



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Aplicación de la web 2.0 para el desarrollo de competencias transversales

- Santiveri Morata, Francisca

Universitat de Lleida

Departament de Producció Vegetal i Ciència Forestal, Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Agrària

Rovira Roure 191, 25198 Lleida

santiveri@pvcf.udl.cat

- Iglesias Rodríguez, Carmen

Universitat de Lleida

Departament d' Enginyeria Agroforestal, Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Agrària

Rovira Roure 191, 25198 Lleida

carmen@eagrof.udl.cat

- Gil Iranzo, Rosa María

Universitat de Lleida

Departament d'Informàtica i Enginyeria Industrial, Escola Politècnica Superior

C/Jaume II, 69, 25001 Lleida

rgil@diei.udl.cat

SECRETARIA TÈCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

1. **RESUMEN:** En los últimos años el uso de Internet ha sido ampliamente incorporado en la enseñanza universitaria. En este trabajo se pretende profundizar en la utilización de la web 2.0 para el desarrollo de competencias transversales por el estudiante. Para ello, se analizan los sitios bookmarking, las redes sociales, las plataformas de blogs y las herramientas y se evalúa su utilidad para desarrollar la comunicación, la creatividad, la resolución de problemas, la gestión del tiempo y el manejo de las fuentes de información. Los resultados nos indican que las más apropiadas son las redes sociales y las plataformas de *Blog* ya que permiten diseñar actividades para desarrollar las competencias planteadas.
2. **ABSTRACT:** In recent years the use of the Internet has been widely incorporated in undergraduate teaching. This paper aims to deepen the use of Web 2.0 for the development of generic skills by the student. To do this, we analyze the bookmarking sites, social networks, blogging platforms and tools and evaluate their usefulness to develop communication, creativity, problem solving, time management and management of information sources. The results indicate that the most appropriate are the social networks and blog platforms as possible to design activities to develop skills raised.
3. **PALABRAS CLAVE:** redes sociales, blogs, sitios bookmarking/ **KEYWORDS:** social networks, blogging platforms, blogs
4. **ÁREA DE CONOCIMIENTO:** Ingenierías y Arquitectura
5. **ÁMBITO TEMÁTICO DEL CONGRESO:** Innovación en la enseñanza
6. **MODALIDAD DE PRESENTACIÓN:** Comunicación póster

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

7. DESARROLLO

Procedemos seguidamente a explicar los objetivos que persigue este trabajo, para, a continuación, realizar una descripción del mismo. También se explicará qué aplicaciones de la web 2.0 se van a utilizar, qué conceptos son claves en la misma y cómo es posible desarrollar competencias transversales a partir de las aplicaciones.

a) Objetivos

En el presente trabajo se plantea el objetivo de evaluar la utilidad de la web 2.0 como herramienta para el desarrollo de competencias transversales. También se presentan qué aplicaciones pueden utilizarse y cómo.

b) Descripción del trabajo

Las TICs juegan un papel decisivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las universidades europeas a la hora de alcanzar los retos planteados por el Espacio Europeo de Educación Superior (Ferro y col., 2009). Por ello, en los últimos años, las nuevas tecnologías basadas en Internet han sido incorporadas, cada vez más, en la enseñanza universitaria para distribuir materiales de curso, como herramienta de comunicación, así como para favorecer el aprendizaje colaborativo de los estudiantes (Augustsson, 2010). Estas tecnologías, herramientas y servicios de nueva generación se conocen como Web 2.0, término utilizado desde 2004 (Virkus, S. 2008).

Los sitios de redes sociales permiten a los usuarios construir un perfil público o semi-público para crear y gestionar una red de contactos propia, comunicarse de diversos modos con

SECRETARIA TÈCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

otros usuarios de la misma u otras plataformas y agregar contenidos multimedia, donde el objetivo primero es la gestión de la red de contactos. Entre sus funcionalidades están la creación de una identidad o perfil, la creación de blogs, compartir recursos como enlaces, vídeos o fotografías, comunicar el “estado” (procedente del microblogging), el establecimiento de grupos de interés o debate, la creación de páginas, el uso de diferentes formas de comunicación (chat, correo electrónico, “toques”, muro...) y la creación y utilización de nuevas aplicaciones. Puede decirse que las redes sociales se están convirtiendo en grandes fuentes de información sobre personas e instituciones y las relaciones entre ellos, sus intereses, sus hobbies, aficiones, vida laboral y académica, sus contactos, etc.

Desde un punto de vista meramente tecnológico, podría considerarse que la Web 2.0 es un sistema de aplicaciones en Internet con capacidad de integración entre ellas y que facilita la publicación de contenidos por los usuarios (Freire, 2007). Por ello, algunos docentes consideran que, la web 2.0, no es únicamente una fuente de recursos sino también es la plataforma donde trabajar estos recursos (Peña y col. 2006).

Las experiencias publicadas sobre el uso de Internet en la docencia son numerosas. Sin embargo, hasta el momento, la mayoría de ellas utilizan la web 2.0 como un sistema de comunicación entre los usuarios con el fin de transmitir información y mejorar la capacidad de realizar un aprendizaje colaborativo.

En el presente trabajo se contempla profundizar un poco más, y se plantea el objetivo de evaluar la utilidad de la web 2.0 como herramienta para el desarrollo de competencias transversales por el estudiante.

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Evaluación de la utilidad de la web 2.0 para el desarrollo de competencias: selección de aplicaciones a analizar

Para incorporar el uso de la web 2.0 en la docencia es importante, bajo nuestro punto de vista, el utilizar aplicaciones cercanas al usuario, en este caso al estudiante, y que sean aplicaciones de uso común en la sociedad. Así pues, el primer paso de este trabajo fue la realización de un estudio previo para definir qué aplicaciones son las más utilizadas por la sociedad y, por lo tanto, las que, en principio, pueden ser las más conocidas por los estudiantes.

Las estadísticas obtenidas a partir de Addthis (<http://www.addthis.com/>, Fecha de consulta 12 de diciembre de 2011) indican que los cuatro grupos de la web 2.0 más extendidos son los sitios bookmarking, las redes sociales, las plataformas de blogs y las herramientas. Esta herramienta ha sido escogida debido a que más de 11 millones de dominios la utilizan, contándose entre ellos todos los sectores desde noticias, entretenimiento, viajes o comida hasta deportes, juegos o educación. Addthis es un líder global más grande de compartición social, ayuda a integrar herramientas de compartición en el sitio web, diseminando el contenido y dirigiendo el tráfico social; respecto a los análisis en profundidad proporciona información acerca de la audiencia y su actividad. Se utilizan diversos tipos de APIs (<http://www.addthis.com/features#.T5ke38c-M20>). En el transcurso de la realización del artículo se ha pasado de poner en público sus datos a tener que registrarse para obtenerlos, pues ahora se ofrece como un servicio para sitios web.

A continuación se irán explicando los diferentes elementos que se utilizarán posteriormente.

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Los sitios bookmarking son lugares que permiten la redirección del navegador hacia ellos. El usuario guarda la URL de las páginas que le han interesado, de manera que mediante metadatos es posible guardar información y clasificar las páginas marcadas.

Las redes sociales permiten la compartición de material multimedia en varios formatos de diferente complejidad y puede ser para compartir con familia y amigos (habitualmente Facebook) hasta de una manera profesional (Linkedin).

Las plataformas de blog permiten a los usuarios compartir información de forma breve (ej. Twitter) hasta la creación de páginas web (ej. WordPress).

Dentro de las herramientas de la web 2.0 se incluyen desde aplicaciones para la conversión de formatos de ficheros (Print) hasta lectores RSS (Google Reader).

Para cada grupo existe un abanico de aplicaciones que es posible utilizar. Una vez más, es necesario decidir cuáles de ellas son las más apropiadas para introducirlas en la docencia y evaluar sus posibilidades como herramientas para desarrollar competencias transversales.

Selección de competencias transversales

Según Rué (2007), la razón para promover la formación basada en competencias, es que su impulso no proviene del propio mundo académico, sino de las enormes y recientes transformaciones sociales y productivas observadas a partir del último cuarto del siglo pasado, las cuales hacen emerger un nuevo campo de competencias y de exigencias en el desarrollo personal y profesional de las personas.

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Dentro de este concepto, las competencias transversales juegan un papel fundamental ya que se incluyen aspectos relacionados con las actitudes, capacidades y habilidades de los sujetos. Sin entrar a discutir dicho concepto asumimos como válidas las apreciaciones que diferentes autores hacen para terminar considerando tres tipos diferentes de competencias transversales, las instrumentales, las interpersonales y las sistémicas (Baños. 2005).

Las competencias instrumentales engloban todas aquellas técnicas o herramientas que facilitan el aprendizaje. Las competencias interpersonales son aquellas que permiten mantener una relación social adecuada y saludable. Por último, las competencias sistémicas permiten una gestión del acto profesional de una forma más global o integral. Éstas últimas se consideran en el mundo de la empresa como buenos indicadores para la valoración curricular del solicitante de un puesto de trabajo. De hecho son las más demandadas por los empleadores dado que, a priori, capacitan al recién graduado para afrontar su inminente incorporación al mundo laboral y profesional. De alguna manera se espera que, al poseer las destrezas que llevan asociadas, garanticen la capacidad de afrontar las nuevas situaciones de los recién egresados.

Seleccionar las competencias transversales más importantes para desarrollar en la formación universitaria mediante herramientas informáticas basadas en la web 2.0 no es una tarea fácil. En este trabajo se han tenido en cuenta distintos factores, entre ellos, cabe destacar, en esta propuesta reducida, las experiencias de otros autores sobre las utilidades de las herramientas basadas en Internet en la docencia (Augustsson, 2010; Ferro y col., 2009; Guerra y col., 2010; Virkus, 2008). A partir de ellos se han seleccionado las siguientes competencias transversales:

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

- Capacidad de comunicación
- Creatividad
- Capacidad de resolución de problemas
- Gestión del tiempo
- Manejo de las fuentes de información

Análisis de los grupos de herramientas disponibles en la web 2.0 para el desarrollo de competencias transversales

Una primera cuestión, antes de abordar las utilidades en el desarrollo de competencias, es la selección de las herramientas o plataformas tecnológicas disponibles en cada grupo de utilidades de la web 2.0. Se trata de proponer aplicaciones informáticas que sean de uso común entre los usuarios, ya que el introducir plataformas poco conocidas supone incrementar la tarea de los estudiantes y, posiblemente, no sea satisfactorio para ellos. La ventaja de diseñar actividades en las aplicaciones que ya suelen utilizar en su vida cotidiana suele despertar una motivación adicional para participar activamente (Serra –Pallarés y Espinosa-Mirabet, 2011).

Una vez más las estadísticas publicadas por Addthis (<http://www.addthis.com/>, Fecha de consulta 12 de diciembre de 2011) sirven para seleccionar las aplicaciones más comúnmente utilizadas por los cibernautas. En la tabla 1 se resumen las aplicaciones mayoritarias para cada grupo analizado.

Como se puede observar, algunas de ellas son tan conocidas como Google, Facebook o Twitter, y, en general, utilizadas por la mayoría de los estudiantes universitarios. Por ello, el

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

plantear actividades que requieran su utilización no supone incrementar el esfuerzo necesario para el aprendizaje e incluso, como ya se ha mencionado, puede llegar a hacerlo más atractivo.

Tabla 1. Aplicaciones de Internet más utilizadas por los usuarios.

Sítios de bookmarking	Redes Sociales	Plataformas de Blogs	Herramientas de Internet
Google	Facebook	Twitter	Print
Favorites	Facebook Like	Blogger	Google Reader
StumbleUpon	Myspace	Tumblr	PrintFriendly
Messenger	Orkut	WordPress	Pdf online

Fuente: Addthis, (<http://www.addthis.com/>, Fecha de consulta 12 de diciembre de 2011))

En este trabajo analizaremos de forma breve y escueta los resultados obtenidos en la evaluación del potencial de la web 2.0 para el desarrollo de competencias transversales del estudiante universitario.

Los estudiantes permanecen conectados a las redes sociales incluso cuando están haciendo otras tareas, como las de asistir a clase. Parece que para ellos se ha convertido en una necesidad vital el estar constantemente conectados a las mismas. Esto, que a priori puede representar un obstáculo en el desarrollo de las clases para el profesor, puede convertirse en su aliado si conoce cómo aprovechar esta inercia a la hora de proponer actividades que tengan su punto de partida en su empleo.

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Por ejemplo, se puede plantear un reto/problemática para el que los estudiantes deban dar posibles alternativas iniciales desde las que ir avanzando en su resolución, donde se puedan suscribir votos (ej: ‘me gusta’, ‘+1’) y el profesor actúe como moderador dirimiendo controversias o inexactitudes. El principal inconveniente del planteamiento puede radicar en el miedo de los estudiantes a proponer soluciones que los demás consideren de baja calidad. Para superarlo se puede proponer la utilización de pseudónimos o avatares, pues realmente lo más importante es el avance personal. Sin embargo, desde nuestra perspectiva, animamos a no caer en esta solución, aunque parezca sencilla y práctica, dado que asumir el riesgo de hacer propuestas y tomar decisiones propias es un reto por que el estudiante ha aprender a superar de cara a su futuro profesional y personal.

Puede ser de utilidad con este fin, por ejemplo, Quora (<http://www.quora.com/>). Se trata de una red que organiza sus contenidos de acuerdo con los intereses de los usuarios y les permite ganarse una reputación entre los participantes. Es decir, aquellos que dan respuestas de mayor calidad a juicio de los otros usuarios ascienden en notoriedad. Es un servicio al que se accede por invitación y donde se pueden crear comunidades con intereses comunes. En este entorno se fomenta la creatividad, ya que es posible dar soluciones que no consisten solamente en la redacción de un texto, sino que se pueden acompañar de ficheros multimedia, y conectar con otros servicios o aplicaciones. Lo que antes podía suponer una contestación verbal o simplemente una explicación teórica, ahora puede venir acompañada de recursos de video, audio, etc. que fomentan el aprendizaje. A modo de ejemplo, pensemos en una cuestión como es ‘conseguir 4 tonalidades de color armónicas para utilizarlas en la realización de una web’, (al estilo de las existentes en la web y la plantilla de texto del CIDUI). ¿Cómo encuentra un

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

programador esas tonalidades? ¿Se necesita ser diseñador gráfico? Se puede intuir que las respuestas podrían mostrar sólo los 4 colores elegidos, pero también una larga explicación de por qué se ha hecho la selección. Muy diferente resultaría si además se incluyen enlaces como <http://www.colorschemedesigner.com/> donde no solamente se puede ver cómo se ha hecho la elección, sino que se estaría compartiendo una herramienta para que el resto de estudiantes puedan emular al que la puso en conocimiento del grupo, de manera que encuentren su propia solución. En definitiva, no sólo se da la posibilidad de emplear muchos formatos de respuesta, sino sobre todo hacerlo con la rapidez propia de las redes sociales o plataformas de blog con el objeto de compartir información, al tiempo que se fomenta la creatividad.

De esta forma la resolución de problemas adquiere una nueva dimensión. Se puede hablar de la cocreación (Guitart, 2008) en la resolución de un problema, término muy utilizado en empresa y definido como un nuevo paradigma de innovación. Su origen radica en el cambio de estrategia de las empresas y compañías que tradicionalmente fabricaban un producto y lo transferían al mercado, donde los clientes lo aceptaban o rechazaban pasivamente. Lo que ha variado es esa pasividad, es decir, la innovación se halla precisamente en la interacción con los clientes. La interacción es el elemento clave de la cocreación, el mismo que se desarrolla con el uso la web 2.0.

Los cuatro principios sobre los que se basa la cocreación de experiencias, y que permiten entender mejor en que consiste la interacción que se propone, son los siguientes:

- **Diálogo:** el proceso comienza por conocer cómo es la experiencia del consumidor y cómo la empresa desearía que fuera. Para ello, tradicionalmente se utilizaban encuestas y focus

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

groups, pero siempre desde el supuesto de que el cliente es ajeno a la cadena de valor. Un buen comienzo para invertir la experiencia pueden ser los workshops donde participan clientes y ejecutivos de la compañía y el establecimiento de plataformas permanentes de comunicación. Es una manera de transmitir que el diseño de un producto va a estar centrado en el cliente. Trasladándonos al contexto universitario, el punto de partida para una correcta adaptación sería elaborar el mapa de conocimientos de los cuales se parte, y que en numerosas ocasiones se sobreentiende que deben poseer los estudiantes cuando no siempre es así, y el de los conocimientos que se aspira alcanzar en cada etapa formativa.

- **Acceso:** el cliente debe involucrarse en los procesos de desarrollo y, para ello, es necesario brindarle acceso al conocimiento y a las herramientas de la organización. Sin este acceso, no será posible utilizar el diálogo para crear valor añadido en conjunto. A menudo, en el contexto universitario la participación del estudiante es tan limitada que estos no llegan a apreciar que es necesario redescubrir aquello que se pretende aprender en todo momento. Es decir, considerar el aprendizaje como un proceso individual, que ha de estar en un continuo proceso de readaptación y aceptar que no porque se le suministren las soluciones a los problemas, éstas van a ser ni aprovechadas ni entendidas por todos y cada uno de los estudiantes.
- **Riesgo:** La innovación supone un riesgo. Convertir al cliente en un socio de la empresa en el desarrollo de ideas implica que éste también asuma los riesgos asociados a la creación de valor. Resulta, pues, fundamental que ambas partes comprendan y equilibren las relaciones de riesgo-retorno. Los contratos de aprendizaje pueden ayudar en ese sentido.

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

- **Transparencia:** Cada interacción con el cliente debe ser simple y transparente. Los procesos turbios y las manipulaciones de información destruyen la confianza y obstaculizan la colaboración. En el ámbito universitario realizar una exhaustiva planificación docente, donde se reflejen las tareas, actividades, foros, sesiones, seminarios y un largo etcétera, contribuyen a conseguir que el estudiante vea de una forma más transparente el recorrido en su proceso de aprendizaje. Sobre todo, en cuanto a lo que debe hacer para superar con éxito las diferentes pruebas a las que va a ser sometido para evidenciar su competencia.

Resumiendo, la cocreación de experiencias propone no excluir al cliente en el proceso de creación de valor y atribuye las mayores oportunidades al resultado de la continua interacción con el mismo. Las plataformas de comunicación juegan un papel fundamental en este sentido. Sin ningún género de duda la comunicación es la gran beneficiada. Es fácil comunicarse utilizando las aplicaciones de la web 2.0, pues justamente el objetivo de las mismas es facilitarla utilizando cualquier dispositivo electrónico y sin ninguna restricción de horario.

Si se presta atención a las características de la comunicación en las redes sociales, se deben tener en cuenta factores como la pérdida de importancia de la distancia (se fomenta la deslocalización), la posibilidad de comunicación asincrónica (se fomenta la ausencia de rigidez de horarios), la amplitud y posición o rango de las personas con las que se establece la comunicación directa (favorece que se trabaje de una forma colaborativa cuando en otras condiciones no sería posible), la hiperconectividad (se aumenta considerablemente la cantidad de mensajes que se pueden intercambiar), la indefinición de la identidad (en algunos casos puede verse como algo positivo cuando, como se comentó anteriormente, algunos alumnos pueden presentar una reacción adversa a hablar o expresar sus ideas por temor a ser rechazadas) y la

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

performatividad de la red de contactos (referida a las sinergias que afloran por el hecho de construir de una determinada forma la red de contactos).

La competencia de la gestión del tiempo es fundamental para una buena organización personal y profesional. Encontramos de gran utilidad la exigencia de gestión del tiempo, en cuanto al número de intervenciones y el contenido de las mismas, en la muy extendida plataforma de Blog Twitter. Si existe una buena planificación, se puede condensar la información de forma muy efectiva para decir exactamente lo que se pretende, ajustando el contenido, por ejemplo, a los 140 caracteres que actúan como barrera para no extenderse en textos ni farragosos ni demagógicos. Una forma curiosa de utilización se puede ver en ‘20 formas de usar Twitter en el aula’ (Landete, 2009) donde en una actividad llamada ‘Tweets históricos’ se pregunta a los estudiantes por ejemplo: ¿Qué "twittearía" Camilo José Cela la noche antes de recibir el premio Nobel en 1989? ¿Qué escribiría Colón el 12 de octubre de 1492?

De nuevo se incluye la competencia de la gestión del tiempo cuando se crean tareas para realizar en ambientes colaborativos¹, pues cuando se trabaja en ellos es importante que los alumnos se den cuenta de que ponerse de acuerdo para repartirse el trabajo y actuar cooperativamente, repercute beneficiosamente en la buena gestión del tiempo personal para conseguir unos resultados, dentro de los plazos previstos, que seguramente no se hubiesen podido conseguir trabajando de forma individual.

¹ <http://www.relpe.org/ultimasnoticias/cinco-recomendaciones-para-un-docente-2-0/>



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Las redes sociales también se pueden entender como una ayuda a la docencia presencial. Aunque en el caso de Facebook (Ezeiza, 2009), se pueden presentar inicialmente reticencias del tipo: ¿Qué papel juega el profesor en Facebook? ¿Cuál es su labor? ¿Cuál es el rol de los estudiantes en relación al profesor? ¿Hasta qué punto se pueden o deben entremezclar las redes del profesor con las de los alumnos?, ¿Cuándo se puede considerar que se está al límite del derecho de la intimidad y la privacidad de los intervinientes? Curiosamente son tres los motivos que llevan a la utilización de esta red:

- Los estudiantes la utilizan asiduamente
- Proporciona un entorno de aprendizaje
- Se utiliza en un alto porcentaje

A favor del uso de Facebook se debe mencionar, igual que para el resto de servicios de las redes sociales, la inmediatez del mensaje instantáneo que rige el modo de comunicación de la era digital, la capacidad de transmitir tanto el estímulo como la respuesta y el feedback, y muy especialmente que la acción se antepone a la memorización (Albors y Martín-Esparza, 2011). De algún modo, y a pesar de lo que pudiera parecer, aproxima a profesores y estudiantes en sus relaciones académicas.

Los expertos en el manejo de las fuentes de la información valoran positivamente el dinamismo y la actualidad de la información que ofrece la web 2.0, al considerar sus contenidos como únicos y difíciles de obtener con tanta rapidez por otros medios. Es posible encontrar información no formal, de carácter general y también especializada, que antes sólo era transmitida de forma oral (opiniones, noticias y novedades, algunos datos personales y

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

biográficos, etc.) y a la que el acceso resultaba difícil. Puede decirse que al facilitar la publicación de contenidos, la información es más accesible y la mayor parte de las veces además es gratuita. Desde la misma perspectiva, podría decirse que el uso de la web social presenta, sin embargo, una cierta problemática en lo referente a la información que suministra. Por un lado, la dependencia de la participación de los internautas y por lo tanto de sus intereses y decisiones. Por otro lado, la fiabilidad y calidad de la información podría ser cuestionada por la ausencia de una revisión de contenidos. Sin embargo, en el contexto de las actividades académicas y bajo la supervisión del profesorado responsable esta problemática quedaría sustancialmente mitigada. De este modo el profesorado asumiría su rol para el acompañamiento del estudiante durante el aprendizaje.

La información que proporcionan las redes sociales puede considerarse un complemento a las fuentes tradicionales pudiendo ser destacada la información de actualidad, de opinión, de contenidos de utilidad académica o profesional, entre otras. De esta manera se convierte en un excelente caldo de cultivo para que sea más fácil el acceso y manejo de las fuentes de información, pues no solamente es un lugar de encuentro donde expresar qué fuentes se han utilizado, sino, además, porque es proclive a la valoración de las mismas. Es decir, de nuevo la interacción juega un papel fundamental en el desarrollo en este caso de una competencia como es el manejo de las fuentes de información, pues permite no solamente tener un repositorio común sino que aporta qué valor encuentran los estudiantes a los diferentes recursos.

A modo de resumen en la siguiente Tabla 2 se muestran las competencias que pueden ser desarrolladas y evaluadas a través del uso de los servicios disponibles a través de la web 2.0. Como puede observarse, los mismos servicios pueden ser válidos para desarrollar y poner en

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

evidencia las competencias transversales de comunicación, creatividad, resolución de problemas, gestión del tiempo y manejo de la información, aunque algunos de ellos, como las redes sociales, sean más eficaces que otros para desarrollarlas de forma conjunta.

Tabla 2. Desarrollo de competencias transversales mediante el uso de la web 2.0

Competencias	Sitios de 'bookmarking'	Redes Sociales	Plataformas de 'Blogs' (Blogging)	Herramientas
Comunicación	X	X	X	indirectamente
Creatividad	-	X	X	indirectamente
Resolución de problemas	-	X	X	indirectamente
Gestión del tiempo	-	X	X	X
Manejo de las fuentes de información	X	X	indirectamente	indirectamente

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

c) Conclusiones

Las redes sociales permiten la comunicación escrita y oral mediante material multimedia (texto, voz y vídeo). Esa comunicación puede ser valorada no sólo por el resto de usuarios de la red sino que incluso se pueden establecer valoraciones por grupos (ej: Google +). Estas valoraciones pueden ser escuetas (me gusta) o de texto libre. Su utilización también permite gestionar el tiempo, ya que se puede planificar para su realización en un tiempo relativamente corto.

En el caso de las plataformas de Blogs se acortan las valoraciones de texto libre buscando minimizar el tiempo de intercambio, esto hace que sea el medio más inmediato de comunicar información. A diferencia de los chats donde se busca básicamente la comunicación con individuos, las plataformas de blogs son un lugar de presentación de síntesis de ideas, por lo que, en principio, son buenas candidatas para demostrar que se gestiona bien el tiempo ya que se debe tener una buena capacidad de síntesis para conseguir ser efectivo en la comunicación del mensaje debido a las restricciones sobre el mismo.

Tanto las plataformas del Blogs como las redes sociales se muestran como un espacio donde se fomenta la creatividad, debido a la nueva forma de interactuar sobre diversos contenidos (+1, me gusta), o la inclusión de aplicaciones diseñadas para Facebook por ejemplo.

Las plataformas de Blogs se muestran más flexibles y rápidas en el manejo de las fuentes de información que las redes sociales ya que permiten que cualquier contenido multimedia suministrado que sea susceptible de tener una URL pueda ser valorado rápidamente. Eso significa que cualquier información física puede ser transformada en un contenido digital por

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

ejemplo mediante un escáner o fotografía y ser susceptible de ser utilizada para su posible evaluación/valoración.

Como conclusión global de este trabajo podemos señalar las redes sociales como Facebook o las plataformas de blogs como el Twitter como herramientas de la web 2.0 adecuadas para planificar actividades que permitan el desarrollo de las competencias transversales planteadas en el presente estudio.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albors, A. Martín-Esparza, M.E. 2011. Experiencia en docencia universitaria mediante el empleo de redes sociales: Facebook y Twitter. [Fecha de consulta: 15/04/2012]. Disponible en http://www.dcomg.upv.es/~chernan/JJ_II_ICE_2011/.../RT12.pdf.

Augustsson, G. 2010. Web 2.0, pedagogical support for reflexive and emotional social interaction among Swedish students. Internet and Higher Education, 13:197-205.

Baños, J.E.; Pérez, J. 2005. Cómo fomentar las competencias transversales en los estudios de Ciencias de la Salud: una propuesta de actividades. Educ. méd. v.8 n.4 Barcelona. [Fecha de consulta: 18/01/2012]. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.4321/S1575-18132005000500006>.

De Rivera, J. 2010. Sociología y Redes Sociales. [Fecha de consulta: 15/03/2012]. Disponible en: <http://www.sociologiayredessociales.com/2010/03/caracteristicas-de-la-comunicacion-en-redes-sociales/>

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Ezeiza, A. 2009. Facebook como apoyo a la docencia presencial: ¿son nuestros alumnos ‘amigos’? [Fecha de consulta: 15/03/2012]. Disponible en:
http://www.ainhoaezeiza.net/index.php?option=com_content&view=article&id=61%3Afacebookiaa&catid=39%3Ahausnarketak&Itemid=70&lang=es

Ferro, C.; Martínez, A.I.; Otero, M.C. 2009. Ventajas del uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Num 29/Julio 2009. [Fecha de consulta: 10/01/2012]. Disponible en: <http://edutec.rediris.es/tevelec2/revelec29/>

Freire, J. 2007. Los retos y oportunidades de la web 2.0 para las universidades. En: La Gran Guía de los Blogs 2008. Rosa Jiménez Cano y Francisco Polo (eds). Colección Planta 29, El Cobre Ediciones, pp 82-90. [Fecha de consulta: 10/01/2012]. Disponible en:
<http://coleccionplanta29.com/guías-para-un-mundo-nuevo/la-gran-guia-de-los-blogs>

Guerra, S.; González, N.; García, R. 2010. Utilización de las TIC por el profesorado universitario como recursos didácticos. Comunicar, 35, v. XVIII, 141-148.

Guitart, P. 2008. Cocreación de experiencias: un nuevo paradigma de la innovación.[Fecha de consulta: 17/03/2012]. Disponible en:
<http://www.materiabiz.com/mbz/economiafinanzas/nota.vsp?nid=38619>

Landete, S. 2009. 20 formas de usar el Twitter. [Fecha de consulta: 17/03/2012]. Disponible en:
http://ionaformacionvirtual.ning.com/profiles/blogs/20-formas-de-usar-twitter-en-el-aula?xg_source=shorten_twitter

Peña, I.; Córcoles, C.P.; Casado. 2006. El Profesor 2.0: docencia e investigación desde la Red. UOC Papers, 3. [Fecha de consulta: 09/01/2012]. Disponible en:
http://www.uoc.edu/uocpapers/3/dt/esp/pena_corcoles_casado.pdf

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Royo Vázquez, N. 2009. Fuentes de información en la web social en biblioteconomía y documentación. [Fecha de consulta: 18/01/2012]. Disponible en: http://www.fesabid.org/zaragoza2009/Libro_Actas_Fesabid_2009.pdf.

Rué, J. 2007. Formar en competencias en la universidad: entre la relevancia y la banalidad. Red U. Revista de Docencia Universitaria. *Num. Monograf. 1º*. [Fecha de consulta: 18/01/2012]. Disponible en: <http://www.redu.um.es/RedU/m1/>.

Serra-Pallarés, M.; Espinosa-Mirabet, S. 2011. La documentación en los estudios de comunicación: aplicación de herramientas 2.0. El profesional de la información, v. 20, n.2, pp 228-233. [Fecha de consulta: 09/01/2012]. Disponible en: <http://elprofesionaldelainformacion.metapress.com/link.asp?id=30v0uk1021536107>

Virkus, S. 2008. Use of web 2.0 technologies in LIS education: experiences at Tallinn University, Estonia. Emerald, 42:262-274. Disponible en: <http://www.emeraldinsight.com/0033-0337.htm>

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI