2010).

Desde la experiencia en el proyecto UniversiaG10, en el que se pueden detectar esas tensiones, tratamos de reflexionar sobre cómo una adecuada consideración del potencial asociativo de internet puede servir de base para impulsar acciones institucionales generadoras de avances (Thaler y Sunstein, 2008) que, en este caso, pueden aplicarse a la mejora del modelo relacional y de producción conjunta de conocimiento entre las universidades y sus públicos.

## Marco teoricoconceptual: sociabilidad híbrida y movimientos de base

El fenómeno creciente de nuevas prácticas ciudadanas vinculadas al potencial innovador de las infotecnologías<sup>5</sup> aún está lejos de alcanzar plenamente el ámbito de la educación superior. Las universidades han incorporado numerosas tecnologías de forma generalizada bajo el impulso de las novedades procedentes de los sectores informático y de las telecomunicaciones.<sup>6</sup> Pero, en general, no parece que esa proliferación de herramientas y sistemas se haya desarrollado en el marco de una dirección politicoinstitucional que supere el ámbito de acción específico de las unidades y servicios tecnológicos y alcance todas las líneas estratégicas de la organización.

Desde su inicial conceptualización, el proyecto UniversiaG10 pretendía evitar esos sesgos en favor de la tecnología considerada en su versión aséptica, incluyendo como elemento principal los componentes sociales de la interacción. Para ello, se centró la atención en expandir la participación

---

4. Los movimientos *grassroot* son agrupaciones ciudadanas que emergen espontáneamente con una determinada finalidad que justifica su existencia y las dota de significado. Estos grupos no se considerarán aquí en toda su amplitud sociológica. Se utilizarán específicamente como aproximación interpretativa al ideario y la configuración de las comunidades virtuales que dieron forma a las primeras expresiones de la cibercultura. Puede verse un amplio análisis de estos movimientos y su conexión con la evolución de internet en Castells (2000 y 2001). Para un estudio aplicado de la capacidad de acción de los grupos base *online* en contextos y con fines diversos, véase Norris (2001), Juris (2006) y Castells (2009).

5. Si bien el término «infotecnología» suele tener una acepción eminentemente tecnológica, con aproximaciones específicas desde la ingeniería y la economía –véase Sáez (2004)–, en este artículo se emplea con el fin de plasmar el componente material de la información en el contexto de la sociedad red (Castells, 2001).

6. Existen multitud de estudios sobre el papel de las infotecnologías en la educación superior. Tomando como referencia el contexto español, la imagen más representativa la proporciona la serie de estudios UNIVERSITIC de la Conferencia de Rectores de las Universidades Españolas. El último de estos estudios (Uceda y Barro, 2009) proporciona una fotografía netamente tecnocéntrica en relación con el potencial socioeducativo de las infotecnologías. De manera complementaria a esta visión, puede verse una aproximación crítica a los modelos de apropiación de las tecnológicas con fines pedagógicos en la educación superior en Domínguez (2007). Posteriormente, hemos elaborado conjuntamente esta perspectiva en el estudio «Gobierno electrónico y gobernanza en el Sistema Universitario Español (GEGOSUE)» (Álvarez *et al.*, 2011).

social en diversos escenarios web, lo que requería aproximarse a los rasgos que caracterizan al comportamiento humano en los nuevos contextos sociotécnicos, atendiendo por igual al nivel individual –que determina la «presencia» en la red– y al grupal –plasmado en las llamadas «comunidades virtuales». Ese análisis permitió, por un lado, enmarcar las principales dimensiones que configuran la sociabilidad *online* e, igualmente, introducir una base conceptual sobre la que planear usos y prácticas socioeducativos de/con tecnologías en diversos ámbitos institucionales.

## «Presencia» social híbrida

La «presencia» en la web comprende el conjunto de prácticas sociales que definen la actuación y el posicionamiento de los individuos en la sociedad de la información. Conocer sus rasgos definitorios proporciona la base esencial sobre la que diseñar acciones efectivas de dinamización social. De los múltiples elementos que configuran la presencia *online*, interesa analizar desde una óptica teórico-conceptual dos aspectos especialmente pertinentes para el diseño de acciones sociales extendidas como las que tuvieron lugar en el II EIRU: (i) la estructura tecnosocial que caracteriza a los entornos donde se producen las prácticas; y (ii) los aspectos relacionados con la implicación de las personas en redes participativas.

Desde un punto de vista estructural, la web constituye un espacio público complementario del medio físico donde se conforma la sociabilidad cotidiana. La estructura de ese espacio público no es estática, sino que evoluciona en función de las interacciones complejas que se dan entre sus dos componentes esenciales: el tecnológico y el social. En el marco de esa evolución y a efectos analíticos, el rasgo de la web más destacado actualmente es la hibridación entre las facetas de la sociabilidad *online* y *offline*. El factor de hibridación *online-offline* afecta directamente a la estructura de la sociabilidad, provocando cambios significativos en el comportamiento de los sujetos. Como consecuencia de ese componente, se percibe que las prácticas que tienen lugar en los sitios web más consolidados como Facebook o Twitter difieren radicalmente del ideario y los fines que estaban presentes en las primeras comunidades virtuales. En los primeros momentos de la web las relaciones sociales se caracterizaban por un claro encorsetamiento, especialmente en lo referido a las temáticas de la conversación –con contenidos vinculados al desarrollo de los protocolos y el *software* que posibilitó el surgimiento de internet, las reivindicaciones cívicas y los juegos de rol–<sup>7</sup> y a la estructura de esa conversación –limitada por las características de las herramientas de comunicación.<sup>8</sup> Con el tiempo, esas prácticas tan específicas han dado paso a formas de relación más abiertas, donde las tecnologías están presentes de manera directa, encastradas (*embedded*) en la vida física de las per-

7. Para una primera aproximación a la lógica de las comunidades virtuales previa a la eclosión de las redes sociales, véase Rheingold (1993), Turkle (1995), Jones (1998), Castells (2001), Di Maggio *et al.* (2001) y Katz *et al.* (2001). Un análisis genérico de las temáticas de los movimientos sociales en la web de primera generación puede verse en Diani (2000).

8. Puede verse un análisis sobre cómo la arquitectura tecnológica condiciona las prácticas sociales en la web en Mayans (2001), en el caso de los canales de Chat IRC, y Estalella (2005a y 2005b), en el caso de las comunidades de *bloggers*.

sonas, y los contenidos intercambiados cubren todo el espectro temático de la cotidianidad.<sup>9</sup> Por su parte, la ubicuidad de los dispositivos de conexión permite formas de sociabilidad expandida que difuminan los límites entre la realidad física y la virtual (Monge y Contractor, 2003; Benkler, 2006; Echeverría, 2009).

El modelo resultante consiste en un entramado donde las relaciones se distribuyen en forma de red, las plataformas que median entre la realidad física y la virtual actúan como interfaces de comunicación y las interacciones *online* constituyen el «pegamento» que garantiza la conexión entre los actores y que impulsa, en última instancia, las innovaciones necesarias para mantener activo el sistema (Freire, 2010). En cierta manera, esas interacciones constituyen el fluido en el que se expresan las individualidades humanas, cuyo comportamiento equivale al de las membranas semipermeables, selectoras de información contextualmente dependiente (Álvarez, 2001 y 2002).

## Participación (desde la base) en la web social

El proyecto UniversiaG10 buscaba impulsar la presencia de la comunidad universitaria iberoamericana en el II EIRU. Para lograrlo se diseñó una estrategia de dinamización en la web social con el triple objetivo de: (i) permitir el acceso de la comunidad universitaria a todos los contenidos del encuentro de rectores; (ii) activar y mantener la participación en la red en torno al encuentro; y (iii) establecer los recursos que permitieran reutilizar el contenido de los debates *online* para enriquecer las reflexiones introducidas por los rectores. Planteados de forma general, esos objetivos no difieren significativamente de los buscados en otros proyectos similares de gestión de grupos *online*.

Para lograr esos fines, en el diseño del proyecto se consideraron los límites a las clásicas teorías de dinamización de comunidades virtuales (Rheingold, 1993) derivados de las nuevas formas de sociabilidad expandida, con prácticas *online* y *offline* y participantes procedentes de múltiples entornos culturales. La innovación más importante consistió en un sistema de comunicación distribuido basado en múltiples conversaciones abiertas. Con ello se pretendía que fueran los propios participantes quienes moldeasen la evolución del discurso que sustentaría el sentimiento de filiación. También se crearon nuevos espacios de intercambio y socialización bajo la marca UniversiaG10 que permitieron recoger las iniciativas de la comunidad universitaria. La conversación en la red se planteó de un modo integrador, tratando de agrupar en torno a una misma corriente discursiva, sucesivamente, las actividades previas al encuentro, los debates de los participantes en Guadalajara y las aportaciones generadas tras la clausura. Esas acciones innovadoras supusieron un avance en el modelo de relación de una institución como Universia con sus públicos, ahora basado en procesos bidireccionales y dotados de mayor horizontalidad.

Igualmente, para superar los clásicos modelos de interacción en las comunidades virtuales, se diseñó una estrategia de participación comunitaria basada en el funcionamiento de los movimien-

---

9. A este abanico temático genérico hay que sumarle de manera particular el trasfondo banal y fake que domina el relato y la conversación en las redes sociales que constituyen el *mainstream* (Mayans, 2006; Lara, 2010).

tos *grassroots* (de base) en el ciberespacio. Las formas organizativas *grassroot* constituyen un foco de análisis importante para comprender las actuales dinámicas sociales en la red y, por extensión, permiten explicar cómo se configura la organización de la acción colectiva *online-offline*.<sup>10</sup>

En las etapas anteriores a la web social, los movimientos *grassroot* en internet se articulaban como «multitudes inteligentes» y utilizaban el potencial de internet para reforzar su papel e influir en el entorno con finalidades diversas (Rheingold, 2002). Más adelante, la capacidad de acción de los colectivos de cualquier tipo se expandió significativamente como consecuencia de dos factores tecnosociales de primer orden: (i) la creciente propagación de los dispositivos móviles, y (ii) el surgimiento de nuevas plataformas de innovación abiertas, que operan y se retroalimentan a través de prácticas sociales que tienen lugar tanto dentro como fuera del espacio de internet. El cruce de esos dos factores se ha traducido en nuevas capacidades organizativas a disposición de las comunidades y los movimientos sociales, que son sustantivamente diferentes de las disponibles en la etapa pre-2.0. Hoy en día, las infotecnologías actúan como un potente catalizador que «empodera» a los actores sociales y les dota de los recursos necesarios para llevar a cabo su acción en la sociedad de la información.<sup>11</sup>

Dentro de su limitado ámbito de acción, el proyecto UniversiaG10 pretendía actuar como un agente que hacía un uso indirecto de las formas de organización *grassroot*. El interés analítico se situaba en las formas precisas para llevar a cabo una acción de base desde una plataforma institucional como Universia, y en cómo evitar que el enfoque corporativo alterase negativamente los objetivos de apertura y horizontalidad. Ambos aspectos forman parte de las innovaciones sociotécnicas que se examinan en el siguiente apartado.

## Focos de innovación socioeducativa

A continuación se presentan las principales innovaciones surgidas como resultado de esta experiencia y que se relacionan con los objetivos generales del proyecto: expandir la capacidad organizativa de la comunidad universitaria iberoamericana y gestionar el conocimiento que surgió en ese contexto.

Para un mejor análisis de esas innovaciones y de sus posibles transferencias a las instituciones de educación superior, consideramos de utilidad el enfoque de los *nudges*, propuesto por Thaler y Sunstein (2008) en el marco del llamado paternalismo libertario.<sup>12</sup> Las innovaciones y propuestas

---

10. Véase Castells (2009) para un profundo análisis de la organización de los movimientos sociales basada en infotecnologías y su impacto en el cambio cultural en el marco de la sociedad de la información.

11. Esta nueva realidad que facilitan las herramientas de la web 2.0 y otras tecnologías de diferente categoría como la realidad aumentada, la información dinámica contextual o la geolocalización, ha sido conceptualizada por George Siemens con el término «xWeb». Para Siemens (2010), la «xWeb es la utilización de los datos inteligentes y estructurados procedentes de nuestras interacciones e identidades físicas y virtuales para extender nuestra capacidad de ser conocidos por otros y por los sistemas». En el contexto de este trabajo, se entiende que los individuos y las comunidades operan actualmente en un escenario así definido.

12. Los *nudges* («empujoncitos») se basan en la evidencia de que la toma de decisiones de las personas no tiene lugar en el vacío. Se hace en un ambiente influido por muchas variables condicionantes. La persona/organismo que crea el escenario donde se toman esas decisiones es un arquitecto de la elección (Thaler, Sunstein y Balz, 2010). Los *nudges* utilizan esa archi-

novedosas que surgieron en el proyecto UniversiaG10 pueden actuar como *nudges* a disposición de las instituciones de educación superior para «empujar» a mejorar sus dinámicas de participación y gestión abierta en favor de la comunidad universitaria.

## Apropiación sociotécnica inversa: institucionalización de los métodos *grassroot*

Desde el punto de vista conceptual se trata de reflexionar sobre enfoques combinados entre: (i) las propuestas de acción social basadas en comunidades generativas que son propias de la cultura *online*, y (ii) las iniciativas institucionales que utilizan los recursos de la web 2.0 como una estrategia de marketing para acceder e influir en su público objetivo. Las prácticas comprendidas en esta segunda dimensión se denominan *astroturfing*. El *astroturfing*, o césped artificial (término surgido en contraposición al de *grassroot*, o raíz de césped, aquí empleado en su acepción de movimiento espontáneo de base popular), pretende «hacer pasar una campaña publicitaria, fiesta, manifestación o reivindicación como algo popular, espontáneo e independiente a la organización o empresa» (Pando, 2010). Consiste en que las instituciones o agentes oficiales usen formas de acción procedentes de los movimientos de base en la red con el fin de desarrollar su misión y objetivos estratégicos. Si bien UniversiaG10 no fue enteramente una iniciativa de *astroturfing*, sí poseía componentes muy próximos, como el hecho de tratarse de un proyecto impulsado desde un organismo como Universia<sup>13</sup> y tener entre sus finalidades la mejora del impacto en la web social del II EIRU.

Existe un riesgo evidente al cruzar las prácticas procedentes de modelos de movilización *online* enfrentados. Entre otros, la deriva de las prácticas institucionales hacia acciones propias de las bases sociales, en lo que constituye una forma de apropiación inversa que da lugar a numerosos efectos negativos, como la pérdida de credibilidad del discurso corporativo, la deserción de la masa crítica, la unidireccionalidad de la conversación, el empobrecimiento de los contenidos o la imposibilidad de generar argumentos novedosos a partir de los intereses del grupo. Todo ello perjudica la eficacia comunicativa en el seno de la red social que se pretende impulsar y, por tanto, su potencial como plataforma de debate expandido.

Evitar esos efectos negativos por parte de las universidades es un principio central, puesto que se trata de instituciones que basan su prestigio en la credibilidad y la fiabilidad de sus propuestas hacia/en la sociedad. En general, los usuarios de las redes sociales esperan de sus interlocutores en las universidades el establecimiento de relaciones sinceras, no comerciales y que proporcionen la oportunidad de interactuar y conocer diferentes iniciativas más allá de las que están disponibles en el mundo físico.

---

tectura que rodea a la elección para «empujar» a la gente a tomar mejores decisiones, sin forzar los resultados finales y manteniendo la elección del sujeto. Ese enfoque de intervención indirecta y opcional se denomina «paternalismo libertario».

13. De hecho, según la Wikipedia, «el *astroturfing* puede ser lanzado por un particular interesado personalmente por un asunto o por grupos profesionales financiados por grandes empresas u organizaciones activistas o sin ánimo de lucro»: <http://es.wikipedia.org/wiki/Astroturfing> (fecha de consulta: 10/10/2010).



Los mecanismos utilizados en UniversiaG10 para corregir la tendencia a la apropiación inversa de dinámicas *grassroot* en las universidades sugieren dos posibles iniciativas: (i) la generación de múltiples ámbitos conversacionales, que amplíen las posibilidades de desarrollar temáticas y proporcionen a los participantes una oferta variada que responda a sus intereses; y (ii) la continuidad temporal de la acción, que es clave para asentar la identidad digital de la institución en la red, haciéndose reconocible y generando la confianza necesaria para motivar intervenciones ricas por parte de sus públicos.

## Dinámicas basadas en la comunidad

Las instituciones de educación superior constituyen redes sociales (aunque no estén necesariamente estructuradas reticularmente) que agrupan a una serie de actores con los que comparten intereses comunes en los ámbitos de la formación para la inserción profesional y de la investigación. Por su parte, la comunidad universitaria forma otra red relacionada directamente con el entramado institucional, que posee un programa de acción propio definido por los actores que la integran. La capacidad de relación de ambas redes depende directamente de la capacidad de compartir protocolos de comunicación entre ambos sistemas. En la medida en que ambas redes posean protocolos comunes, las dinámicas dentro-fuera serán más fluidas. En ese sentido, las prácticas llevadas a cabo en las redes sociales pueden actuar bien como elementos conectores (interfaces semiabiertos) o bien como inhibidores para el desarrollo de esos protocolos. Por su parte, como se ha apuntado anteriormente, en la sociedad de la información el contenido de esos intercambios *online* constituye el «pegamento» social sobre el que se asientan las innovaciones sociotécnicas aplicables al sistema.

En un escenario así definido, la articulación de los procesos de paso y de los protocolos de comunicación que relacionan a las instituciones con sus comunidades de referencia (y, por extensión, con el resto de redes y actores sociales centrales) es clave para el éxito de las organizaciones y de sus agentes responsables (Castells, 2000, 2001 y 2009). El proyecto UniversiaG10 apuntó hacia dos líneas posibles para mejorar esa conexión. Ambas se vinculan con la finalidad de obtener conocimiento a partir de la interacción grupal y generar innovaciones que apoyen a los procesos de mejora continuada en el ámbito universitario.

Una primera línea que se puso de manifiesto –si bien de un modo indirecto– fue que las estrategias de apertura institucional *online* pueden facilitar la generación de conocimiento válido para la innovación y la mejora del sistema, en este caso, del sistema universitario iberoamericano. Esta tendencia se basa en el rol del sujeto como un usuario activo en la web. En la memoria del proyecto UniversiaG10 se identifica esta figura con la del «consumidor productivo» (Álvarez *et al.*, 2010, pág. 15). El término, que puede traducirse como *prosumer* –fusión de las palabras *PROducer* (productor) y *conSUMER* (consumidor)– tiene una larga trayectoria en la historia del pensamiento económico.<sup>14</sup> Con el auge de las redes sociales, ha cobrado un nuevo sentido y se emplea indistintamente para referirse a un tipo de usuario que interactúa con los contenidos de la web. Llevado al ámbito educativo,

---

14. Por ejemplo, fue utilizado ya en 1980 por Alvin Toffler en su best seller *La tercera ola*. Pero también se puede remontar a clásicos del pensamiento social; baste recordar al Marx de los *Grundrisse*.

este fenómeno ha dado paso a las teorías del estudiante como productor (Neary, 2008; Mc Culloch, 2009; Neary y Winn, 2009; Taylor y Wilding, 2009), que sitúan a los docentes en el papel de acompañantes y guías del proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollan su *expertise* en una determinada materia al estilo de los *curators* de las exposiciones culturales (Graham y Cook, 2010). Una comunidad universitaria compuesta de actores capaces de producir contenido, articulados en red junto con las plataformas de interfaz necesarias para canalizar esa participación, es la condición estructural necesaria para gestionar el conocimiento en el sistema formado por las instituciones de educación superior, tanto en el nivel geográfico e identitario local como en el conjunto de la sociedad global.

Una segunda línea orientadora se refiere a las dinámicas comunitarias, entendidas como la capacidad de generar innovación institucional basada en la articulación de la participación abierta de los sujetos y grupos de interés. Este proceso –que se relaciona directamente con el fenómeno *prosumer*– ha sido conceptualizado de formas diversas en función de donde se sitúe el foco de interés. Por ejemplo, puede definirse como *crowdsourcing* o externalización apoyada en colectivos si el objetivo es reducir costes y acelerar los procesos en una organización. O también puede llamarse *Open Innovation OUT*, si lo que se pretende es mejorar la creatividad (Freire, 2007).

En cualquier caso, todos los modelos de innovación social abierta comparten tres características básicas: redes, colaboración y propiedad compartida. Por ello, en la plataforma abierta UniversiaG10 pretendimos desarrollar un modelo de gestión del conocimiento que tuviese en cuenta esos tres rasgos y proponer procesos articulados para: (i) diseñar una base para la *colaboración*, tomando como escenario la web social; (ii) integrar los actores en una *red* de intereses mutuos, mediante una corriente discursiva que actuase como denominador común; y (iii) vincular el resultado de los intercambios a una causa *compartida*, como era el II EIRU.

## Conclusiones: hacia la e-gobernanza en la universidad

Hemos tratado de documentar un caso de relación de las instituciones universitarias con sus públicos, basado en el uso intensivo de tecnologías de mediación por los aparatos orgánicos. Las nuevas formas de relación inspiradas en este tipo de experiencias apuntan a utilizar intensivamente el potencial de los *social media* y de los dispositivos que facilitan la ubicuidad, para expandir las capacidades de generar intercambios y crear y compartir nuevo conocimiento. Asimismo, introducen algunas innovaciones que están en consonancia con la metodología y los objetivos del gobierno electrónico (e-gobierno) de las organizaciones.

En ese sentido, es bajo el marco de los sistemas de e-gobernanza, integradores de las tecnologías digitales y sus derivadas sociotécnicas, que esas innovaciones podrían implementarse de forma provechosa para las instituciones. Todo ello abre nuevas líneas de investigación que pueden resultar muy significativas para la inevitable transformación que se está produciendo en la universidad, en sus modelos pedagógicos, organizativos y de gestión, provocada por el profundo impacto de la consolidación de un nuevo marco sociotécnico caracterizado por la expansión masiva de las tecnologías de la información y la comunicación.

## Bibliografía

- ÁLVAREZ, J. F. (2001). «Filtros, membranas y redes: vínculos entre ética y economía». En: M<sup>a</sup>. I. Lafuente (coord.). *Los valores en la ciencia y la cultura: Actas del Congreso «Los valores en la ciencia y la cultura»*. León: Universidad de León, Servicio de Publicaciones. Págs. 159-176.
- ÁLVAREZ, J. F. (2002). «El tejido de la racionalidad acotada y expresiva». En: M. B. Wrigley (ed.). *Dialogue, language, rationality*. Campinas, Brasil: Universidad de Campinas.
- ÁLVAREZ, J. F.; DOMÍNGUEZ, D. [et al.] (2010). *UniversiaG10: Gestión en la nube del II Encuentro de Rectores Universia*. Madrid. [Fecha de consulta: 10 de diciembre de 2010].  
<<http://www.slideshare.net/universiag10/informe-universiag10-30062010>>
- ÁLVAREZ, J. F.; ÁLVAREZ, L.; DOMÍNGUEZ, D.; KICZKOWSKI, A. (2011). «Gobierno electrónico y gobernanza en el Sistema Universitario Español». Informe de investigación. Ministerio de Educación. Programa de Estudios y Análisis (EA-2010-0147). Gobierno de España.
- BENKLER, Y. (2006). *The Wealth of Networks, How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven: Yale University Press.
- CASTELLS, M. (2000). *La era de la información. Vol. I. La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- CASTELLS, M. (2001). *La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona: Plaza & Janés.
- CASTELLS, M. (2009). *Communication Power*. Nueva York: Oxford University Press.
- DI MAGGIO, P.; HARGITTAI, E.; NEUMAN, W. R.; ROBINSON, J. P. (2001). «The Internet's Effects on Society». *Annual Reviews of Sociology*. N.º 27, págs. 307-336.
- DIANI, M. (2000). «Social Movement Networks Virtual and Real». *Information Communication & Society*. Vol. 3, n.º 3, págs. 386-401.
- DOMÍNGUEZ, D. (2007). «Devenir histórico de mitos y usos tecnológicos en educación a distancia: de la lectoescritura al e-learning». *TEXTOS de la CiberSociedad*. [Fecha de consulta: 20 de noviembre de 2010].  
<<http://cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=136>>
- EICHEVERRÍA, J. (2009). «Cultura digital y memoria en red». *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*. N.º 737, págs. 559-567.
- ESTALELLA, A. (2005a). «Anatomía de los blogs. La jerarquía de lo visible». *TELOS, Revista de Comunicación e Innovación*. N.º 65. [Fecha de consulta: 20 de noviembre de 2010].  
<<http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=9&rev=65.htm>>
- ESTALELLA, A. (2005b). «Filtrado colaborativo: la dimensión sociotécnica de una comunidad virtual». *UOC Papers*. N.º 1. UOC. [Fecha de consulta: 30 de noviembre de 2010].  
<<http://www.uoc.edu/uocpapers/1/dt/esp/estalella.pdf>>
- FREIRE, J. (2007). «Rutas para la innovación abierta: costes, aceleración y creatividad». *Nómada*. [Fecha de consulta: 30 de noviembre de 2010].  
<[http://nomada.blogs.com/jfreire/2007/03/rutas\\_para\\_la\\_i.html](http://nomada.blogs.com/jfreire/2007/03/rutas_para_la_i.html)>
- FREIRE, J. (2010). «Cultura postdigital: pegamento, emergencia e innovación» [ponencia en línea]. En:

*Primer Maratón del Pensamiento sobre Internet y Nuevas Tecnologías de Fundación Telefónica* (9 de julio: Madrid). [Fecha de consulta: 15 de diciembre de 2010].

<<http://mediateca.fundacion.telefonica.com/vod-publico3/show.asp?numero=000-thinkparty-326>>

GRAHAM, B.; COOK, S. (2010). *Rethinking Curating. Art after New Media*. Cambridge (MA): MIT Press.

JONES, S. G. (ed.) (1998). *Cybersociety 2.0: Revising Computer-Mediated Communication and Society*. Thousand Oaks: Sage.

JURIS, J. S. (2006). «Movimientos sociales en red: movimientos sociales por una justifica global». En: M. Castells (ed.). *La sociedad red: una visión global*. Madrid: Alianza Editorial. Págs. 415-439.

KATZ, J. E.; RICE, R. E.; ASPDEN, P. (2001). «The Internet 1995-2000: Access, Civic Involvement, and Social Interaction». *American Behavioral Scientist*. Vol. 45, n.º 3, págs. 405-419.

LARA, T. (2010). «Miénteme, pero con arte». *Tiscar.com*. [Fecha de consulta: 10 de enero de 2011].

<<http://tiscar.com/2010/06/21/mienteme-pero-con-arte/>>

MAYANS, J. (2001). «Género confuso: género Chat». *TEXTOS de la CiberSociedad*. N.º 1. [Fecha de consulta: 10 de enero de 2011].

<<http://www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=22>>

MAYANS, J. (2006). «Etnografía virtual, etnografía banal. La relevancia de lo intrascendente en la investigación y la comprensión de lo ciberocial» [comunicación en línea]. En: *III Congreso Online del Observatorio para la CiberSociedad*. [Fecha de consulta: 10 de enero de 2011].

<<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=772>>

Mc. CULLOCH, A. (2009). «The Student as Co-Producer: Learning from Public Administration about the Student-University Relationship». *Studies in Higher Education*. N.º 34, págs. 171-183.

MONGE, P.; CONTRACTOR, N. (2003). *Theories of Communication Networks*. Oxford: Oxford University Press.

NEARY, M. (2008). «Student as producer – risk, responsibility and rich learning environments in higher education. Social purpose and creativity – integrating learning in the real World». En: J. Barlow, G. Louw, M. Price (eds.). *Proceedings of Learning and Teaching Conference 2008*. Brighton: University of Brighton Press.

NEARY, M.; WINN, J. (2009). *The student as producer: reinventing the student experience in higher education. The future of higher education: policy, pedagogy and the student experience*. Londres: Continuum.

NORRIS, P. (2001). *Digital Divide: Civic Engagement, Information Poverty, and the Internet Worldwide*. Cambridge: Cambridge University Press.

OCDE (2001). *E-government: Analysis Framework and Methodology*. OECD Public Management Service, Public Management Committee. [Fecha de consulta: 20 de noviembre de 2010].

<[http://www.oilis.oecd.org/olis/2001doc.nsf/LinkTo/PUMA\(2001\)16-ANN-REV1](http://www.oilis.oecd.org/olis/2001doc.nsf/LinkTo/PUMA(2001)16-ANN-REV1)>

PANDO, F. (2010). «Guerra de césped: natural o artificial». *Yorokobu*. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2011].

<<http://www.yorokobu.es/2010/05/04/guerra-de-cesped-natural-o-artificial/>>

RHEINGOLD, H. (1993). *The Virtual community. Homesteading in the electronic frontier*. Nueva York: Harper Perennial.

- RHEINGOLD, H. (2002). *Smart Mobs the Next Social Revolution*. Cambridge, MA: Basic Books.
- SÁEZ, F. (2004). *Más allá de Internet: la Red Universal Digital*. Madrid: Ramón Areces.
- SIEMENS, G. (2010). *xWeb. Connectivism. Networked and Social Learning*. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2011].  
<<http://www.connectivism.ca/?p=264>>
- TAYLOR, P.; WILDING, D. (2009). *Rethinking the values of higher education - the student as collaborator and producer? Undergraduate research as a case study*. Southgate (UK): The Quality Assurance Agency for Higher Education. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2011].  
<<http://www.qaa.ac.uk/students/studentEngagement/Rethinking.pdf>>
- THALER, R.; SUNSTEIN, C.; BALZ, J. (2010). «Choice Architecture». *Social Science Research Network*. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2011].  
<<http://ssrn.com/abstract=1583509>>
- THALER, R. H.; SUNSTEIN, C. R. (2008). *Nudge: Improving Decisions about Health, Wealth, and Happiness*. New Haven, CT: Yale University Press.
- TURKLE, S. (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. Nueva York: Simon and Schuster.
- UCEDA, J.; Barro, S. (2009). *Las TIC en el sistema universitario español. UNIVERSITIC 2009*. Madrid: CRUE. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2011].  
<[http://www.crue.org/export/sites/Crue/Publicaciones/Documentos/Universitic/UNIVERSITIC\\_2009.pdf](http://www.crue.org/export/sites/Crue/Publicaciones/Documentos/Universitic/UNIVERSITIC_2009.pdf)>

## Sobre los autores

Daniel Domínguez Figaredo

[ddominguez1@gmail.com](mailto:ddominguez1@gmail.com)

Profesor e investigador en la Facultad de Educación de la UNED

Es Presidente del Observatorio para la CiberSociedad, desde 2011. Ha sido director de la web de la UNED, entre los años 2007 y 2010. Sus líneas de investigación se centran en el análisis de la mediación tecnológica y las teorías educativas que sustentan el aprendizaje en entornos ciberales. En sus últimas contribuciones ha profundizado en el análisis del aprendizaje social y abierto en la red, la gestión del conocimiento distribuido, los contenidos educativos abiertos y las heurísticas de mundos virtuales, desde el enfoque de la educación a lo largo de la vida. Ha coordinado numerosos proyectos de investigación financiados en convocatorias públicas, procedentes de la Unión Europea y de los ministerios de Educación y Ciencia en España.

*José Francisco Álvarez Álvarez*

[jalvarez@fsof.uned.es](mailto:jalvarez@fsof.uned.es)

Catedrático de Lógica y Filosofía de la Ciencia en la UNED

Ha sido vicerrector de Investigación y de Relaciones Internacionales de la UNED. Coordinador del grupo de investigación METIS. Miembro del comité editorial de *Universia-España*. Autor de «La innovación en la periferia» (Madridmasd), «Ciberciudadanía, cultura y bienes públicos» (Arbor, 2009). Con Javier Echeverría, ha escrito entre otros trabajos, «Bounded rationality in the social sciences» (2008) y «Las lenguas en las sociedades del conocimiento» (2009).



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente y hacer obras derivadas siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.