

## PRESENTACIÓN

# Monográfico «Cultura digital y prácticas creativas en educación»

*Juan Freire (coord.)*

*Profesor titular de la Universidad de A Coruña*

## Sociedad red y cultura digital

La irrupción de la tecnología digital en general y de Internet en particular, en los últimos años, ha provocado cambios extraordinariamente relevantes en nuestra sociedad, configurando lo que podríamos definir como un nuevo paradigma cultural. Se han modificado los comportamientos individuales y los modelos organizativos y, especialmente, aquellos procesos que afectan a la producción, distribución y uso de conocimiento y, por tanto, a la comunicación. En estos cambios es muy importante el papel de la tecnología digital dado que, por una parte, reduce los costes de comunicación y producción de conocimiento y, al tiempo, Internet incorpora en su propio diseño el modelo organizativo en red. Es la interacción de ciudadanía, organizaciones y tecnología la que configura la sociedad red.

La educación, como proceso basado en conocimiento, comunicación e interacciones sociales se ha visto afectada de forma radical por la emergencia de la cultura digital que ha transformado a sus actores, profesores y estudiantes, provocando la necesidad de cambios en las propias instituciones educativas. Este número monográfico sobre «Cultura digital y prácticas creativas en educación» pretende desarrollar un análisis de las prácticas creativas y colaborativas digitales centrándonos en los usos de la web 2.0 y sus evoluciones tecnológicas y sociales en la educación. Esta transformación supone un reto esencial dado que, a pesar de que vivimos ya en una sociedad red, siguen existiendo muchos espacios, que afectan a una parte de los ciudadanos –y de las elites que gobiernan nuestras instituciones– «desconectados» que desconocen la naturaleza de estos cambios y, como consecuencia, manifiestan en muchos casos temores y resistencias a esta transformación.

Pero, además, este proceso de cambio es multidimensional y, así, mientras las instituciones tradicionales intentan, con mayor o menor éxito, integrar tecnologías, una parte de la comunidad educativa explora ya nuevos caminos al margen de las instituciones al entender que no nos enfrentamos sólo ni principalmente a un reto tecnológico, sino a un cambio cultural en que la tecnología actúa como facilitadora, al tiempo que permite a los actores implicados independizarse en gran medida de las estructuras organizativas convencionales (que en muchas ocasiones actúan como barreras para la colaboración). Por tanto, coexisten, en muchas ocasiones de modo conflictivo, en estos momentos formas convencionales de educación, en las que la tecnología tiene mayor o menor implantación, con otros tipos de modelos radicalmente diferentes al convencional y unas comunidades de práctica empoderadas gracias a la irrupción de la tecnología digital que desarrollan formas de aprendizaje basadas en una actitud «do it yourself» (DIY; «hágalo usted mismo»). Estas actitudes, comunidades y usos de la tecnología son tan antiguos como la propia Internet, pero han vivido un extraordinario desarrollo en los últimos años, a partir de 2003, en paralelo con la explosión de la web 2.0.

## Evolución tecnológica

En las universidades abundaron en la década de 1990 (y continuaron su predominio en los inicios del siglo XXI) los *learning management systems* (LMS) basados en sistemas cerrados que integran diferentes utilidades de gestión de contenidos y personas (estudiantes). Son herramientas disponibles comercialmente y dotadas de numerosas funcionalidades, aunque de difícil aprendizaje. Su propia arquitectura hace muy complicada su adaptación a necesidades específicas fuera de las predefinidas por el propio sistema. Por último, al ser sistemas cerrados, «atrapan» a sus usuarios, que cuando deciden cambiar a otro tipo de plataformas no pueden, en muchos casos, exportar su información o lo hacen con grandes dificultades.

Muchas universidades pasaron, en los últimos años, por varias fases en el uso de los LMS. Inicialmente, muchas intentaron desarrollos propios que tuvieron una vida corta al comprobar la dificultad de mantener un ritmo y calidad de desarrollo comparables a los de comunidades abiertas o iniciativas privadas. Así, por ejemplo, a finales de los noventa, surge el antecesor de Blackboard, WebCT, como una iniciativa comercial que es adoptada por muchas universidades españolas. Pero el elevado coste de este tipo de plataformas hace que muchas universidades en España hayan ido abandonando estos LMS comerciales para utilizar plataformas abiertas y basadas en software libre como Moodle.

Sin embargo, todas las funcionalidades propias de los LMS convencionales pueden ser desarrolladas también con herramientas de la web 2.0 que permiten la creación, gestión, colaboración y publicación. Además, estas herramientas son de código abierto y/o presentan API abiertas, y por tanto permiten su personalización e integración, son gratuitas o de coste muy bajo, su aprendizaje es fácil y se pueden adaptar de modo sencillo y rápido a necesidades específicas, sin que se necesiten grandes conocimientos técnicos. Por último, en oposición a los LMS basados en una arquitectura centralizada y controlada por la institución educativa, la web 2.0 vive en «la nube» en múltiples servidores y servicios externos.

Esta transformación tecnológica acompaña y, en cierta medida, provoca otros procesos de cambio cultural mucho más relevantes que describía brevemente más arriba. Por ejemplo, la adopción de herramientas de la web 2.0 descentralizadas genera un conflicto entre instituciones y usuarios al modificarse las estructuras de control sobre los contenidos y las actividades de las personas. En todo caso, la transición de sistemas cerrados a abiertos y de arquitecturas centralizadas a distribuidas facilita el fortalecimiento de formas de aprendizaje en las que se prima la iniciativa del estudiante y sus capacidades creativas e innovadoras. Así, los estudiantes en estos nuevos modelos deben actuar cada vez más como socios y pares del profesor en la construcción de conocimiento como una estrategia de aprendizaje. Los estudiantes han de participar activamente en el proceso de aprendizaje, y colaborar tanto entre ellos como con los profesores trabajando tanto individualmente como en equipo. Los profesores cambian radicalmente sus funciones tradicionales, al tiempo que se diversifican las formas en que participan en el proceso de aprendizaje tomando papeles de consultores y facilitadores de información, facilitadores del aprendizaje, diseñadores de medios, moderadores y tutores virtuales y/o presenciales, orientadores, y evaluadores continuos. A pesar de este papel de evaluadores, que no desaparece, el proceso de evaluación se hace en realidad más transparente y objetivo al introducir objetivos que pueden ser evaluados externamente (por ejemplo, que los artículos de Wikipedia alcancen un determinado estatus).

## Medios digitales y aprendizaje formal e informal

Pero no todo el proceso educativo que experimenta una persona, ni mucho menos, es dependiente del aprendizaje formal y de las instituciones educativas. De nuevo, Internet surge como plataforma donde se desarrollan procesos de aprendizaje informal que no pueden ser ya eludidos por el sistema educativo. Esta es una nueva fuente de conflictos y oportunidades que debe ser gestionada adecuadamente, pero existe una brecha entre la realidad cotidiana y la visión de esa realidad que se maneja habitualmente en los debates públicos. Mientras sectores crecientes de la población viven cada vez con mayor intensidad «vidas digitales» en las que, en su realidad cotidiana, la tecnología y los medios digitales son esenciales, existe una fuerte percepción de que Internet es una fuente de innumerables peligros y un factor de degradación de nuestra vida social y nuestra cultura. Es especialmente preocupante esta divergencia en el caso de los jóvenes que, por una parte, son usuarios intensivos de la tecnología que incorporan a su cultura y prácticas, y finalmente a su aprendizaje, pero al tiempo son los sujetos pasivos sobre los que vuelca su preocupación la sociedad a través de la educación. No es posible ya diseñar estrategias educativas eficaces y adaptadas a la era digital de espaldas a estas nuevas realidades.

El conocimiento de la realidad es una parte esencial de la solución y, al fin, empiezan a aparecer evidencias relevantes procedentes de las ciencias sociales que nos informan sobre las formas en que los jóvenes utilizan y aprenden con los medios digitales. La reciente publicación de los resultados del proyecto Digital Youth Research (Kid's Informal Learning with Digital Media),<sup>www1</sup> que forma parte de la Digital Media and Learning Initiative de la Fundación MacArthur, ha permitido aportar información detallada sobre los usos que los jóvenes hacen de los medios digitales y el papel que juega Internet en su aprendizaje tanto dentro de las instituciones educativas como, especialmente, en el «mundo exterior».

Entre las conclusiones de este proyecto, cabe destacar las evidencias que indican que los medios digitales se usan de un modo intenso y ubicuo para relacionarse en dos tipos de comunidades y redes. Por una parte, nos encontramos con las redes locales de «amigos» asociadas, normalmente, a actividades y organizaciones locales; estas «comunidades *online* íntimas a tiempo completo» se comunican mediante llamadas desde móviles, SMS y mensajería instantánea en los periodos del día en los que no se encuentran en el mismo lugar físico. Por otra parte, surgen las redes de interés, de alcance global y donde se relacionan con otras personas (jóvenes y adultos) con intereses similares, independientemente de su localización geográfica. En estas segundas redes es donde se desarrollan especialmente las capacidades creativas (escritura, video...) y proporcionan un canal para ganar visibilidad y reputación entre sus pares. En las redes de interés, surgen formas de participación que conforman un aprendizaje informal, al margen de las instituciones educativas, basado en la colaboración con otros usuarios (una forma de educación P2P) y en el ensayo y error, la exploración y el bricolaje.

Por tanto, los jóvenes adquieren, principalmente, sus competencias digitales y habilidades tecnológicas en estos espacios digitales informales y su actividad es eminentemente social y apasionada. A diferencia del aula, los jóvenes prefieren los espacios digitales por la autonomía y libertad que les proporciona, y porque el estatus y la autoridad vienen determinados por sus habilidades y no por una jerarquía preestablecida.

Lo realmente relevante de este proyecto son las implicaciones que sus resultados tienen para el diseño de la educación y los nuevos papeles que deben jugar las instituciones educativas, que deben facilitar este proceso de aprendizaje crítico de modo que los estudiantes adquieran las competencias imprescindibles para desenvolverse en la sociedad contemporánea. Para este objetivo, se debe aceptar la experimentación y exploración social que caracteriza a los medios digitales. La educación sucede ya más fuera que dentro de las aulas y, por tanto, las instituciones tradicionales deben saber adaptarse y ser útiles en este nuevo contexto. Con todo, las instituciones educativas y las familias siguen siendo relevantes. El uso de la tecnología no provoca, de modo determinista, el desarrollo de ciertas competencias por los jóvenes. Podríamos identificar dos formas de experiencia en Internet. Para muchos jóvenes, Internet es un gran espacio basura de *banners*, sitios con información inexacta y con intenciones exclusivamente comerciales. Es precisamente la actitud y el trabajo de padres y educadores la que puede marcar la diferencia, y hacer que los jóvenes pasen de perder el tiempo en este tipo de Internet a utilizar los espacios de aprendizaje y socialización que también existen en la Red.

## Cinco visiones de la cultura digital y las prácticas creativas en educación

Los cinco artículos que componen este monográfico abordan, desde diferentes puntos de vista, y combinando el análisis teórico con los casos prácticos, los cambios que la cultura digital genera en los procesos educativos; para ello, se aborda tanto la función de la tecnología como los puntos de vista sociales y comunicativos.

Aníbal de la Torre, en «Nuevos perfiles en el alumnado: la creatividad en nativos digitales competentes y expertos rutinarios», parte de la premisa de que la sociedad demanda nuevos perfiles profesionales y responsabilidades ciudadanas para las que es preciso desarrollar competencias comunicativas basadas en los medios sociales digitales. Este proceso, sin embargo, no está predeterminado por la tecnología ni es sólo ni principalmente una cuestión instrumental. Ese es el nuevo reto que deben afrontar las instituciones educativas y, especialmente, aquellas situadas en las fases iniciales del proceso formativo, como las que analiza este autor en su artículo.

Tíscar Lara, en «El papel de la universidad en la construcción de su identidad digital», analiza las transformaciones que operan por la emergencia de la cultura digital y el nuevo papel que puede y debe desempeñar la universidad. En concreto, este artículo se detiene en el análisis de lo que la autora considera los elementos característicos de la cultura digital: la

---

[www1] <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/>

participación, la remediación y el bricolaje. En este sentido, se propone una transformación radical para convertir la universidad en un papel de comisariado.

Enrique Dans, en «Educación *online*: plataformas educativas y el dilema de la apertura», analiza la evolución tecnológica, las herramientas y plataformas educativas, que han acompañado a la irrupción de la cultura digital en el entorno educativo. Por una parte, los Learning Management Systems se han desarrollado bajo dos modelos, cerrado y abierto. Pero la innovación más relevante es la aparición de las herramientas distribuidas propias de la web 2.0 y la «computación en la nube», que provoca la práctica desaparición de las plataformas como tales y, en ese proceso, un cambio en las estrategias institucionales y en su propio papel como gestores de contenidos y de conocimiento.

Jim Groom y Brian Lamb, en «La ineducación del tecnólogo», a partir de análisis de casos, dibujan un panorama de las transformaciones experimentadas por el aprendizaje universitario y, en particular, de los modelos abiertos y basados en la colaboración. El artículo constituye en sí mismo un experimento de traslación de la narrativa blog al mundo de las publicaciones académicas. A través de una colección de casos, se narra lo que los autores denominan una «revolución» que sucede en los márgenes del sistema universitario. Comunidades de profesores y estudiantes están empezando a usar las herramientas y contenidos abiertos y distribuidos propios de la web 2.0 como plataformas de aprendizaje en red en las que los roles de profesores y estudiantes se transforman radicalmente.

Por último, Alejandro Piscitelli, en «Facebook. Esa reiterada tensión entre la sobrepromesa y la invención de nuevos mundos», realiza uno de los primeros análisis sobre el potencial de uno de los servicios de redes sociales más populares, Facebook, como plataforma para la alfabetización digital y mediática. Por lo emergente de este fenómeno, este artículo tiene mucho de exploración de escenarios de futuro y al tiempo de reflexión sobre la confrontación y/o sinergias entre el aprendizaje formal e informal. Pero, además, este artículo tiene el interés de adentrarse en las incertidumbres que genera la aparición continua de nuevos servicios tecnológicos susceptibles de provocar cambios culturales importantes, pero también de desaparecer del espacio público digital tras un breve periodo de atención intensa.



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>.

## Sobre el autor

*Juan Freire*

Profesor titular de la Universidad de A Coruña

Facultad de Ciencias, Universidade da Coruña

Campus da Zapateira, s/n

15071 A Coruña

[jfreire@udc.es](mailto:jfreire@udc.es)

Doctor en Biología y profesor titular de la Universidad de A Coruña en la que fue decano de la Facultad de Ciencias. Dirige el grupo de investigación en Recursos Marinos y Pesquerías que desarrolla numerosos proyectos de I+D. Cuenta con casi un centenar de publicaciones en revistas científicas internacionales, y participa asiduamente en conferencias y grupos de trabajo relacionados con esta temática. Colabora como consultor con empresas, administraciones públicas y ONG en temas de sostenibilidad y gestión ambiental. Ha participado en la creación de dos iniciativas empresariales de tipo *spin-off* nacidas de su trabajo de investigación dentro de la universidad. Actualmente, es *fellow* de e-Cultura, empresa dedicada a la gestión cultural para el desarrollo territorial. Desarrolla proyectos y consultoría sobre innovación y estrategia en redes y organizaciones, en especial explorando el papel de la tecnología y los modelos de código abierto en las redes sociales, las universidades, las empresas y las ciudades. Colabora con el medio digital *Soitu.es*. Más información en: <http://juanfreire.net>



Universitat Oberta  
de Catalunya

[www.uoc.edu](http://www.uoc.edu)