

Ciberantropología de las redes sociales en el desarrollo de la educación virtual

Cyberanthropology of Social Networks in the Development of Virtual Education

Jesús Miguel Flores-Vivar
Universidad Complutense der Madrid, Madrid, España

Francisco José García-Peñalvo
Universidad de Salamanca, Salamanca, España

Resumen

El trabajo aborda la inclusión de la antropología y etnografía en Internet para el estudio de usuarios de redes sociales explorado desde el ámbito formativo y educativo pos pandémico. Así, se presenta un tipo de análisis etno-antropológico virtual que está siendo implementado por investigadores en el área de las tecnologías digitales con un enfoque de educación disruptiva. Los medios sociales en general y las redes sociales en particular adquieren relevancia en los procesos comunicativos de los estudiantes mediante el uso de los diferentes dispositivos móviles, utilizadas como elementos complementarios en su formación virtual, actualmente implementada en todas las universidades del mundo, constituyéndose de esta forma en elementos clave de las comunidades virtuales de aprendizaje. Bajo una perspectiva interdisciplinar y experimental, el objetivo de este trabajo es conocer y reflexionar sobre las masas estudiantiles usuarios de las redes sociales en sus procesos formativos. La metodología empleada se basa en la revisión bibliográfica de una antropología de las redes sociales en su faceta de tecnología complementaria para el aprendizaje y que sirva de referencia para ulteriores análisis e investigaciones en el campo de la educación.

Palabras clave

Internet; etnografía; educación; redes-sociales.

Abstract

The work addresses the inclusion of anthropology and ethnography on the Internet for the study of social network users explored from the post-pandemic training and educational field. Thus, a type of virtual ethno-anthropological analysis is presented that is being implemented by researchers in the area of digital technologies with a disruptive education approach. Social media in general and social networks in particular acquire relevance in the communicative processes of students through the use of different mobile devices, used as complementary elements in their virtual training, currently implemented in all universities in the world thus becoming key elements of virtual learning communities. Under an interdisciplinary and experimental perspective, the objective of this work is to know and reflect on the masses of student users of social networks in their training processes. The methodology used is based on the bibliographic review of an anthropology of social networks in its facet of complementary technology for learning and that serves as a reference for further analysis and research in the field of education.

Key words: Internet; ethnography; education; social networks.

1.Introducción

La pandemia del coronavirus Covid 19 ha cambiado la educación y transformado los procesos de enseñanza-aprendizaje. Vivimos una espiral de cambios constantes en el desarrollo de dichos procesos y, por tanto, se vienen conformando nuevos escenarios tecno-educativos con estudiantes y docentes, quienes han tenido que reinventarse en el uso de las tecnologías de la Información y comunicación. En los últimos años, hemos sido testigos de las convergencias digitales que han afectado a medios, tecnologías, entornos, formatos y personas. Su aplicación en el ámbito educativo no deja de crecer. Por tanto, la formación, educación y aprendizaje “basada en la web, conocida como e-learning, ha experimentado una gran evolución y crecimiento en los últimos años, ya que la capacidad de formación ya no está limitada por limitaciones físicas y de tiempo” (García-Peñalvo, 2008).

En el modelo virtual o digital, se han combinado estrategias y herramientas tecnológicas, estas última utilizadas de modo síncrono o asíncrono, las cuales, permiten generar *feedback* con el docente e interacción entre alumnos como si estuvieran físicamente presentes, creándose un escenario en donde los alumnos en línea ven al profesor y a sus compañeros lo que según los expertos, permite generar una experiencia de aprendizaje superior a la capacitación tradicional. A esta experiencia virtual se suma el uso de otras tecnologías como las redes sociales que han sido incorporadas al ámbito educativo por parte de los propios estudiantes. Si bien todas las asignaturas son ensayo (o prueba) y error, no lo es menos que los aciertos/errores de los últimos años nos han llevado de forma progresiva a oscilar pendularmente entre un privilegio alternativo del contenido, buscando un difícil equilibrio que tiene dos denominadores mayúsculos: la enseñanza por/para proyectos y la evaluación participativa (Piscitelli, 2010: 3) que se da a través de las redes sociales.

La necesidad de que los docentes reflexionen críticamente sobre los cambios globales, educativos y tecnológicos ha estado en las mesas de debates desde los inicios del siglo XXI. Esta era del Big data, la digitalización, la Inteligencia artificial, en suma, de la disrupción, ofrece diferentes posibilidades de enseñanza-aprendizaje con el uso de Internet, las distintas plataformas de medios sociales y su inherente capacidad para crear nuevas formas de acceso al conocimiento. La educación en línea está llegando cada vez a sectores más amplios

de la población situados en regiones desligados tradicionalmente del avance tecnológico, gracias a los dispositivos de uso común de la telefonía móvil y a los recursos de Internet como las redes sociales.

Las comunidades universitarias de todos los países del mundo han tenido que adquirir una cultura de red o Cibercultura. Hasta hace poco, las comunidades de usuarios de distintos sectores han sido estudiada desde el prisma de la sociología. Pero, la situación pandémica “obliga” a estudiarla desde el ámbito de las humanidades, concretamente, desde la antropología y etnografía, intentando comprender como se forman y mueven los grupos de personas (usuarios) en un nuevo escenario que tiene su base en las plataformas de Internet y telefonía móvil. Para ello, es necesario profundizar en los perfiles de los estudiantes usuarios de redes sociales quienes conforman nuevos espacios virtuales, indagar cuales son los intereses perseguidos en sus procesos de enseñanza-aprendizajes y que es lo que la propia Red Internet ofrece. Según Vázquez (2008: 2) “tal vez nos llevemos una sorpresa, y veamos con asombro de qué manera este nuevo medio puede ayudar a desarrollar nuevas etapas y vivencias”. Y la antropología no puede dejar pasar por alto este nuevo escenario. Para el autor, “Internet se convierte en un espacio antropológico, un nuevo escenario con unas reglas propias. La ciberantropología”.

1.1 Entendiendo la cultura del ciberespacio.

El trabajo de la ciencia cognitiva ha mostrado que muchos rasgos de la cognición humana son universales, posiblemente porque se basan en una arquitectura neural compartida, aun cuando la expresión de tal arquitectura esté significativamente modulada por fuerzas culturales (Brown, 2010:36). La digitalización ha hecho evolucionar muchos aspectos de la vida de las personas, algunos de ellos tan importantes que se habla de un nuevo estilo de vida digital. Así, hemos pasado, como indica el subtítulo del libro de José B. Terceiro, “Del Homo Sapiens al Homo Digitalis”. O tal vez a un digitalismo que lo afecta todo (Cremades, 2001:58). En razón a ello, se ha trastocado el modelo tradicional de enseñanza de los docentes y el aprendizaje de los estudiantes, potenciando nuevas modalidades con base en lo digital, multimedia, virtual u online que da pie a la participación e interacción.

Esta situación implica estudiar, analizar y reflexionar sobre estos modelos basados en las nuevas tecnologías y por consiguiente en nuevas pedagogías. Son aun escasos y residuales los estudios de base etnoantropológica realizados sobre las comunidades de redes sociales, cuyo rasgo más característico es que forman parte de una sociedad con Cultura de Red o Cibercultura. Estas comunidades de redes sociales crecen en importancia y poseen esa cultura de red cuyo rasgo es la participación e interacción constante y buscan e intercambian información de interés en la Web. Por tanto, conocer la cultura o subcultura de Red que conforman las comunidades virtuales de redes sociales utilizadas por el colectivo de estudiantes universitarios es el ‘leit motiv’ de este estudio. En este contexto, es necesario entender el nuevo concepto de cultura digital que trasciende del propio origen de la palabra Cultura que, según Marvin Harris (2014:28) “es el conjunto aprendido de tradiciones y estilos de vida, socialmente adquiridos, de los miembros de una sociedad, incluyendo sus modos pautados y repetitivos de pensar, sentir y actuar”. Así, la cultura de red de los usuarios navegantes del ciberespacio, debe estudiarse desde una perspectiva más etnográfica y antropológica, ya que, en palabras de Harris, forma parte de “ese todo complejo que comprende conocimientos

creencias, arte, moral, derecho, costumbres, y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto que miembro de la sociedad”. Para sir Edward Burnett Tylor, citado por Harris (2014:28) “La condición de la cultura en las diversas sociedades de la humanidad, en la medida en que puede ser investigada según principios generales, constituye un tema apto para el estudio de las leyes del pensamiento y la acción humanos”.

En este escenario, es importante comprender el significado de la subcultura que acarrea internet, dado que la cultura de una sociedad tiende a ser similar en muchos aspectos de una generación a otra. En parte, esta continuidad en los estilos de vida se mantiene gracias al proceso conocido como endoculturización. Según Harris (2014:30) la endoculturización es una experiencia de aprendizaje parcialmente consciente e inconsciente a través de la cual la generación de más edad incita y obliga a la generación más joven a adoptar los modos de pensar y comportarse tradicionales. Es decir, adoctrinar en una cultura que han conocido las distintas generaciones y que intentan no cambiar lo que ha dado lugar al llamado etnocentrismo, en donde sólo lo conocido es bueno y lo que no se conoce o lo extraño es malo. Pero, en la actualidad, y en el plano digital, esto no siempre ocurre así, ya que las generaciones jóvenes, conocida ya como la Generación App,

“construyen sus propias experiencias desde su concepción inicial del mundo digital, formando sus propias comunas virtuales a través de los diferentes medios sociales. Por otra parte, los antropólogos culturales sienten curiosidad por las diferencias culturales. Algunos, han adoptado un punto de vista conocido como relativismo cultural con arreglo al cual toda pauta cultural es, intrínsecamente, tan digna de respeto como las demás” (Harris, 2014: 30).

En este contexto queda claro que Internet genera una movilización social. Según Flichy (2001:13) los usos de Internet están mucho más diversificados. Una de las grandes dificultades del estudio de Internet como plataforma de comunicación, viene de su complejidad. Unos lo analizan como un nuevo medio de comunicación, otros como un instrumento de comunicación interpersonal o, como como un nuevo sistema de organización de empresas, y otros, como un dispositivo de intercambio comercial. Todas estas facetas de Internet, raras veces son estudiadas de forma simultánea y, sin embargo, los individuos están presentes al mismo tiempo en diversas escenas de internet y las justificaciones de sus compromisos son globales.

Para Pierre Levy, citado por Flichy (2001:14) “estamos pasando de una humanidad a otra”, estamos frente a una mutación antropológica tan importante como la del neolítico. En esta línea, nos atrevemos a afirmar que atravesamos un proceso de cambio y transformación tan importante como fue el pasar de la Edad Media a la Edad Moderna y, como todo proceso de cambio, éste se viene realizando en un espacio-tiempo que se ve en las generaciones de personas que han nacido bajo determinado hito tecnológico. Uno de esos últimos hitos es la evolución de la telefonía móvil. Los teléfonos móviles cambiaran no sólo los procesos comunicacionales, sino, también, la sociedad. De ahí que resulta fundamental comprender y crear lenguajes específicos para el medio móvil (Flores, 2015:38). El texto no es igual como el que se crea en un ordenador mediante un procesador de textos, puesto que la navegación en el periférico móvil, por más sencillo que resulte ser, siempre es distinta.

Con estos antecedentes, el objetivo es estudiar la participación de los estudiantes usuarios de redes sociales a través de dispositivos móviles, cuyo fin busca ser un complemento en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, es pertinente recurrir a las ciencias sociales y otras disciplinas como la antropología y etnografía. La inclusión de estas disciplinas en el

uso de las redes sociales con el foco puesto en la Neuroeducación, dibujarían un panorama totalmente innovador en el aprendizaje de los estudiantes.

1.2 La etnografía en el diseño de nuevos métodos y pedagogías

En términos generales, la mitad de la población mundial usa Internet y menos de la mitad de los hogares tiene un ordenador. Según el Instituto de Estadísticas (Unesco, 2020), "Estimaciones globales sugieren que 826 millones de estudiantes no tienen computadora en casa, 706 millones no tienen acceso a Internet en casa y 56 millones no tienen cobertura de redes móviles 3G/4G". En esta línea, según *Our World in Data* de 2020, el 46% de las personas a nivel mundial decía haber usado Internet en los tres últimos meses. En 2018, 57,8% de los hogares tenía conexión de Internet, 48,3% en los países en desarrollo y 17,8% en los Países Menos Desarrollados (PMD). En 2019, Internet estaba presente en el 53,6% en el mundo. El 86,6% de los usuarios estaba en los países desarrollados y un 19,1% en los PMD. El 58.0% de los usuarios a nivel mundial eran hombres y 48% mujeres.

La Agenda 2030 de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas (Unesco, 2020), destaca el compromiso del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4) que consiste en garantizar "una educación inclusiva, equitativa y de calidad" y promover "el aprendizaje durante toda la vida para todos". En este contexto, la Educación Superior, para formar a sus egresados con las competencias, habilidades y conocimiento, en forma coherente con los distintos esfuerzos pedagógicos laborales que se ejecutan en los países, debe utilizar mecanismos que permitan una mejor articulación de la formación recibida con el sector productivo. Para los expertos, dichos mecanismos se basan en el aprendizaje a lo largo de la vida y, sobre todo, en la validación de conocimientos previos lo que conlleva a una fluidez entre la actividad formativa y laboral.

En este contexto y a la luz de los datos indicados, los retos de la educación en un "mundo líquido" (Bauman, 2020) en tiempos de pandemia son constantes. Hasta hace poco, las aulas eran el lugar donde se adquiría conocimiento, se socializaba y tenía lugar el desarrollo académico. Hoy, aprender no está ligado al tiempo y el espacio por lo que las aulas (virtuales) deberían servir para optimizar la relación humana.

Con este panorama, urge abordar nuevos métodos docentes y nuevas pedagogías para el aprendizaje, empezando por cambiar las viejas prácticas en las que, por ejemplo, alguien imparte la lección mientras los alumnos tienen que estar completamente en silencio como si prestaran atención. Tenemos la oportunidad de analizar qué cosas funcionan en la clase y cuáles se pueden desarrollar fuera del aula. Hoy, el profesor en el aula, debe plantear cuestiones, hacer trabajar a los alumnos para que reflexionen y se interesen por las materias, trabajar en grupos, trabajar juntos y, después, mantener una conversación. Muchos de los elementos y características que competen a las comunidades virtuales profesionales o académicas, pueden aplicarse a las comunidades virtuales de enseñanza-aprendizaje, ya que éstas son consideradas también un caso específico de comunidades virtuales dado que el aula es una interacción entre profesor y alumnos/as que se da de forma virtual.

De la misma forma como en una clase tradicional están físicamente presentes profesor y alumno, donde se genera una "comunidad" (ya sea de forma temporal durante un curso), las clases en línea se convierten en comunidades virtuales de aprendizaje, conocidas también

como Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) o Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), comunidades no limitadas por el espacio físico. En este contexto, el rol del profesor, como facilitador del conocimiento, debe subrayar la importancia de la colaboración en línea, con el objetivo de crear una “experiencia compartida” en lugar de “una experiencia que es compartida”.

Como tantas de las herramientas educativas que trabajamos en la actualidad, los EVA surgen de las necesidades en la creciente “Sociedad de la Información” a la que Manuel Castells (2005) hace referencia, derivando en una Sociedad del Conocimiento. Es, en este escenario de EVA, en donde los estudiantes potencian el uso de las redes sociales a través de sus dispositivos móviles, lo que por otro lado, acrecienta la cultura de red.

En línea con Escobar (2005:9) el estudio de la cibercultura está relacionado particularmente con las construcciones y reconstrucciones culturales en las que las nuevas tecnologías están basadas y a las que a su vez ayudan a tomar forma. Por tanto, el punto de partida de este cuestionamiento es la creencia de que las redes sociales representan una invención cultural en el sentido de que ésta contribuye a formar un mundo nuevo. Distintos investigadores antropológicos coinciden en que toda tecnología emerge de unas condiciones culturales particulares y de forma concomitante ayuda a producir otras. Facebook y Twitter, son en la actualidad, las redes sociales más utilizadas, con más de dos mil quinientos millones de usuarios activos la primera y más de 1000 millones de usuarios la segunda. Entendido el alcance de estos espacios de interacción y comunicación, es de especial interés para la Etnografía y Antropología comprender el uso que los individuos dan a estas redes sociales a través de dispositivos móviles. Así, según la descripción de Sören Romero (2014) para la red social Facebook, el acercamiento a las redes sociales por parte de la Etnografía Virtual se puede hacer desde distintos enfoques.

Para Cristine Hine (2004), hasta ahora “se ha dedicado mucho más esfuerzo a predecir un futuro revolucionario de Internet que a investigar, en detalle, cómo se utiliza y de qué modos se incorpora a la vida cotidiana de las personas”. Creemos, pues, que ha llegado el momento de dedicar los esfuerzos a investigar estos aspectos que son cruciales para el siguiente estadio de la educación y los procesos de enseñanza-aprendizaje. Todo lo cual implica, por ejemplo, tener que potenciar la investigación y análisis de las redes sociales desde una perspectiva más social, más antropológica, estudiando los usos, costumbres, deseos, modos de vida, socialización, etc., situación que ayudaría a diseñar y definir nuevos métodos y nuevas pedagogías en la formación de los estudiantes. De ahí que resulta interesante aplicar el método abordado por Hine (2004) quien sostiene que el agente de cambio no es la tecnología en sí misma, sino los usos y la construcción que da sentido alrededor de ella:

“Una etnografía de Internet puede observar con detalle las formas en que se experimenta el uso de una tecnología. En su forma básica, la etnografía consiste en que un investigador se sumerja en el mundo que estudia por un tiempo determinado y tome en cuenta las relaciones, actividades y significaciones que se forjan entre quienes participan en los procesos sociales de ese mundo. El objetivo es hacer explícitas ciertas formas de construir sentido de las personas, que suelen ser tácitas o que se dan por supuestas. El etnógrafo habita en una suerte de mundo intermedio, siendo simultáneamente un extraño y un nativo. Ha de acercarse suficientemente a la cultura que estudia como para entender cómo funciona, sin dejar de mantener la distancia necesaria para dar cuenta de ella” (Hine, 2004:18)

La etnografía, en este orden de cosas, puede servir para alcanzar un sentido enriquecido de los significados que va adquiriendo la tecnología en las culturas que la alojan o que se conforman gracias a ella. Y los medios y redes sociales son manifestaciones de esas culturas

alojadas en las plataformas de internet. Algunas interrogantes que se desprenden a partir de nuestra revisión teórica y que pretendemos explorar, son:

- ¿Cómo los usuarios llegan a comprender las capacidades y posibilidades de Internet y las redes sociales? ¿Qué implicaciones tiene su uso? ¿Qué interpretan de ella en tanto los docentes como estudiantes que se perciben como usuarios de una comunidad?
- ¿Que consecuencias o ventajas acarrea el uso de la redes sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- ¿Es “lo virtual” experimentado como algo radicalmente diferente y separado de “lo real”? ¿Hay una frontera divisoria entre la vida online y offline?

1.3. Etnoantropología de las comunidades virtuales de aprendizaje

Díaz de Rada (2010:143) afirma que “la investigación antropológica de las formas del saber humano es hoy una tarea que no ha de centrarse solamente en las categorías del pensamiento o en las formas del lenguaje como procesos relativamente autónomos, sino, también, las formas de práctica que las personas ponen en juego en concretos escenarios de acción social”. Por tanto, creemos que la Antropología puede -y debe- guardar estrecha relación con las tecnologías digitales, en donde se mueven grupos focales, diseminados en distintas redes sociales.

Las técnicas de investigación de la Antropología y de la Etnografía con su característica de inmersión en la sociedad en Red para un estudio de los usos, costumbres y hábitos que cambian la vida de las personas, son elementos importantes en el campo de estudio de los colectivos de estudiantes usuarios de redes sociales. Diversos investigadores coinciden en afirmar que las nuevas formas de aprendizaje conlleva aparejada el uso constante de las tecnologías y, por consiguiente, su estudio e investigación de calidad apoyándose en la multidisciplinariedad de las ciencias del conocimiento.

Si bien es cierto que la antropología y etnografía son disciplinas del siglo pasado, sin embargo, al igual que otras disciplinas del conocimiento han evolucionado encontrándose con nuevos modos de actuar en un nuevo ecosistema virtual de personas que tienen sus propias características y necesidades. Mientras lo digital ha sido abordada por la antropología (Escobar, 2005; Horst y Miller, 2012) y existen ya numerosas investigaciones de corte etnográfico que abordan lo digital como campo de estudio (Coleman, 2010), son mucho más escasos los trabajos que pretenden abordar el cruce entre digitalidad, visualización (Estalella y Ardèvol, 2007; Pink y Horst, 2016) y educación disruptiva. Aplicado al estudio de redes sociales de los colectivos de estudiantes nos preguntamos, por ejemplo: ¿de qué manera operan las tecnologías digitales de la información en relación con la conformación de identidades y de la noción misma de diferencia? ¿Cómo intervienen las redes sociales en la construcción del conocimientos de los estudiantes? De qué manera intervienen en los procesos de enseñanza-aprendizaje y cuáles son los alcances de estas para facilitar la participación e interacción de grupos culturalmente diversos? ¿Cuáles son los actores, discursos y agendas implicados en estos procesos?, ¿Se está abordando este campo en las formación del profesorado? Cómo se produce la democratización del acceso al conocimiento y la restitución del tejido social en Internet? E igualmente importante ¿Cómo sucede, en y con lo digital, la instrumentalización de la diversidad? La brecha Norte-Sur ¿ha pasado a ser una brecha únicamente digital?, ¿Cómo se vincula este proceso con la regularización de distintos procesos educativos? ¿Cómo incluir las tecnologías digitales en la investigación sobre la formación de

los futuros profesionales? ¿Cómo se relacionan la virtualidad con nuevas formas de aprendizaje? La respuesta conjunta a estas variables es rotunda: Es necesario indagar en los procesos de mediatización, alfabetización, visualización y espectacularización de lo cultural, ya que estos son la expresión de distintas transformaciones sociales y espacios potenciales para la acción social. Por tanto, la antropología y etnografía y su relación con las tecnologías digitales emergentes y la expansión y crecimiento de comunidades virtuales, deben constituirse en líneas y proyectos de investigación fundamentales para aplicarlos al campo de la educación pospandémica.

1.3. Diseño, estrategias y operatividad en la planificación de las clases virtuales

Dejar que la gente aprenda a su ritmo es la máxima de algunos innovadores. Aprender más despacio no significa que el alumno/a tenga problemas cognitivos ya que lo que quiere profundizar en su aprendizaje. Busca la oportunidad de cubrir sus necesidades formativas a su propio ritmo considerando que cada uno tiene unas necesidades y unas capacidades diferentes. Otra enseñanza es que existen múltiples caminos para adquirir las capacidades que hoy se necesitan: hay alumnos que necesitarán asistir al aula, otros que podrán formarse online y otros cuyo aprendizaje se irá haciendo sobre el camino. Salman Khan, fundador de la *Khan Academy*, sostiene que “La pandemia va a acelerar algunos cambios y nos va a poner en un lugar mejor”. De hecho, este profesor de matemáticas, ha trastocado el modelo educativo mundial, revolucionado las aulas e instituciones con un modelo que rompe la tradicional la relación de espacio y tiempo y, más importante, coloca a los docentes y al alumnado en una nueva dimensión (Telos, 2020).

Esto implica la formación de los docentes para la integración progresiva y personalizada de las TIC, caracterizada por las redes telemáticas, los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, los sistemas de computación, los nuevos escenarios y recursos educativos hipermediales y multimediales, alta interactividad (sobre todo a través de las redes sociales) y herramientas y recursos de comunicación que generan nuevos paradigmas de la educación tradicional y favorecen los procesos de inclusión, integración y contextualización.

Para Lima y Fernández (2017: 35), la virtualización de los procesos sustantivos en las universidades conlleva la transformación global de la institución educativa, donde se combinan la presencialidad y la virtualidad, se fomentan el aprendizaje abierto y la educación a distancia (EaD) como alternativas para el desarrollo de los procesos de formación caracterizados por una nueva concepción de los parámetros de espacio y tiempo y el uso de los espacios virtuales a donde acceden o asisten los alumnos.

De ahí que, dentro de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), diversos investigadores viene haciendo propuestas para estas y nuevas líneas de investigación en la construcción del conocimiento (Cuadro 1.1).

Cuadro 1.1. Áreas en la construcción del conocimiento en plataformas virtuales

Área	Descripción
1. Estudios sobre la interacción y el diálogo.	La interacción que se produce en un entorno colaborativo virtual es diferente que la producida en un entorno presencial, cara a cara. Aunque, se comparte un espacio común y se produce un encuentro con

	los otros, pero, las características específicas de este espacio (virtual) están condicionando las formas de relación e interacción.
2. Moderación de los espacios colaborativos.	El profesor, que asume además, el rol de facilitador, mediante la intervención en entornos virtuales para hacer frente al desarrollo y potencial de los nuevos entornos de aprendizaje. Apoyar el aprendizaje virtual por medio de conferencias, tanto en tiempo real (sincrónicas) como en tiempo diferido (asíncrona), requiere del moderador un amplio abanico de habilidades comparado con las tareas que se realizan en una situación de enseñanza presencial.
3. Mediación tecnológica.	El software diseñado para el trabajo colaborativo y la comunicación en línea va aumentando de forma considerable pasando de los diseños centrados en la interacción personal a los centrados en la interacción grupal.
4. Construcción colaborativa del conocimiento.	Las investigaciones alrededor de este tema tienen por objeto el estudio de la forma en que puede lograr un modelo de enseñanza basado en la comprensión y contribución cooperativa del conocimiento.

Fuente: Cuadro de elaboración propia.

1.4. Ciberantropología de las redes sociales

Los estudiantes usuarios de redes sociales dan sentido a sus prácticas a través de una comprensión compartida, que surge tanto de la producción de una página web como del uso de recursos y herramientas de corte educativo, y que constituyen nada menos que nuevas formas de aprendizaje. Una evolución natural ha sido la creación de grupos de noticias, que no son más que espacios sociales altamente diferenciados sostenidos por colaboraciones de usuarios en forma de notas y mensajes temporales y situacionalmente relevantes para una comunidad en Internet. En este contexto, la pregunta que surge es: ¿Qué investigamos de las redes sociales? ¿Interesa investigar el software o la interfaz de la red social? O, por el contrario ¿interesa investigar el uso que se da a través de esas interfaces? Considerando que son individuos o conjuntos de estos los que están detrás de esas interfaces de redes sociales ¿es interesante para la educación que es lo que hace interactuar al usuario de cara a un mensaje que pueda emitir un docente o la propia institución universitaria? ¿Cuáles son sus necesidades? ¿Qué opinan sobre el tema expuesto del profesor?

Para responder a estas variables se han abordado investigaciones acerca de las comunidades de redes sociales estudiantiles desde perspectivas más sociológicas y económicas. Pero, se ha dejado de lado el estudio de los usuarios desde su perspectiva más antropológica y etnográfica. De hecho, cada vez más investigaciones sobre Internet y redes sociales se está constituyendo en un ámbito de enorme interés etnográfico y antropológico (Contreras, 2004:53). En esta línea, la pregunta que subyace es: ¿Porque ahora el interés por este entorno? La respuesta es simple pero contundente: porque necesitamos saber cuáles son los usos, costumbres, deseos, necesidades, creación, opiniones, contextualización, etc., de los usuarios, quienes, formando comunidades virtuales, intercambian mensajes, también, a través de plataformas virtuales.

Entendido el alcance de estos espacios de interacción y comunicativos, es de especial interés para la Etnografía y Antropología comprender el uso que los individuos dan a estas redes sociales a través de dispositivos móviles. Así, según la descripción de Sören Romero (2014) para la red social Facebook, el acercamiento a las redes sociales por parte de la Etnografía Virtual se puede hacer desde distintos enfoques. Parte de estos enfoques se han constituido

en características esenciales (Cuadro 1.2) en el estudio de las comunidades de usuarios de redes sociales en Internet que forman parte de la audiencia digital de los medios online.

Cuadro 1.2. Características esenciales en el estudio de redes sociales (Sören Romero, 2014)

Ámbito	Descripción
1. Como herramienta de investigación	Las redes sociales se han convertido en una potente herramienta de investigación. Su tasa de penetración a casi todos los niveles demográficos permite investigar casi cualquier tema en comunidades virtuales en torno a una misma temática. Además, permite clasificar las opiniones a través de variables de interés para el/la investigador/a, como puede ser la composición de la foto de perfil o los datos facilitados por el/la usuario/a para la construcción de la identidad en estas redes sociales.
2. Como fuente de datos.	Las redes sociales permiten acceder a una ingente cantidad de datos de individuos y sus interacciones, al quedar registradas y poder ser revisadas por el/la etnógrafo/a tiempo después. Las acciones que pueden llevar a cabo los/as usuarios/as, tanto de Facebook con "Me gusta" como de Twitter con el "retuit" a una publicación, "compartirla" o comentarla ofrece información de carácter cultural muy valiosa y con múltiples formatos.
3. Como contexto donde ocurre la acción	En la actualidad, las redes sociales se han posicionado como un espacio comunicativo de preferencia por la mayoría de los usuarios de Internet y como tal es el lugar en donde se llevan a cabo interacciones que son de interés para la etnografía virtual. Estas interacciones pueden ir desde la simpleza de las narraciones que hacen los usuarios sobre eventos comunes del día a día, hasta interacciones más elaboradas en torno, por ejemplo, a temas políticos, sociales o económicos.

Fuente: Cuadro de Elaboración propia.

2. Objetivos y metodología

2.1. Objetivos

En los entornos docentes-investigadores ya nadie duda que las tecnologías de la información y las aplicaciones sociales en Internet y plataformas móviles desempeñen un papel de vital importancia en la docencia e investigación. Considerando la lógica evolución de las tecnologías que en algunos casos, evolucionan y en otras emergen constantemente generando una disrupción, el objetivo fundamental implica analizar y consensuar mecanismos de actuación sobre las redes sociales desde una perspectiva más antropológica y etnográfica utilizadas en el desarrollo de sus aprendizajes como complementos de valor añadido de los campus virtuales, todo lo cual conlleva al desarrollo, diseño y creación de nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje para una educación universitaria de calidad. Entre los objetivos específicos, se destacan 1) Diagnóstico de herramientas y aplicaciones online emergentes; 2) Diagnóstico de métodos y modelos de enseñanza y 3) Propuestas pedagógicas en la formación del nuevo periodismo.

2.2. Metodos

Con los objetivos descritos, nuestro objeto de estudio lo constituyen las redes sociales en Internet utilizadas por los estudiantes en sus procesos de aprendizaje. De ahí que la metodología utilizada es descriptiva-exploratoria no experimental, basándonos en una revisión de la literatura existente sobre las técnicas etnográficas y antropológica aplicadas en un contexto

virtual que fagocitan las redes sociales utilizadas por los estudiantes de todos los niveles, con énfasis en la educación superior. Para llevar a cabo esta metodología cualitativa, se propone la alternativa etnográfica por ser un método de trabajo que describe directamente las múltiples formas de vida de los seres humanos, mediante la observación, participación y descripción comprensiva de lo que la gente hace, cómo se comporta y cómo interactúan entre sí.

Se debe tener en cuenta que la metodología etnográfica no queda ajena al contexto en que se desarrolla y por eso se considera desde una perspectiva adaptativa que reflexiona precisamente alrededor del método. De esta forma, en la medida que el investigador avance, conozca y experimente su problema de estudio, surgen nuevas opciones de investigación que le descubren opciones que en un principio puede no haber tenido previstas (Hine, 2004: 35-36). Para Nadruz (2010) abordar un estudio etnográfico de las redes sociales virtuales, requiere de una labor metodológica aplicada específicamente para una etnografía online, por lo que es necesario configurar la investigación en tres etapas diferentes y correlativas, con motivo de permitir un alcance y precisión más clara y concisa a los objetivos trazados enfocándose desde lo general a lo particular, desde lo diferido a lo directo, desde lo abarcado a lo puntual. Así, las técnicas etnográficas aplicadas para este tipo de estudio son 1) Observación flotante, 2) Observación diferida y 3) Entrevista semi-estructurada online a través de un canal de chat.

Con estas técnicas, vemos que la investigación sobre usuarios en espacios virtuales debe basarse en una metodología cualitativa que presente su fundamentación en el trabajo de campo desarrollado, en el cual se ha logrado un acervo de evidencia documental y entrevistas mediante la observación participante en el contexto. Por tanto en la aplicación de la Etnografía virtual (Hine, 2004), es necesario dejar claro que la etnografía tiene sus orígenes en la antropología y la sociología. Giddens y Sutton (2014), la definen como el estudio directo de personas o grupos durante un cierto período, utilizando las técnicas de la observación participante o las entrevistas para conocer su comportamiento social. Etnografía significa literalmente: descripción de un pueblo. Por tanto, la etnografía se ocupa de las personas en sentido colectivo, no de los individuos. Así, es una manera de estudiar a las personas en grupos organizados duraderos a los que cabe referirse como comunidades o sociedades (Angrossino, 2012:19). La etnografía es, ante todo, una actividad investigativa de corte descriptivo que pretende estudiar la cultura de una comunidad. Por tanto, la etnografía es un método de investigación por el que se aprende el *modus vivendi* de una unidad social concreta, pudiendo ser ésta una familia, una clase social o una escuela.

Para Natalie M. Underberg y Elayne Zorn (2014), la etnografía digital puede entenderse como un método para representar culturas de la vida real a través de la narración en medios digitales. Haciendo que las audiencias vayan más allá de absorber hechos, la narración computarizada permite inmersión en la experiencia de otra cultura. Pink y Horst (2016), coautores de *Digital Ethnography*, uno de los pocos libros en su campo para abordar la brecha digital entre los investigadores, aborda el extraordinario potencial de enriquecimiento ofrecido por los recursos tecnológicos, muy lejos de restringir la investigación a los métodos cuantitativos usualmente asociados con la tecnología.

3. Resultados

Los resultados alcanzados en el estudio estarán vinculados al proceso de enseñanza-aprendizaje; a las comunidades virtuales de investigación en las que participan los miembros investigadores que, al mismo tiempo, pertenecen a diversas disciplinas profesionales y científicas (con una perspectiva investigadora con base en la comunicación), por lo que estas comunidades de investigadores comparten metas y dinámicas de trabajo comunes, además del uso compartido de recursos para sus actividades investigadoras.

3.1. Propuesta de técnicas etnograficas para entornos virtuales

Independientemente de los diversos alcances que puede tener la técnica etnográfica, según el objeto de estudio de cada investigador, se desprenden algunas pautas (Cuadro 1.3) con el objetivo de comprender e interpretar una realidad que interactúa en un contexto más amplio, y cuya finalidad sea de obtener conocimientos y planteamientos teóricos más que de resolver problemas prácticos como lo podría hacer la Investigación-Acción. El primer impacto busca comprender las prácticas exitosas de los procesos de virtualización o la adquisición de competencias sobre herramientas digitales para conseguir sus objetivos. En este sentido, el artículo apunta a conseguir un método que ayude a incrementar la sostenibilidad de los procesos de la docencia e investigación, desde la generación de contenidos hasta el desarrollo y transferencia de conocimiento científico. Las distintas metodologías que se proponen para espacios virtuales, destaca la propuesta de Angrosino.

Cuadro 1.3. Esquema de las técnicas etnográficas para espacios virtuales

METODOLOGÍAS ETNOGRAFICAS EN AMBIENTES VIRTUALES	
Observación	Puede ser interactiva, directa y participante
Exploración en profundidad <i>in situ</i>	Inmersión en el trabajo de campo (ej. en casa)
Documentación	Fotografía/ video/ audio
Diarios	Blogs/ Sites/ Collages
Uso de técnicas móviles de grabación (entrevistas y cuestionarios)	Por ejemplo, Smartphones para seguir el comportamiento del usuario

Fuente: Cuadro de Elaboración propia.

3.2 Factores clave en el estudio etnoantropologico de las redes sociales

El siguiente esquema (Cuadro 1.4) muestra los ítems estratégicos a tener en cuenta en los resultados del estudio de las redes sociales desde una perspectivas más antropologica

Cuadro 1.4. Esquema de las técnicas etnográficas para espacios virtuales

ITEMS EN EL ESTUDIO ETNOANTROPOLOGICO DE LAS REDES SOCIALES	
Sistematizar	Los modelos de comunicación emergentes como los de la interactividad, hipertextualidad-hipermedialidad y navegación en los que se modifican los procesos de aprendizaje, trastocando la relación entre alumno y profesor, adicionando la figura del mentoring como nuevo rol del docente. Se parte de las infraestructuras técnicas para apreciar las aplicaciones y desarrollos comunicativos para transmitir el nuevo entorno de aprendizaje e investigación que se dan a través de las Comunidades Virtuales de Investigación (VRC). Interesa delimitar tales modelos en relación con el modelo tradicional en donde impera la forma unidireccional.

Identificar	Las transformaciones de la concepción clásica de la comunicación al ampliar su campo a otros ámbitos informativos por la entrada en las plataformas de Internet y telefonía móvil. Frente a la información de interés general para masas heterogéneas aparecen otras modalidades informativas de pequeños grupos e interpersonales de tal manera que se vislumbra un salto hacia la enseñanza personalizada.
Conocer	Los usos y aplicaciones periodísticas de las webs, correo electrónico, listas de distribución, grupos de noticias, chats, foros de debate, redes P2P, comunidades virtuales, encuestas automáticas, wikis, blogs a sus respectivos sistemas expresivos en la línea que se aprecia en estas últimas con los audioblogs o podcasting, los fotoblogs, los videoblogs y los moblogs.
Indagar	Las modalidades de programación síncrona, así como de la programación asíncrona fragmentada en Internet como un cambio estructural en la oferta investigadora.
Detectar	Las ofertas de servicios informacionales que sirvan de base y referencia para las metodologías del aprendizaje en línea
Rastrear	Las nuevas modalidades de enseñanza a través de plataformas de telefonía móvil tanto generalistas como especializadas y demás servicios con especial hincapié en el desarrollo audiovisual que empieza a adquirir.
Contrastar	El alcance y novedad de los modelos emergentes de alfabetización digital a través de los blogs y redes sociales, ya de gran implantación en la docencia e investigación en las universidades.
Lograr	La identificación y análisis de los nuevos servicios en los procesos de enseñanza-aprendizaje nacidos de las convergencias tecnológicas, de nuevos negocios y servicios a la sociedad y en los usos sociales.
Examinar	La repercusión social en los comportamientos de consumo dentro de las universidades europeas y latinoamericanas, cuyos resultados sean extrapolables a cualquier otro entorno
Vislumbrar	El nuevo horizonte sociocultural de la comunicación e información en Internet que se abre dentro de la Sociedad de la Información y en su transformación en Sociedad del Conocimiento.
Generar	Un corpus coherente de conocimientos en el ámbito de las tecnologías de la información aplicadas a los entornos virtuales de aprendizaje y sobre todo con aplicación en las Comunidades Virtuales de Aprendizaje de las universidades

Fuente: Cuadro de Elaboración propia.

4. Discusión y conclusiones

Aunque resulte una obviedad, estudiar a las comunidades virtuales que se generan a través de las plataformas móviles y usuarios de redes sociales, es hacer referencia obligada al estudio de las particularidades del espacio virtual. Afortunadamente, es latente el crecimiento de científicos pioneros en propuestas metodológicas, como los tratados en este trabajo, cuyos planteamientos ayudan a definir la aproximación y las técnicas que se deben usar en proyectos de investigación sobre usuarios de redes sociales en internet (estudiantes) y la construcción del conocimiento. El papel del investigador que utiliza las técnicas ciberantropológicas o etnográficas en el estudio de las audiencias digitales no sólo permite acercarse a una realidad para describirla de manera detallada, sino que requiere que el investigador se introduzca en esta interacción mediada por ordenador.

De ahí que el camino que se ha de seguir en el estudio cualitativo de estudiantes que usan las redes sociales a través de sus dispositivos móviles debe tener un fundamento etnográfico

y neurocientífico puesto que la educación y enseñanza-aprendizaje online se abre a otras fuentes utilizando técnicas de las Ciencias Sociales. Este nuevo entorno de la investigación acrecienta el hecho de que la construcción del nuevo conocimiento requiere de la imbricación de otras ciencias disciplinares lo que redundará en beneficio de académicos y estudiantes.

La pretensión de este trabajo es indicar como marcar la ruta etnográfica a utilizar como muestra de una vía eficaz en el estudio de comunidades virtuales de aprendizaje utilizadas por los estudiantes; en el estudio de tendencias educativas y el aporte enriquecedor a la investigación sobre nuevos métodos de estudio con base en las plataformas virtuales y por otro lado en la interacción que producen las redes sociales a través de los dispositivos móviles o mediados por ordenador. Por ello, tanto en las comunidades técnico-científicas como en las Ciencias Sociales, cada vez se configuran nuevas perspectivas de investigación incorporando la antropología y etnografía junto las tecnologías emergentes o disruptivas con el objetivo de dar respuestas a las nuevas variables como las que aquí planteamos. En estas últimas, un campo completo de enseñanza e investigación debe tomar forma alrededor de la propuesta del programa estudios de Ciencia, Tecnología y Sociedad, el mismo que debe ser institucionalizado en las distintas disciplinas del conocimiento.

5. Referencias

- Angrosino, M. (2012) *Etnografía y observación participante en investigación cualitativa*. Madrid, Ediciones Morata.
- Bauman, Z. (2020). *Sobre la educación en un mundo líquido*. Paidós Ibérica Barcelona.
- Brown, M.F (2010) "Relativismo cultural 2.0" en Cruces, F. y Pérez, B. (Comp.), *Textos de Antropología Contemporánea* (pp. 25-57). Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Coleman, G. (2010). Ethnographic approaches to digital media. *Annual Review of Anthropology*, 39, 487-505. Fecha de consulta: 20 de septiembre de 2017. Disponible en: <http://www.annualreviews.org/doi/abs/10.1146/annurev.anthro.012809.104945?journalCode=anthro>.
- Contreras, P. (2004) *Me llamo Kohfam. Identidad hacker: una aproximación antropológica*, Barcelona, Gedisa.
- Cremades, J. (2001) *El Paraíso Digital. Claves para entender la revolución de Internet y las Telecomunicaciones*. Barcelona, Plaza & Janés.
- Díaz de Rada, A. (2010) "Etnociencia. El orden del sentido y el sentido del orden" en Cruces, F. y Pérez, B. (Comp.), *Textos de Antropología Contemporánea* (pp. 143-177). Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Escobar, A. (2005) (Trad. Carlos Barragán). "Bienvenidos a Cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura." *Revista de Estudios Sociales* nº 22, 15-35. Bogotá, Colombia, Universidad de los Andes.
- Estalella, A., & Ardèvol, E. (2007) "Ética de campo: hacia una ética situada para la investigación etnográfica de internet". *Forum Qualitative Social Research*, pp. 3-8. Barcelona
- Flichy, P. (2001) *Lo imaginario de Internet*. Barcelona. Tecnos Grupo Anaya.

- Flores, J. (2015) "Contextualización, usos empíricos y etnografía de las redes sociales en el Ciberperiodismo". *Estudios sobre el Mensaje Periodístico* Vol. 21, Núm. especial diciembre, 81-95. (DOI: http://dx.doi.org/10.5209/rev_ESMP.2015.v21.51130).
- García-Peñalvo, F. J. (Ed.). (2008). *Advances in E-Learning: Experiences and methodologies*. Information Science Reference (formerly Idea Group Reference). <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-756-0>
- Giddens, A. & Sutton, P. (2014) *Sociología-7ª* Ed. 2014, Barcelona, Alianza Editorial.
- Harris, M. (2014) *Antropología cultural*. Madrid, Alianza Editorial.
- Hine, C. (2004): *Etnografía virtual*. Barcelona, Editorial UOC.
- Horst, H. A. & Miller, D. (2012) *Digital Anthropology*. London: Bloomsbury.
- Lima, S. & Fernández, F. (2014). Experiencias en la virtualización de la gestión docente universitaria. Memorias del VIII Congreso Internacional Didáctica de las Ciencias. La Habana: Sello editorial Educación cubana
- Nadruz, J.A. (2010) *Las comunidades virtuales Xbox: interacción y socialización en el ciberespacio*. Fecha de consulta: 22 nov 2014. Disponible en: <http://www.unesco.org.uy/shs/fileadmin/templates/shs/archivos/anuario2009/Nadruz.pdf>
- Pink, S. & Horst, H. (2016) *Digital Ethnography*. United Kingdom, Sage Publications Ltd.
- Piscitelli, A. (2010). El Proyecto Facebook y la Post-Universidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje. Madrid: Ariel / Fundación Telefónica.
- Sören Romero, A. (2014) "Etnografía Virtual en redes sociales: el caso de Facebook" en *iS+D Fundación I+S Avanzada*. Fecha de consulta: 20 enero 2015. Disponible en: <http://blog.isdfundacion.org/2014/12/01/etnografia-virtual-no-2-etnografia-virtual-en-redes-sociales-el-caso-de-facebook-hei-man-2008/>
- Telos (2020). Salman Khan: "La pandemia va a acelerar algunos cambios y nos va a poner en un lugar mejor". Entrevista. Disponible en [<https://telos.fundaciontelefonica.com/telos-14-salman-khan-la-pandemia-va-a-acelerar-algunos-cambios-y-nos-va-a-poner-en-un-lugar-mejor/>]
- Terceiro, J. (1996) *Sociedad Digital: Del Homo Sapiens al Homo Digitalis*. Madrid, Alianza Editorial.
- Underberg, N. and Zorn, E. (2013). *Digital Ethnography: Anthropology, narrative, and new media*. Austin, University of Texas Press,
- Unesco (2020). *Data for the Sustainable Development Goals*. Institute for Statistics. Disponible en: [<http://uis.unesco.org/>]
- Vázquez, A. (2008) *Ciberantropología. Cultura 2.0*. Barcelona, UOC editorial.