

LA DIMENSIÓN SOCIAL DE LAS REDES TELEMÁTICAS (Una perspectiva educativa sobre la comunicación humana y los grupos de trabajo en entornos virtuales)

RAMÓN IGNACIO CORREA
RAMÓN TIRADO

UNIVERSIDAD DE HUELVA

Resumen

En la sociedad de la información existen muchos dilemas: ¿control simbólico o comunicación social?, ¿libertad para los significados o cárcel para las palabras?, ¿acción popular o falsas democracias?...

En este artículo presentamos un estudio sobre la influencia de la dimensión social en la World Wide Web. También estudiamos la formación, el aprendizaje a través de los grupos de trabajo en un nuevo paradigma sobre la inteligencia, un camino para convertir la sociedad de la información en la sociedad del conocimiento.

Descriptores:

Nuevas Tecnologías, Internet, trabajo colaborativo en entornos virtuales, reflexión.

In our society there are many questions: symbolic control or social communication?, jail for the words or freedom for the meanings?, false democracy or popular action?...

In this article we present the influence of the social dimension in the World Wide Web. We study the formation and the learning in the group work too in a new paradigm of the mind, a way for convert the society of information in the knowledge society.

Comunicación social y control simbólico

Comprender el papel que juega la comunicación en una sociedad significa analizar las relaciones entre tres aspectos fundamentales: el sistema técnico, el modelo cultural dominante y el proyecto que sobreentiende la organización económica, técnica y jurídica del conjunto de las técnicas de comunicación (Wolton, 2001).

La historia de la comunicación social ha sido una descripción detallada de esos tres aspectos a lo largo del tiempo. Vázquez Montalbán (1985) nos explica cómo fue la invención del alfabeto el punto álgido de la primitiva codificación de la comunicación al mismo tiempo que un verdadero ariete de penetración cultural en manos de los pueblos de la antigüedad. Desde la escritura cuneiforme de los babilonios hasta los papiros egipcios fabricados en médula de caña que podían prensarse, laminarse y conservarse grabadas durante largo tiempo, hasta el pergamino (piel curtida de oveja o cabra) o la vitela (piel de ternera) de los romanos y el papel utilizado en China en el año 105 a.C. fueron las muestras tangibles de que la Humanidad podía conservar su memoria histórica y trasladar las ideas en forma de palabras de un lugar a otro.

A medida que se complicó la estructura social, se complicó igualmente el sistema de comunicación. Ya en el 2400 a.C. el Imperio Egipcio organizó un sistema de correos al servicio imperial, el de los príncipes y gobernadores y desde el poder se crea un sistema de comunicados. El Gran Correo de rey persa Ciro (s. VI a.C.) desarrolló una ingeniosa estructura de correos con relevo de jinetes y monturas en función de las etapas a cubrir.

Ahora bien, tanto egipcios como persas descubrieron algo muy importante y que iba a tener una gran repercusión en la historia de la comunicación social (Vázquez Montalbán, 1985). El correo como instrumento de acceso a las fuentes noticieras estaba reservado a las castas minoritarias dirigentes quien hacía el uso que más convenía a sus intereses: los faraones o los emperadores persas manipulaban la información de otras tierras que les traían mercaderes y emisarios exclusivos para que una verdad parcial o una mentira se filtrara hacia las bases de la pirámide social.

Conocido el poder de poseer el control simbólico de los códigos comunicativos y ante una población que no podía relativizar el mensaje, los estamentos del poder siguieron haciendo un uso fraudulento de la información. Desde gobernantes griegos a emperadores romanos, pasando por el imperio ideológico de la Iglesia, la comunicación social siempre ha sido impuesta desde un modelo vertical.

El caso de la Iglesia, incluso se convirtió en un freno ideológico e intelectual. Revestida por la providencia y administrando el poder temporal y el espiritual, la Iglesia "administraba la verdad histórica y espiritual, el reino de este mundo y del otro" (Vázquez Montalbán, 1985: 31).

Solamente la imprenta y la aparición de los primeros libros impresos supuso una seria amenaza a los administradores del poder celestial. La aparición del libro impreso contribuyó a ensamblar el concepto de individualidad en el yo occidental que fomentaría ineludiblemente una oposición al gobierno central, la meditación solitaria y la libre interpretación de la Biblia y, en consecuencia, el cisma de Lutero (Gubern, 1988): había comenzado la Galaxia de Gutenberg.

De la información plasmada en las paredes de las cuevas que habitó, más tarde el hombre aprendería a escribir; después inventó la imprenta y, hoy, dispone de cada vez más poderosos medios de almacenamiento, ordenación y tratamiento de la información que necesita (bibliotecas, hemerotecas, archivadores, grabaciones en audio y vídeo, microfichas, museos, medios de información de masas, ordenadores, disquetes, CDs): estamos dentro de la sociedad de la información.

También la cultura de masas, aquel sedimento semiótico que los medios de información han depositado en el imaginario colectivo (Pascuali, 1980), coexiste con una cibercultura emergente y que no es sino la prolongación de aquella, esta vez en formato digital.

Desde su aparición, los medios masivos tomaron el relevo del suministro icónico a la población y de ofrecer una representación de la realidad como un info-espectáculo cuando se desarrollaron plenamente en el siglo XX, sobre todo la televisión. Cualquier evento susceptible de ser ofrecido desde una vertiente emotiva y espectacular se podía (puede) convertir en un acontecimiento planetario: recuérdense en nuestra historia más reciente y a modo de ejemplo las retransmisiones en directo de los bombardeos de Bagdad por las tropas aliadas en la Guerra del Golfo y la muerte de Lady Di (Ramonet, 1998).

También la industria de los medios, al poseer el control de los códigos comunicativos actúa como un auténtico gatekeepers, como hicieron en su momento los faraones egipcios, los monarcas persas, los gobernantes griegos, los emperadores romanos o la misma Iglesia. El discurso autoritario de los medios secciona y coarta cualquier intento de alternativas liberadoras y democráticas de los proyectos comunicativos, sobre todo porque esos proyectos se han concebido como industria que genera beneficios mercantiles (no en vano, la información es el combustible de la sociedad digital). El sistema publicitario es el balón de oxígeno económico que mantiene la industria cultural y mediático, piedra angular de la economía globalizada neoliberal donde todos los productos que son producidos tienen que ser consumidos para asegurar la pura supervivencia del sistema (Correa, 2001).

Internet en el contexto de la comunicación social: del proyecto militar al sueño comunitario

Con Internet hemos llegado a un punto de la comunicación social sin precedentes en la Historia. La Red es un modelo subversivo de interacción entre instituciones y grupos humanos. Y lo es precisamente porque invierte el modelo vertical y autoritario de los grandes

medios siendo, desde ese punto de vista, un gigantesco *Hyde Park Corner* cibernético donde se confunden y difuminan los precisos límites del emisor y el receptor (Guzmán, 2001). Por primera vez en el desarrollo de la comunicación social disponemos de un sistema que escapa a la geometría euclidiana que encierra el espacio en coordenadas estables, que traspasa el alfa y la omega de un cronometría cíclica y regular o que supone un magma semiótico que promete convertir la sociedad de la información en la sociedad del conocimiento y del aprendizaje. Ése es precisamente el paso cualitativo que ha de dar la educación y uno de sus retos más inminentes para los ciudadanos y ciudadanas del siglo XXI, aunque no sea el único dilema porque la educación tiene planteados otros Palacios de Invierno más urgentes que la sociedad neoliberal no es capaz o no tiene intenciones de asumir (Guzmán, Correa y Tirado, 2000).

Sin embargo, no hay que olvidar la perspectiva histórica del nacimiento de la Red ya que esta aplicación tecnológica, al igual que muchas otras, tuvo un origen estrictamente militar.

En plena guerra fría, el gobierno de los Estados Unidos encarga al Pentágono la construcción de una red informática para preservar la nación de un posible ataque atómico de la órbita soviética y como respuesta al lanzamiento del *Sputnik*, primer satélite espacial por parte de la URSS.

El Departamento de Defensa USA, a través de su Servicio de Proyectos de Investigación Avanzada, crea ARPANET, una red informática que no podía ser controlada desde ningún sitio concreto y que era la esperanza de los militares americanos de contar con un sistema prácticamente indestructible ya que proporcionaba una verdadera ubicuidad de la información militar y permitía su óptima utilización en caso de conflicto bélico. Dice Castells (2000) que en cierto forma, aquella estrategia militar fue el equivalente electrónico de las tácticas maoístas de dispersión de las fuerzas de guerrilla en un territorio extenso para oponerse a un enemigo superior.

El proyecto militar en su origen se trasplanta a la investigación científica y en 1969 la primera red que podemos considerar el origen de Internet conectaba cuatro ordenadores situados en las universidades de California, Utah, Santa Bárbara y Stanford. A partir de ahí, el proyecto académico se transforma en un proyecto civil con la construcción de redes por parte de instituciones gubernamentales y académicas creciendo de forma exponencial. Todas ellas, a partir de 1972, son capaces de enviar y recibir correos electrónicos (Lucas Marín, 2000). Pero hacia falta un lenguaje común que facilitara la conexión fiable y precisa de los ordenadores sin importar su arquitectura informática. En 1983 ya se utilizaron los protocolos TCP (*Transmisión Control Protocol*) y el IP (*Internet Protocol*) que solucionaron el problema. Sin embargo la expansión y popularización mundial de Internet se produciría en 1992 cuando se crea la *World Wide Web* que permitía la "navegación" a través de hipertextos (textos escritos sin cierre o clausura y que remiten a otros textos) o elementos multimedia (información en forma de texto, imágenes y sonidos).

Ésta es un poco la historia de Internet. Sin embargo, lo que nos interesa resaltar aquí es cómo se produce el cambio de ser un secreto militar a convertirse en un fenómeno sociológico que experimentó un crecimiento exponencial (dar cifras en soporte escrito corren el riesgo inminente de que se vuelvan obsoletas al momento, pero podemos estimar que de unas pocas docenas de usuarios privilegiados que utilizaban el nuevo *gadget* electrónico en 1969, hemos pasado a cerca de 400 millones antes de acabar el siglo XX).

De la privacidad de lo militar se pasó al proyecto comunitario. Aunque la disposición de un instrumento bélico como la ARPANET no fomentaba lo comunitario ni el acercamiento de las mentes y las personas, sino más bien todo lo contrario, las redes se desarrollaron posteriormente como una verdadera "aldea global" en el sentido de McLuhan (1993) donde se alentó cierto espíritu romántico de fraternidad electrónica que trascendía de las distancias geográficas, sociales e institucionales (Mathias, 1998). De ahí, de la imposible fusión de los espectros bélicos y de los sueños libertarios, nace el concepto de "comunidad virtual" donde la tecnología brinda la oportunidad, como hemos dicho, de crear y fomentar vínculos entre personas y entre grupos de personas.

Sin entrar en la realidad de los "info-ricos" y de los "info-pobres" (Ramonet, 1998) y reconociendo que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son un factor más que ahonda en las tremendas desigualdades que separan al Norte del Sur, la Red permite que las comunidades virtuales de grupos humanos compartan información,

experiencias, opiniones... de forma productiva y enriquecedora, ése sí que sería un buen uso de Internet: "...emplearla para mejorar las comunidades geográficas y no para hacerlas desaparecer bajo el manto uniformador del pensamiento Único o de la cultura americana" (Guzmán, 2000).

La sociabilidad en Internet

Suele admitirse, en un análisis bastante superficial, que Internet es un nido de ludópatas y solitarios. Si se pasa revista a las páginas dedicadas al juego, al sexo *on line*, a la expresión banal de información ególatra y narcisista en primera persona sobre los aspectos más cotidianos de la existencia, aquella afirmación tiene visos de ser cierta. Estamos en una época de "soledades interactivas" (Wolton, 2000), porque se puede ser un perfecto internauta y tener dificultades para entablar una conversación con nuestros vecinos.

Se ha hablado de que Internet aísla, conduce a la depresión, de que Internet aliena... por el contrario, también se habla de la Red como un paraíso libertario o de un crisol de fraternidad universal. Lo cierto es que, empíricamente, se sabe bastante poco sobre esos temas. Castells (2001) cita un estudio de la *British Telecom* realizado en una serie de hogares donde se utilizaba Internet y la conclusión fue de la Red no cambiaba los comportamientos sino que, más bien, eran los comportamientos los que cambiaban a Internet, potenciándose y amplificándose a partir de lo que son.

También se ha demostrado de forma experimental que las comunidades virtuales de Internet también son comunidades: generan sociabilidad, relaciones interpersonales y redes de relaciones humanas (Castells, 2001).

Las comunidades físicas tienen ciertas características y las comunidades virtuales otras muy específicas de la sociabilidad *on line*: son comunidades de personas basadas en los intereses individuales y en las afinidades y valores de las personas. La sociabilidad virtual permite saltar las barreras físicas de lo cotidiano y generar redes de afinidades y vínculos afectivos entre las personas. En ese sentido, el ciberespacio, imaginado como un inmenso archipiélago de onanismo digital, deviene en una Pangea electrónica (Guzmán, 2001) que es capaz de unir todos los puntos geográficos de la tierra, salvando las fronteras físicas de las naciones y las distancias mensurables de la toponimia.

De la inteligencia compartida y el paradigma de la Gestión del Conocimiento al trabajo colaborativo de profesores y alumnos

La inteligencia como facultad psíquica es privativa de cada individuo. Sin embargo, también es posible reconocer una inteligencia específica de cada grupo humano: se trata de la inteligencia compartida.

La idea de la inteligencia compartida ha sido sugerida desde el mundo empresarial y está teniendo enormes repercusiones en la educación (Marina, 2000). Para sobrevivir en una economía globalizada y en un mundo tan complejo, tecnologizado y cambiante, las empresas necesitan aprender con rapidez, sacar el máximo rendimiento de la información de que disponen y aumentar su capacidad de resolver problemas.

¿Pueden ser los grupos humanos más inteligentes que las personas que lo componen? ¿Cómo coordinar las inteligencias para que se multipliquen en vez de anularse? ¿Existen medios para inducir a una valorización recíproca, una exaltación mutua de las facultades intelectuales de los individuos en lugar de someterlos a una norma o de rebajarlos a un común denominador?... Pierre Lévy (1999) se formula estas preguntas diciendo que toda la historia de las formas institucionales, de los lenguajes y de las tecnologías cognitivas se podrían considerar esfuerzos más o menos acertados por buscar respuestas adecuadas y satisfactorias a aquéllas.

De hecho, las personas son inteligentes a su manera, pero decepcionan luego cuando funcionan como un grupo. Desde la muchedumbre, donde las inteligencias tienden a dividirse en individualidades, hasta la burocracia, donde se consigue cierta coordinación de acción a costa de cercenar las singularidades, los vínculos de unión que cohesionan los grupos son una de las claves de la inteligencia compartida.

Ahora bien, ¿poseen las redes telemáticas esa capacidad intrínseca como para crear un vínculo tecnológico y virtual que fomente la inteligencia colectiva de una comunidad?

La inteligencia colectiva se basa en un principio muy simple: todo el mundo sabe algo y de lo que se trata es de profundizar el proyecto republicano de garantizar el acceso de todos a las fuentes de información (Lèvy, 1998). Cada ser humano es para otro una fuente de conocimiento. Cada sitio virtual del ciberespacio es una fuente de conocimiento: "Cuanto más lejos de mí estás, más cosas puedes enseñarme" (Lèvy, 1998: 103). La interconexión de ordenadores puede ser una fuente inagotable de inteligencia compartida. Si los medios de información de masas entronizaron un modelo comunicativo de uno a muchos, las redes son la infraestructura ideal para ofrecer un modelo horizontal y no jerarquizado de todos a todos. El dilema que se nos avecina es saber si la Red reproducirá de alguna forma el modelo mediático y sólo es capaz de suministrar espectáculo e información mercantilizada si cae en manos de los oligopolios del sector, o bien somos capaces de movilizarnos a favor de un proyecto de sociedad centrado en la inteligencia colectiva mediante los intercambios libres de los conocimientos (Lèvy, 1998).

En el ámbito educativo y basándose en los fundamentos de la inteligencia compartida, está tomando un gran predicamento el nuevo paradigma de la Gestión del Conocimiento (GC). Maticemos algunos puntos:

- El motor principal de la actividad de una organización de cualquier tipo es el conocimiento, tanto a nivel individual como colectivo, de las personas que la integran.
- El conocimiento es el valor añadido que permite obtener el máximo rendimiento dentro de cualquier organización.
- Los nuevos paradigmas en cuanto a la generación, captura, asimilación, difusión y transferencia del conocimiento, están provocando el desarrollo de nuevas metodologías y técnicas con las que afrontarlos.
- El volumen de datos al que se tiene acceso ha crecido de tal manera que son necesarios nuevos planteamientos para la recuperación eficiente de los propios datos y del conocimiento que de ellos se deriva.

Asimismo la información se ha democratizado en el sentido de que está al alcance de un número cada vez mayor de personas de todos los niveles sociales. Esto ha provocado una ralentización en la recuperación de la información que, aunque está siendo contrarrestada con soluciones tecnológicas, implica ventajas competitivas para aquellas organizaciones capaces de recuperar la información en el menor tiempo posible. Si en lugar de ésta pueden generar directamente el conocimiento implícito, las ventajas que de ello se derivan son aún más valiosas.

Una vez hecha esta distinción de términos, podría definirse el concepto "Gestión del Conocimiento" como un conjunto de actividades y prácticas orientadas a la adquisición más eficiente de la habilidad asociada a ese conocimiento y su correcta utilización con el objetivo de obtener los mejores resultados en el desarrollo de las actividades de una determinada organización (García Robles, 1999).

La aplicación de los supuestos del paradigma de Gestión del Conocimiento a los contextos educativos podría reportar una serie de ventajas:

Entre las ventajas que podrían derivarse de la aplicación de la GC, destacan las siguientes:

- Capacitar a los centros y sistemas educativos para estimar nuevas necesidades en

cuanto a su funcionamiento.

- Ser conscientes en todo momento del conocimiento generado dentro de ellos mismos.
- Promover el valor del conocimiento real y potencial de los miembros de la comunidad educativa, estableciendo vías de comunicación que posibiliten un mejor entendimiento y posible colaboración tanto internamente como con otras instituciones externas.

El acceso a redes locales o a la misma Internet ofrece oportunidades de descubrir formas diferentes de trabajar, de arriesgarse, de utilizar dinámicas instructivas que diverjan de las tradicionales, a gentes de localidades dispersas (diferentes lugares de trabajo, diversos campus de enseñanza, distintos países, el mundo entero) o no dispersas (una clase singular), mediante paquetes como el *Groupware*, una nueva categoría de *software* que posibilitan el uso efectivo de redes de ordenadores para la instrucción, la colaboración y el entrenamiento (De Vicente, 1999). Son paquetes utilizados por los más diversos usuarios, gentes que tienen que tomar decisiones importantes en el mundo de los negocios, jefes de departamento de alguna organización, grupos de estudiantes que desean acceder colegiadamente a base de datos, equipos de investigadores que quieran colaborar en la redacción de un artículo o en situaciones de entrenamiento en las fuerzas armadas... También pueden potenciar colaboraciones entre expertos y novicios o entre aquellos y estudiantes de profesorado, de manera que aprendan unos de otros, aportando cada uno aquellos conocimientos de los que son propietarios.

La especie humana es la más curiosa que habita el planeta Tierra. Ello le lleva a un continuo y eterno proceso de aprendizaje que, por otra parte, no es sólo un proceso individual e independiente, sino que -tratándose de un ser eminentemente social- es aprendizaje en grupo. La persona aprende mejor con otros y desarrolla su inteligencia mediante las interacciones con los demás y con el mundo que le rodea; al vivir con otros, al convivir, el ser humano se apoya en ellos para justificar acciones y actitudes, colabora en la resolución de problemáticas complejas y resuelve diferencias mediante el debate y la discusión, en la búsqueda de consensos basados en la diversidad de puntos de vista (De Vicente, 1999).

Ésa es una de las fuerzas que animan y dan vida a la levedad del ciberespacio. Y los contextos educativos han de valerse de las tecnologías de la información y la comunicación para generar modos alternativos y diferentes de enseñar y aprender.

A través de las redes, los profesores y los alumnos pueden compartir una gran cantidad de información sobre nuevos recursos educativos, temas relevantes para la profesión y nuevas ideas para incorporar a la clase. Las redes posibilitan el acceso a un enorme conjunto de personas que están trabajando en el mismo tema, locales e internacionales y obtener ayuda desde una amplia variedad de fuentes, todo ello desde un enfoque colaborativo del propio desarrollo profesional y del trabajo cotidiano del aula.

El trabajo cooperativo entre profesores se basa en la comunicación y en el intercambio de la información. En este sentido, como apunta Salinas (1998), las nuevas tecnologías de la información proporcionan la oportunidad de acceder a una diversidad de servicios como pueden ser:

- a) De obtención de servicios especializados de información que existen en cada campo académico y profesional y que suelen ser accesibles para los miembros de la disciplina o de la profesión.
- b) Intercambio de nuevos conocimientos surgidos tanto de la investigación básica y aplicada como de la práctica profesional a través de revistas electrónicas, conferencias electrónicas y listas de discusión.
- c) Colaboración para mejorar las aptitudes y resolver problemas. Este tipo de colaboración es requerida más que el simple intercambio de información. Intercambio de ideas, compartir experiencias y discutir soluciones a las dificultades que se dan entre profesores, por ejemplo, pueden dar lugar, a través de redes a grupos de trabajo mucho más amplios y diversos.

d) Colaboración para crear nuevo conocimiento. Distintas personas trabajan juntos durante largos periodos para lograr metas compartidas: un grupo de profesores desarrollando materiales curriculares o escribiendo un artículo en común, la realización de investigaciones y proyectos de innovación por equipos de profesores de distintos centros, el intercambio de borradores y planes de trabajo... constituyen típicos ejemplos de esta categoría. En gran medida, estos sistemas aplicados al aprendizaje, recogen gran parte de las características de los sistemas de teletrabajo, o del teleintercambio.

El trabajo colaborativo a través de la red presenta dos componentes básicos: el tecnológico y el humano. El componente tecnológico lo conforman: los sistemas de comunicación como el teléfono, el correo electrónico, la videoconferencia, etc.; espacios compartidos donde dos o más personas pueden trabajar sobre un mismo documento simultáneamente; información compartida donde se pueden almacenar, acceder, modificar y manipular información; posibilidad de realizar actividades conjuntas (como lluvia de ideas, votaciones, etc.). El componente humano estaría integrado por: la manera en que las personas organizan su trabajo y se comunican; la gestión de grupos; aspectos relacionados con el diseño del trabajo comunitario y la dinámica de grupos, la forma en que la gente colabora.

Aplicaciones educativas de la función comunicativa de Internet

Marquès (1998) nos dice que en función de la infraestructura disponible en un centro docente y en los hogares de profesores y alumnos, así como de sus conocimientos y experiencias, se podrían utilizar en mayor o menor medida estas capacidades comunicativas que proporcionan las redes telemáticas (cuando se dispone además de una red local que intercomunica todos los ordenadores, las posibilidades se multiplicarán).

- Correspondencia electrónica. Los estudiantes y profesores se comunican mediante correo electrónico con estudiantes y profesores de otros países. En clase se preparan los textos (sonidos, imágenes...) que piensan enviar y, tras su revisión por el profesor, se transmiten por correo electrónico. De esta manera conocen otras realidades, otros ámbitos culturales y se tiene la oportunidad, si llega el caso, de practicar otros idiomas.

Un ejemplo de este tipo puede ser la experiencia *Cómo nos vemos, cómo nos ven* (García y Otros, 1998), en la que los grupos participantes, pertenecientes a realidades culturales diferentes, se informan y reflexionan sobre su propia identidad cultural para darla a conocer al resto, confrontando su visión con la imagen que los demás tienen sobre ésta. Además aprenden sobre la cultura de los demás grupos participantes y enriquecen la imagen previa que tenían de éstos.

Otra experiencia en este sentido es Geogame. *Juego telemático internacional de geografía* (Noguera, 1996), donde los grupos participantes completan un cuestionario de pistas con los datos característicos de su localidad y lo envían al coordinador internacional para que éste los redistribuya entre los grupos de estudiantes y les invite a averiguar la ciudad que corresponde a cada cuestionario.

- Proyectos cooperativos. Los alumnos de diversos centros realizan proyectos conjuntos coordinado su trabajo a través del correo electrónico.

Un ejemplo de proyecto cooperativo lo constituye la actividad "el metro cúbico" (Piñero, 1996), en la que los alumnos participantes investigan las soluciones posibles para un problema trabajando cooperativamente con otros grupos virtuales de otras escuelas, dando respuestas cada vez más precisas a partir de las elaboradas por sus compañeros.

- Debates de alumnos. La realización de debates entre alumnos de diversos centros y/o países constituye otra actividad de gran riqueza educativa.

Un ejemplo de este tipo lo constituye *La escuela ideal* (Del Rey y Girona, 1998), una actividad organizada entre colegios franceses y españoles en la que los alumnos opinaban sobre cómo debía ser la escuela ideal. Las participaciones quedaron reflejadas en una página WEB, tanto en forma de texto como de imágenes y de voz

(<http://www.geocities.com/Athens/Acropolis/3526>).

Otro ejemplo lo puede constituir la experiencia DTEE (Pérez, 1998), en la que profesores y estudiantes de diversas universidades participaron en un debate sobre "las redes y la educación". El Proyecto de Debates Telemáticos sobre Tecnología Educativa surge en 1995 cuando un grupo de profesores y profesoras de algunas universidades españolas se reúnen tratando de encontrar un foro común de aprendizaje para sus alumnos y alumnas al tiempo que se perseguía también como finalidad la alfabetización informática y telemática de los mismos. Se trataba, en definitiva, de reflexionar sobre las aplicaciones educativas de las redes telemáticas dentro de la enseñanza formal (Prendes Espinosa y Alfageme, 1997).

- Forums de profesores. Los profesores se subscriben a listas de discusión y grupos de noticias (news) relacionados con la enseñanza, a través de los cuales intercambian sus opiniones sobre temas relacionados con la docencia y, en su caso, piden ayuda sobre determinadas temáticas a los colegas.

En la página WEB <http://www.xtec.es/~pmarques/tecnoedu.htm> puede encontrarse una buena relación de listas de discusión sobre temáticas educativas.

- La página WEB de la clase. Los estudiantes pueden diseñar y editar una página WEB con información relacionada con la clase: presentación del centro y la localidad donde está situado, presentación del grupo de alumnos, actividades especialmente interesantes que realizan, proyectos, etc. También pueden elaborar revistas escolares, que por ejemplo pueden consultarse en: <http://www.xtec.es/escola/revistes/index.htm>.

En realidad, cualquiera de los servicios y aplicaciones que tiene Internet pueden ser educativas si la finalidad que perseguimos con su utilización es precisamente ésta. Ninguna tecnología, *per se*, tiene la bondad pedagógica de resolver los problemas de la educación, ni son un unguento mágico que canalice la comunicación didáctica por unos derroteros óptimos y fluidos. Tampoco son un elemento motivador para el aprendizaje y, en muchas ocasiones, se ha usado con una intencionalidad gatopardiana con el único objetivo de cambiar la fisonomía de los ámbitos educativos pero no la práctica de los procesos de enseñanza y aprendizaje que subyace en los modelos pedagógicos. Quizás esto haya sido y sea así porque hay una falsa ecuación que iguala a las nuevas tecnologías con la innovación educativa o con el postmodernismo pedagógico.

Creemos, no obstante, que Internet tiene la fuerza suficiente como para provocar una revolución en las culturas de los grupos humanos y su forma de relacionarse a través del ciberespacio.

Es evidente que quizás uno de los peligros más inquietantes que comportan los medios de masas y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son el de crear patrones ideológicos incuestionables. Ver en ellos un progreso automático es cerrar los ojos para no darse cuenta de que detrás de la globalización del mercado puede sobrevenir la globalización de las mentes (Guzmán, Correa y Flores, 2000).

Pero a pesar de ese riesgo, preferimos el sueño romántico de saber que el ciberespacio es un lugar de encuentro privilegiado entre seres humanos.

Referencias

Benito, B. (1999): "Redes y trabajo colaborativo entre profesores", en *Cabero y Otros: Edutec'99. Nuevas Tecnologías en la formación flexible y a distancia*. Sevilla, SAV de la Universidad de Sevilla (edición electrónica).

Castell, M. (2000): *La era de la información*. Madrid, Alianza (vol. I: La sociedad red).

Castells, M. (2001): "Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la

información y el conocimiento", en www.uoc.es/web/esp/articles/castells.

Correa, R.I. (2001): *La Publicidad como discurso pedagógico*. Huelva, Grupo de Investigación @gora (tesis doctoral en edición electrónica).

De Vicente, P. (1999): "Variaciones sobre un vínculo inquebrantable: el papel de las nuevas tecnologías en el desarrollo profesional del docente", en Cabero, J. y Otros: *Y continuamos avanzando. Las Nuevas Tecnologías para la mejora educativa*. Sevilla, Kronos.

García, I. y Otros (1998): "Cómo nos vemos y cómo nos ven. Un proyecto telemático de diálogo intercultural", en Ferrés, J. y Marquès, P. (Coords.): *Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías*. Barcelona, Praxis.

García Robles, R. (1999): "El nuevo paradigma de la Gestión del Conocimiento y su aplicación al ámbito educativo", en Cabero y Otros: *Eduotec'99. Nuevas Tecnologías en la formación flexible y a distancia*. Sevilla, SAV de la Universidad de Sevilla (edición electrónica).

Guzmán, M.D. (2001): "Internet: de la Pangea electrónica al onanismo digital", en Correa, R.I.: *La sociedad mesmerizada*. Huelva, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva.

Guzmán, M.D.; Correa, R.I. y Flores, M.D. (2000): "Internet o el sexto continente", en *Comunicación y Pedagogía*, 166.

Guzmán, M.D.; Correa, R.I. y Tirado, R. (2000): *La Escuela del Siglo XXI y otras revoluciones pendientes*. Huelva, Hergué.

Gubern, R. (1988): *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Barcelona, Lumen.

Lèvy, P. (1998): "Construir la inteligencia colectiva", en Ramonet, I.: *Internet, el mundo que llega*. Madrid. Alianza.

Lèvy, P. (1999): *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, Paidós.

Lucas Marín, A. (2000): *La nueva sociedad de la información*. Una perspectiva desde Silicon Valley. Madrid. Trotta.

Marina, J.A. (2000): *Crónicas de la Ultramodernidad*. Barcelona, Anagrama.

Marquès, P. (1998): "Usos educativos de Internet", en www.dewey.uab.es/pmarques.

Mathias, P. (1998): *La ciudad de Internet*. Barcelona, Bellaterra.

McLuhan, M. y Powers, B.R. (1993): *La aldea global*. Barcelona, Gedisa.

Noguera, E. (1996): "GEOGAME. Juego telemático internacional de geografía", en Ferrés, J. y Marquès, P. (Coords.): *Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías*. Barcelona, Praxis.

Pérez, A. (1998): "DTTE: una experiencia de aprendizaje colaborativo a través del correo electrónico", en *Comunicación y Pedagogía*, 151.

Piñero, A. (1996). "El metro cúbico, una actividad telemática", en Ferrés, J. y Marquès, P. (Coords.): *Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías*. Barcelona, Praxis.

Prendes Espinosa, M.P. y Alfageme, M.B. (1997): "Trabajar con redes en educación: descripción de una experiencia de enseñanza universitaria", en *Enseñanza*, 15.

Ramonet, I. (1998): "Cambio de época", en Ramonet, I.: *Internet, el mundo que*

llega. Madrid, Alianza.

Salinas, J. (1998): "Telemática y educación: expectativas y desafíos", en *Comunicación y Pedagogía*, 151.

Vázquez Montalbán, M. (1985): *Historia de la comunicación social*. Madrid, Alianza.

Wolton, D. (2000): *Internet ¿Y después?* Barcelona, Gedisa.

Ramón Ignacio Correa - 666 43 30 41- correa@uhu.es - 959 30 13 73