

Entorno virtual Facebook como herramienta de aprendizaje del diseño web en la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Ibagué

Lenin Valderrama Alvis¹
Jaime Alberto Jiménez Guzmán²
Edgar Diego Erazo Caicedo³

Resumen. Facebook se perfila como el sitio de redes sociales más popular del mundo. En Colombia es muy conocido y se emplea en la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Ibagué para desarrollar destrezas y habilidades de aprendizaje. Los estudiantes que tienen Facebook ingresan al menos dos horas diarias en promedio al mes, dedicadas al ocio, la socialización, la mejora del perfil y otras actividades, como a aprender a diseñar sitios webs.

En este artículo se describe el modelo del entorno virtual de aprendizaje en Facebook que se ha denominado “ingeniosos del Facebook EVA”, basado en una experiencia de innovación pedagógica de la clase Diseño Web, que incluye las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) con un entorno virtual que aplica el aprendizaje con actividades apoyadas en la tecnología y accesibles en cualquier lugar (*u-learning*), teniendo en cuenta que puede ser de forma ubicua, colaborativa, que aproveche la usabilidad de la herramienta y los procesos fáciles de implementar.

Palabras clave: TIC, entorno virtual, redes sociales, *u-learning*, formación ubicua, usabilidad.

Abstract. Facebook emerges as the most popular Social network site in the world. In Colombia it is well known, and it is used by Corporación Unificada Nacional de Educación Superior Ibagué Office. To develop abilities and learning skills. Students who have

¹Ingeniero de Sistemas, Especialista en Administración de Empresas, Maestría en Educación, Profesor, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior –CUN–, Ibagué, Colombia. lenin_valderrama@yahoo.es, lenin_valderrama@cun.edu.co

²Diseñador Gráfico. Magister en Educación, Profesor, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior –CUN–, Ibagué, Colombia. jimmypixel@gmail.com

³Doctor en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Profesor Asistente, Facultad de Ciencias de la Educación, Director del Grupo de Investigación “Infancia, juventud y mediaciones pedagógicas de las TIC”, Universidad del Tolima, Colombia. eddie@ut.edu.co

Facebook accounts access at least two hours daily per month, and they are dedicated basically to leisure, socialization, improved their profiles and other on-line activities as to learn to design websites.

This article describes a model of the virtual learning environment in Facebook, which has been called “Ingeniosos del Facebook EVA” based on a Pedagogic innovation experience teaching Web design class, which includes information and communication technologies (ICT) with a virtual environment that applies learning activities supported by technology and accessible anywhere (u-learning), taking into account that should be ubiquitous, collaborative, and to take the most of usability of this tool and easy processes to put into action.

Keywords: Facebook, virtual learning environment as a Web Design learning tool in Corporación Unificada Nacional de Educación Superior Ibagué.

Introducción

La red Facebook posee muchas características y configuraciones que facilitan utilizarla en el campo del aprendizaje. Se ha empleado en la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN), con el fin de socializar un modelo que emplee esta plataforma en el apoyo de procesos académicos. Se originó un modelo denominado “ingeniosos del Facebook EVA”, que corresponde a un entorno virtual de aprendizaje (EVA) en Facebook, basados en una experiencia de innovación pedagógica, utilizada en la clase de Diseño Web por los autores del proyecto, que incluyen las TIC para aplicar el u-learning y aprovechar características que facilitan la ubicuidad, la colaboración o la usabilidad.

Esta investigación, metodológicamente hablando, consistió en la sistematización de una experiencia de innovación pedagógico didáctica en curso, y de cuya memoria dependen importantes aprendizajes para la educación regional y nacional. La experiencia aludida consistió en el aprovechamiento de la red social Facebook, en la que desde 2010 se desarrollan actividades que apoyan la profundización y aprendizaje de la asignatura Diseño Web como trabajo autónomo. El objetivo de este artículo es el de socializar un modelo para organizar dicho curso, en el que se apoya el aprendizaje con información, actividades y formas de comunicación empleando el u-learning (aprendizaje por ubicuidad), así como mejorar las falencias encontradas con el estudio de la experiencia que se desarrolla.

El enfoque epistemológico fue cualitativo, y el método, el estudio de caso. Se realizó un análisis del grupo de estudio del Curso Diseño Web, que fue donde se hizo el trabajo de campo desde febrero hasta noviembre de 2011. Sin embargo, se hizo uso de algunas herramientas de cuantificación para acceder a información relevante a la investigación. Los instrumentos diseñados y validados consistieron en un guión de entrevista y un cuestionario de encuesta, con preguntas cerradas y abiertas, con la finalidad de evaluar el

entorno virtual y poder recolectar información sobre Facebook como herramienta de aprendizaje.

Se debe tener en cuenta que, al desarrollar un entorno virtual para un lugar en especial, se puede llegar a utilizar —con pocas modificaciones— en otros ambientes que sean afines a su aplicabilidad. Por ese motivo, este estudio puede servir de apoyo al aprendizaje en otras áreas o asignaturas que sean compatibles con dicha forma de trabajo.

Este producto pretende aportar a la renovación pedagógica y didáctica en el uso de las TIC en la educación colombiana. El modelo diseña un entorno en el cual se organiza la información y genera dinámicas para optimizar los procesos en el uso, entendimiento, confrontación, apropiación y desarrollo del conocimiento. El desarrollo cognitivo está ligado a las experiencias de motivación, de ahí que los estudiantes, al poder socializar sus producciones, pueden colaborar, aprender, criticar constructivamente, solucionar dudas, apropiarse de un conocimiento y relacionarse virtualmente en un grupo.

Marco teórico

Motivación a utilizar Facebook

Este proyecto apunta a los objetivos de la Ley 1341 de 2009 en Colombia, que da origen al Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y permite gestionar recursos para impulsar propuestas en este ámbito. Colombia está incursionando desde hace poco tiempo en Internet, por eso aún muchos colegios y universidades no han aprovechado debidamente esta herramienta en las actividades de la docencia.

El magacín *Aula Abierta* (Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico [IDEP], 2009) indica que las TIC constituyen el acontecimiento cultural y tecnológico de mayor alcance del presente siglo, e incluyen la necesaria transformación de los procesos pedagógicos para incorporarlas en el aula y la comunicación en la vida escolar.

Con el término *facebook* son conocidas las publicaciones impresas en las universidades de Estados Unidos que tienen como finalidad ayudar a los estudiantes a conocerse mutuamente, y este libro se diseñó en Internet, donde la comunidad virtual comparte lo deseado. Facebook comenzó en 2004 en la Universidad de Harvard como el pasatiempo del estudiante Mark Zuckerberg que permitía el contacto entre estudiantes, intercambiar notas sobre los cursos y organizar reuniones estudiantiles. Luego se expandió a otras universidades y se abrió al público mundial en septiembre de 2006; actualmente cuenta con más de 140 millones de usuarios activos.

El Facebook en la educación

El Facebook es un mundo real que se ha digitalizado y que contiene todas las características de un proceso de relaciones sociales o de convivencia. Estamos de acuerdo

con lo siguiente: “La realidad se establece como consecuencia de un proceso dialéctico entre relaciones sociales, hábitos tipificados y estructuras sociales, por un lado, e interpretaciones simbólicas, internalización de roles y formación de identidades individuales, por otro” (Berger y Luckmann, 1966).

El Facebook como herramienta en la educación muestra diferencias culturales entre profesores, que son, en su mayoría, inmigrantes digitales, y estudiantes *nativos digitales* (Prensky, 2001). Lo importante es que allí, además de culturas informáticas, existen tensiones culturales, realidades diferentes, nuevos lenguajes y otros aspectos que implican múltiples reflexiones e investigaciones.

Se debe incorporar en la educación lo que la sociedad ya usa como parte de su vida cotidiana (De Haro, 2008). Este autor diferencia cuatro grupos dentro de las redes sociales: las *estrictas*, los *servicios 2.0*, las *completas* y los *microblogging*. El Facebook es una red social completa.

La virtualidad

El término “virtual” proviene del latín medieval *virtualis*, un derivado de *virtus*, que significa “fuerza”, “poder” (Lévy, 1999, p. 10). Aunque debido a las raíces del término, que en sus usos y definiciones aludían a algo no real, autores como Pierre Lévy (1999) plantean que lo virtual no se opone a lo real, sino que lo virtual se aparta de lo actual. Lo virtual es una entidad real, pero de forma diferente, sin corporeidad física y sin un lugar definido; no es una réplica de la realidad, aunque la simule (Álvarez, 2009).

Un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje (EVE-A) es una organización de carácter sociotécnico-educativo, integrada por un mecanismo o instrumento de mediación pedagógica que propone una estructura de acción específica para aprender. La forma en que se conciben los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje depende del papel que los investigadores le asignen a la tecnología en la educación, por lo que se consideran como comunidades de interrelaciones humanas y se valoran como artefactos o sistemas tecnológicos (Area Moreira, 2009). En dicho entorno deben existir ciertos componentes que cumplen funciones del tipo pedagógico, tecnológico y organizacional educativo (Pulkkinen *et al.*, 1998).

El u-learning en la educación

El u-learning es la contracción de ubiquitous learning (“formación ubicua”), que se define como el conjunto de actividades formativas, apoyadas en la tecnología y accesibles en cualquier lugar, que hace referencia al sentido de omnipresencia. El objetivo del aprendizaje por ubicuidad es permitir un verdadero aprendizaje autónomo con el uso de las amplias posibilidades que ofrecen las redes de telecomunicación y sus tecnologías asociadas (Fernández, 2009).

El *u-learning* reducirá la brecha digital a través de una amplia oferta con fácil acceso para la formación integrada y de calidad, minimizando las desigualdades y fomentando la inclusión, permitiendo aspirar a una sociedad más integrada y más justa (Martín et al., 2007).

Martín-Sanz (2007) afirma que el aprendizaje por ubicuidad se dirige hacia un aprendizaje más amplio y universal, que incluye las siguientes actividades: el *mobile learning* (m-learning), entendido como un acceso a servicios formativos desde dispositivos móviles; el *classroom learning* (c-learning), que son clases en línea, simulaciones, estudios de casos, chats, foros y grupos de discusión; el e-training, que describe la formación empresarial conducida vía e-learning; la televisión interactiva, que cuenta, en el caso español, con la plataforma TDT (televisión digital terrestre); web 2.0, que es la web generada por los usuarios (blogs, wikis, redes sociales).

La usabilidad del modelo propuesto en Facebook

La usabilidad (*usability*) hace referencia a la experiencia del usuario al interactuar con un sitio web. Según la norma internacional ISO 9241-11 *Guidance on usability* (1998), la usabilidad es el grado en que un producto puede ser utilizado por ciertos usuarios para conseguir metas específicas con efectividad, eficiencia y satisfacción, dado un contexto de uso. Según Nielsen *et al.*, una razón por la cual un usuario volvería asiduamente a su sitio, es por cumplir con las siguientes premisas:

1. Contenido de alta calidad, 2. Frecuente actualización, 3. Tiempo de descarga mínimo, 4. Sencillez de uso, 5. Lo que se ofrece es relevante para las necesidades del usuario, 6. Aprovechamiento de las características del mundo *on line*, 7. Reflejo de una organización de empresa centrada en la red (1999, pp. 381-383).

Los principios de usabilidad aplicados a la estructuración, administración y elaboración del contenido y los recursos de Facebook en el desarrollo de la estrategia aprendizaje por ubicuidad garantizan que el estudiante se motive a participar de la red social educativa como parte complementaria de su papel social y no tan solo como parte de un quehacer obligatorio por la cátedra o el requerimiento de una materia o un profesor en particular.

El Facebook es una red social con numerosos usuarios, con buen nivel de usabilidad para sus servicios, lo cual la hace una de las más activas del mundo, que autogenera un carácter socializador.

Esta actividad autogenerada favorece un ambiente de trabajo agradable ya que el alumno no acude solo por obligación, sino porque también puede desarrollar parte de su actividad social en ella. Esta actividad social (informal) de la red es la que hace de las redes sociales lugares inigualables para la labor docente a través de la motivación que produce en el alumnado (De Haro, 2008).

Estructura del modelo “ingeniosos del Facebook EVA”

Tal y como asegura Piscitelli: “El aprendizaje es un proceso dinámico e implica la selección y organización de la información por parte del sujeto” (2010). Se plantea un modelo con un entorno de aprendizaje en el cual el sujeto interactúe en su contexto con la información, sus saberes previos y de manera colectiva en los procesos de apropiación del conocimiento; asimismo, incentivar a que los participantes sean quienes dirijan su aprendizaje.



Figura 1. Estructura del modelo EVA Facebook. (Fuente: los autores).

Contextualizar el modelo

Se debe contextualizar el grupo, que es el paso en el que el docente o administrador debe reconocer los datos básicos que les interesan de los participantes o estudiantes de la institución educativa y lo necesario del entorno para poder implementar estrategias o tomar decisiones.

En este caso, la duración del Curso Diseño Web de la CUN sede Ibagué es de un semestre, aplicado al segundo semestre de 2011, que mejoró el proceso realizado en el primer semestre de dicho año. Los cursantes de esta asignatura fueron veintitrés estudiantes de Ingeniería de Sistemas y quince de la carrera de Diseño Gráfico. Se aplicó en el mes de septiembre una encuesta piloto a veintiséis estudiantes con el fin de contextualizar de forma general a la población, lo que permitió la validación del instrumento que se usó posteriormente.

El Curso Diseño Web tiene una guía llamada Syllabus, en las que se presentan el código, el número de créditos, la cantidad de horas para el trabajo académico presencial y autónomo, los objetivos, las planeación, etc. Así, si la asignatura tiene 32 horas presenciales, al estudiante le corresponden 64 horas de trabajo autónomo, y es ahí donde se va a utilizar nuestro modelo. Aunque en las salas de cómputo de la CUN no hay acceso a Facebook por cuestiones de aprovechar el ancho de banda requerido en otras actividades académicas, este servicio se puede obtener vía wifi.

Ibagué es la capital del departamento de Tolima (Colombia), y cuenta con buen nivel de acceso a Internet. En la página principal www.cun.edu.co de la CUN se promueve el uso del Facebook para contactarla; tenía, en diciembre de 2011, 5519 amigos aceptados, y aumentó 2850 en diez meses. Se implementó este proyecto primordialmente porque se quiere innovar en la enseñanza-aprendizaje utilizando la tecnología en línea y las redes sociales con todas las características que provee el ambiente virtual, mezcladas con la interacción social colaborativa de Facebook.

Dar identidad al modelo

La identidad del grupo es importante para quienes van a participar: ellos deben tener claro el nombre y la imagen del colectivo académico. Este le otorga credibilidad y aporta una clara idea del orden y la estabilidad que tiene la comunidad de aprendizaje. Se pueden identificar los grupos interdisciplinarios: los de interacción de docentes afines, los de profesores-alumnos con o sin distinción jerárquica y los de integración por niveles certificados (expertos, profesionales, estudiantes, invitados, empíricos, entre otros).

Algunas clasificaciones de grupos, dependiendo de la temporalidad, las estrategias y la intención formativa, son: curso-taller de baja temporalidad, cursos permanentes, integración y actualización docente, apoyo a materias, integración por niveles certificados y grupos interdisciplinarios.

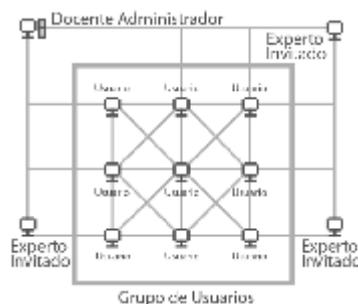


Figura. 2. Eva facebook para un curso con la utilización de invitados externos. (fuente: los autores).

En el caso que se estudia, al identificar los grupos Diseño Web, el nombre del grupo debe hacer referencia a la institución, el docente o la temática, para facilitar que se encuentren oportunamente. También se pueden elaborar pestañas o interfaces con programación en JAVA, PHP, XML y FBML, permitido por Facebook (<http://developers.facebook.com/>), con el propósito de poder mejorar la recordación, pertenencia y funcionalidad del grupo o la página.

Los grupos objeto de estudio en la investigación se crearon por los docentes a cargo. Se denominan “Diseño Web”, administrado por Lenin Valderrama Alvis y “Diseño WEB CUN u-learning”, administrado por Jaime Jiménez. Ambos son de tipo cerrado con el propósito de que los participantes sean solo los inscritos por la CUN.

Para la socialización y vinculación del grupo se informan en la clase las pautas de convivencia, de manejo de la información y la producción que se va a desarrollar por parte de los integrantes del colectivo. El grupo aloja recursos, administra procesos y sirve como soporte comunicativo de las interacciones en el aprendizaje.

No se reglamentó todo paso a paso para no limitar el proceso colaborativo y sí poder verse la voluntad libre de aprender. Se intentó lograr la convivencia e interacción encaminadas al respeto, la tolerancia y la seguridad, para lo cual se sugirieron algunas pautas dentro del grupo. Se promovió un estado ético en el desarrollo de la cultura digital (ciberciudadanía).

La metodología en el Ingeniosos del Facebook EVA debe ser apropiada por los estudiantes, de manera que la habitúen como un proceso natural de su condición exploradora y apoye la actitud de administrar sus conocimientos con la ayuda de sus pares. Parafraseando a John Dewey (1971), la misión de un proyecto educativo es el de que la gente continúe educándose por su intervención personal.

Pautar la convivencia y socialización de información del modelo

El Facebook es un mundo real que está digitalizado, que contiene procesos de relaciones sociales que hacen prioritario socializar reglas para una convivencia armónica. En el modelo debe explicarse la Netiqueta, las normas de Facebook y las que el docente solicita aplicar en el grupo.

En el grupo Diseño Web se explicó a los participantes que la Netiqueta es el conjunto de normas de comportamiento general que se deben utilizar en Internet o con dispositivos electrónicos, y que es aplicable al Facebook. La primera actividad debe ser consultar la Netiqueta, la cual se puede encontrar en Wikipedia y expresa: “La Netiqueta no es más que una adaptación de las reglas de etiqueta del mundo real a las tecnologías y el ambiente virtual”. Adicionalmente, solicitamos no utilizar Facebook cuando puede haber comunicación personal al instante, por ejemplo, no es obvio que un estudiante se comunique por este medio cuando el docente está presto a la comunicación presencial.

El grupo debe practicar la Netiqueta y todo aporte que implique mejorar la convivencia, entre ellos, los lineamientos de Facebook, de la institución educativa, de las leyes del Estado colombiano, las que se sugieren al inicio del curso y las que se van sugiriendo hasta culminarlo. Se invita a respetar la diferencia en las personas; cada quien es un mundo diferente, por lo tanto, piensa distinto. Hay usuarios que pueden actuar de forma igual o diferente en Facebook, a la de su diario vivir.

Por eso se solicita a los estudiantes y docentes aceptar invitaciones de personas que conozcan (en caso de aceptar invitaciones de extraños, verificar los datos del perfil), hacer seguimiento a los usuarios, desempeñar el papel que les corresponde y disminuir la tensión al utilizar Facebook en la educación y el miedo a perder la privacidad.

La mayoría del curso de estudio de Diseño Web utiliza Facebook, en el que se socializan fotos, videos, publicaciones y, especialmente, hay comunicación con los amigos virtuales. En las clases de Diseño Web empleamos el Facebook apoyados en lo siguiente:

Las redes sociales en Internet son cada vez más populares porque facilitan el contacto con amigos, parientes lejanos, los clientes y consumidores a través del intercambio de mensajes y de fotos, videos y audios. Sin embargo, la presentación de tantos datos personales puede exponer la vida privada de una persona o la información interna de una empresa a extraños. Así, las redes sociales deberían establecer mecanismos flexibles y de fácil manejo para que sus usuarios mantengan el control sobre la visualización de sus datos (Souza, 2010, pp. 50-60).

Teniendo en cuenta lo anterior, se informa que se puede utilizar otro usuario denominado público, que es en el que se ubican los grupos del campo académico, de modo que se deja el usuario personal aparte. En este modelo el docente debe tener un perfil en Facebook destinado únicamente a fines educativos; no se recomienda utilizar el personal.

Puesto que existen malos comportamientos en Facebook que han llevado a evitar su uso, entre ellos el conocido como *cyberbullying* (“ciberacoso”), que es el abuso a través de los medios digitales; el sexting, o envío y recepción de fotos o videos de desnudos o textos sexuales; y la cultura trol, que provoca intencionadamente a los usuarios o generan confusión, es imperativo que las instituciones educativas acompañen en la formación del buen uso de las herramientas y plataformas tecnológicas. Entonces, no es tan desbordada la idea de utilizar Facebook en las entidades educativas, pues la educación tiene un fin, un deber ser, y entre ellas está enseñar el buen manejo de Facebook y otras herramientas.

Realizar un protocolo pedagógico en el modelo

Consiste en socializar las condiciones básicas del uso de Facebook como herramienta de aprendizaje, señalando los procedimientos básicos que se van a realizar para ciertas acciones, los compromisos del estudiante y del profesor, y los lineamientos básicos para un buen desarrollo del curso en el grupo.

En el modelo, para el grupo de Diseño Web se explica que en el protocolo pedagógico existen dos protagonistas: el docente, que se conoce como administrador, y el estudiante, denominado participante. Además, que se debe dar poca importancia al comportamiento de arqueólogo, que consiste en revivir un pasado innecesario para llamar la atención o por error al faltar concentración; se recuerda el uso de la Netiqueta y de los aspectos legales y se hace hincapié en ignorar los correos no deseados porque pueden promover el envío y recepción de fotos o videos de desnudos o textos sexuales, el ciberacoso y otros malos comportamientos.

Se sustenta la pretensión de que el estudiante adquiera el hábito de utilizar el modelo que se ha diseñado en Facebook, comprometiéndolo en su proceso de enseñanza-aprendizaje con un caso que corresponde a la asignatura Diseño Web, y el desarrollo de un

esquema sencillo en el que se presentan actividades para un entorno de estudiantes de educación superior. Se solicita que el estudiante ingrese al grupo Facebook al menos un día antes y un día después de la clase presencial y sea responsable con las actividades.

Algunas universidades han institucionalizado Facebook para apoyar las actividades educativas que la CUN socializa, y promueven su uso, como se puede notar en su sitio web. En Diseño Web se va a utilizar de manera extraclase, por lo tanto, se revisan los trabajos autónomos en otros lugares o espacios diferentes a la clase presencial, y se puede usar el horario de asesorías. Hay que aprovechar el portátil con módem Internet, el móvil con Internet y cualquier otro dispositivo que se pueda aportar para facilitar la actividad de revisión o asesoría y de aprendizaje. La red wifi de la CUN, con algunos permisos otorgados, permite navegar en Facebook.

En el modelo, para cargar archivos que Facebook no permite se puede utilizar otra plataforma, que en nuestro caso son los grupos Yahoo!, de los que se referencia su enlace respectivo. Facebook posee esta desventaja, la cual se hace poco visible al permitir la integración de otros recursos. Tras haber tipificado a Facebook como una herramienta de diversión o para el ocio, se ha notado que al utilizar el modelo expuesto los estudiantes cambian de actitud.

Por otra parte, se aclara que el administrador del modelo es el docente, el cual es un experto pero por ser humano tiene sus falencias, de modo que puede invitar a otros participantes expertos o que voluntariamente soliciten el ingreso al grupo. Indirectamente, hay expertos invitados como lo son los autores de libros, guías, videos y documentos que se emplean. Algunos participantes del grupo se volverán expertos en ciertos temas y pueden aportar al desarrollo de producción intelectual digital, lo que hace más interesante este modelo.

Referente al lenguaje, el entorno EVA tiene idioma español. Se nota en las publicaciones hechas en Facebook que algunas tienen errores de ortografía, otras no. Varias personas pueden decir que en las redes sociales hay una reconstrucción de la escritura, que se está iniciando un nuevo lenguaje, al paso que otras expresan que se distorsionan el escrito o el lenguaje. Esto se puede deducir del texto “Distorsión del español en Internet”, que plasma lo siguiente:

Las redes sociales también se han convertido en cómplices de este fenómeno, ya que el usuario pretende sentirse en confianza, conversar coloquialmente, sin críticas ni en el tema ni en los modos. Sin embargo, el uso de estas herramientas es tan masivo que las expresiones se quedan con el usuario, incluyendo sus vicios de escritura. Muchos ni siquiera lo consideran un vicio, lo hacen intencionalmente, escriben con “k” o con “z” para sobresalir de los demás y darle un toque personal y divertido .

En nuestro modelo, en el escenario EVA, se acepta el uso de emoticonos, por ejemplo, un :), que significa una carita feliz; quien no domine esa forma de escribir y leer, no entiende lo que se quiere expresar. Pero se promueve la buena escritura, porque además de

una buena expresión oral se desea desarrollar la escrita. Los trabajos deben ser bien presentados, bien escritos, con respeto a la ortografía y de la forma más técnica posible. En el caso actual, el estudiante puede tener asesorías personalizadas directas o indirectas, pero como es para apoyar el aprendizaje con el trabajo independiente de la CUN, debe sustentar sus productos en las clases presenciales al administrador o docente.

Nos apoyamos en la investigación “Diseño de una red telemática orientada a grupos sociales como plataforma para el desarrollo de su red social”, que expresa:

[...] el desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones posibilitó la formación e interacción de grupos distribuidos, tanto geográficamente como temporalmente [sic]. Los grupos también pueden estar en el ciberespacio, es decir, pueden ser virtuales y en estos casos, a veces, muchos de sus integrantes solo se conocen por el medio electrónico, (Memo 2011).

Se deduce que ahora todo es virtual: periódicos, libros, el álbum fotográfico, las redes, y por eso nuestro modelo promueve los trabajos digitales, que evitan la impresión de documentos y apoyan el cuidado del medio ambiente; la asignatura Diseño Web es, en un gran porcentaje, visual.

Teniendo en cuenta que la CUN tiene en su misión y en sus principios la motivación del emprendimiento y la formación de empresa, nos llamó la atención lo que se dice en una investigación sobre redes sociales y emprendimiento:

Las redes permiten el desarrollo de un capital social (Adler y Kwon, 2002; Burt, 2000), debido a que hacen posible la interacción repetida mediante encuentros de carácter formal o informal. Esta reiteración del contacto consolida lazos de confianza y estrecha las relaciones de cooperación que permiten a un emprendedor obtener numerosos beneficios, al exponerse a diferentes ideas, descubrir nuevas oportunidades, recibir consejo, identificar, localizar y recolectar recursos y acceder a información valiosa.

El modelo motiva a que cada participante aprenda y desarrolle las competencias básicas que lo van a llevar a poder ofrecer servicios en la comunidad laboral, a tener oportunidades que van forjando su historia laboral y personal, a la formación de empresa o competencias del emprendimiento. Al socializar sus productos, exponerlos, realizar críticas constructivas, observar material y desarrollar un conjunto de actividades en el modelo, se llega a la producción mejorada. No se respalda el plagio, se deben respetar las autorías y citar a quienes producen intelectualmente. Lo que se promueve es el aprendizaje, el reconocimiento de lo que produce y lo que se adapta, generar las competencias para comprender, analizar, desarrollar y diseñar.

El administrador debe ser respetuoso, preparar adecuadamente las actividades que va a solicitar, estar atento a resolver dudas por el chat, la publicación o el mensaje. Revisar los trabajos de forma oportuna y no dejarlos acumular, porque de esto también dependen los avances que realiza el participante.

No importa que la institución no ofrezca el acceso a Internet, porque va dirigido a apoyar el trabajo independiente, en el que el administrador debe dedicar tiempo diferente a las clases. Si desea adaptar este modelo a otros escenarios, no hay que dudar en hacerlo, y generar estrategias para superar los obstáculos que perciba.

En la distribución de papeles en el proceso enseñanza-aprendizaje, el docente debe reconocer el papel del administrador y facilitador del ambiente de aprendizaje, fomentar el trabajo participativo y colaborativo, incentivar la práctica reflexiva, ayudar en el desarrollo de la metacognición (Flavell, 1978), administrar las actividades básicas, estimular las prácticas de aprendizaje de grupo e individuales, y empoderar a los integrantes.

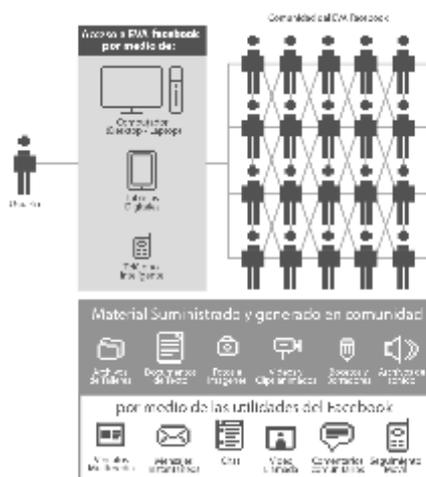


Figura. 3. Acceso a eva facebook, material y utilidades de la comunidad. (fuente: los autores).

Por otro lado, el estudiante o usuario aprendiz puede asumir funciones, o se le pueden asignar, de acuerdo con la estrategia del ente institucional o del docente. En general, debe comprometerse activamente en el proceso, usar didácticamente las herramientas virtuales, administrar su conocimiento, apoyar las dinámicas para el trabajo en equipo y personal, practicar la tolerancia y la ética en la comunidad, balancear el tiempo y uso de acceso a la red de Internet, socializar y retroalimentar con los pares sus avances académicos.

La estrategia busca generar comunidad de aprendizaje, y por eso se vincula la ayuda y gestión de expertos y profesionales dentro de la temática o protagonistas interdisciplinarios que aporten, socialicen su experiencia y conocimiento, confronten los paradigmas, apliquen actitud de tolerancia y sirvan de guía en el proceso formativo complementario.

Planificar actividades del modelo

En el modelo se utilizaron algunas de las siguientes actividades académicas:

- Resolución de problemas en que se llega a una respuesta con una solución bien fundamentada y discutida en grupo, en la que aportan varios participantes.

- Exploración y búsqueda de información con la utilización de recursos disponibles en la red y la organización y decantación del material para su posterior análisis.
- Foros de discusión para confrontar los conocimientos e inquietudes por parte de los miembros del grupo, comunicar e informar.
- Juegos de funciones o simulaciones que dependen de los componentes que se van a ejercitar por parte del docente y de los contenidos temáticos que se pretenden cubrir.
- Tutoriales multimediales que vincula la red o produce el administrador o participante.
- Proyectos que implican la fusión de la teoría y la práctica, trabajo en equipo e individual, y aprender de otros profesionales.
- Análisis de casos que abordan problemáticas profesionales por parte de los estudiantes y expertos vinculados al grupo de estudio. El EVA Facebook puede dar la pauta de inicio en el desarrollo de proyectos posteriores, ya que estimula la discusión y el pensamiento crítico, además de la construcción del conocimiento que se hace de manera colaborativa.
- Directorio de enlaces para recopilar una serie de sitios y material de interés de tipo interactivo para lograr que la comunidad pueda buscar, confrontar, indagar acerca de una temática o área.
- Bitácoras de aprendizaje, como un informe académico para describir los procedimientos y estructuras de aprendizaje.

En cada una de las anteriores actividades se establecen unas funciones por parte de los integrantes principales. La tabla 1 las ilustra.

Tabla 1. Funciones básicas de los protagonistas en el modelo (Fuente: los autores.)

Del administrador y los participantes	Del administrador	Del participante
- Exponer información o producción propia	- Presentar al participante situaciones problemáticas y trabajos	- Publicar la solución o producción académica
- Socializar guías de trabajo, videos tutoriales, enlaces e información referente al tema con autores expertos (documentos de texto, fotos e imágenes, archivos de sonido, videos y clips animados)	- autónomos para solucionarlos - Organizar los temas y actividades - Asesorar, resolver dudas y evaluar	- Tomar ideas, analizar productos expuestos para darle solución a las actividades - Realizar aportes para resolver inquietudes - Preguntar para resolver sus inquietudes - Interactuar en el desarrollo de su aprendizaje

En la selección de recursos se usan utilidades de Facebook, básicamente hipervínculos multimediales, gráficos, mensajes, notas, chat, videollamadas, comentarios en el muro,

publicaciones, gráficos, libros digitales, videos, guías, móvil, tutoriales de YouTube, servicios de Yahoo! y otras plataformas compatibles.

Accionar el modelo

La presencia de los “invitados expertos” en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y el hecho de que esté ligado a situaciones problemáticas que los integrantes pueden “reconocer” y percibir como auténtico para su dominio, contribuyen a un mayor grado de motivación y constituyen factores de éxito del proceso de enseñanza y aprendizaje .

Se usa la herramienta Facebook por ser colaborativa, y el modelo motiva al estudiante a tener un compromiso autónomo con el aprendizaje, en el que se trabaja en equipo pero cada estudiante hace sus aportes. Se puede utilizar todo lo que contribuya a lograr el aprendizaje.

En el grupo Diseño Web, primero el administrador y cada participante deben tener o crear una cuenta en Facebook y explorar algunos procesos. En la tabla 2 se sugieren algunos vínculos.

Tabla2. Procesos y vínculos explicativos enfacebook. (Fuente:Los autores)

Proceso en Facebook	Enlace
Cómo obtener una cuenta Facebook (registrarse)	http://www.facebook.com/help/signup
Perfil y muro	http://www.facebook.com/help/profile
Centro de ayuda Facebook	http://www.facebook.com/help/?ref=pf
Configurar el perfil seguridad-privacidad	http://www.facebook.com/settings/?tab=privacy
Grupos	http://www.facebook.com/help/groups
Cargar un video para una clase	http://www.facebook.com/help/videos
Cargar una foto para una clase	http://www.facebook.com/help/photos
Chat y videollamada	http://www.facebook.com/help/chat
Mensajes, adjuntar archivos	http://www.facebook.com/help/messages
Crear página fan	http://www.facebook.com/pages/create.php?ref_type=sitefooter
Eventos	http://www.facebook.com/help/events
Amigos, eliminar-adicionar amigos	http://www.facebook.com/help/friends
Fotos	http://www.facebook.com/help/photos
Ayuda de emoticones	http://www.facebook.com/help/search/?q=emoticones
Preguntas	http://www.facebook.com/help/facebookquestions
Enlaces	http://www.facebook.com/help/links
Juegos y aplicaciones	http://www.facebook.com/help/gamesandapps
Noticias	http://www.facebook.com/help/newsfeed
Bases para enseñar y aprender en Facebook	www.facebookforeducators.org
Consultar y crear en su centro educativo una política para Facebook	www.FacebookForEducators.org/policies
Normas de la comunidad de Facebook	facebook.com/communitystandards
Centro de seguridad de Facebook	www.facebook.com/safety
Utilizar el móvil	http://www.facebook.com/mobile/

A continuación, el administrador organiza el escenario EVA con la creación de un grupo en Facebook. Se debe definir para qué se va a utilizar el grupo, si es para apoyar el aprendizaje en trabajo independiente, en clase, en extraclase, o totalmente virtual. Luego se informó a los estudiantes (participantes) que podían buscar el grupo (entorno EVA), mejor por el correo electrónico del administrador para ser aceptados. Se recomienda que el administrador cree listas para ir incluyendo a los participantes como amigos. Las solicitudes que no desea aceptar las puede rechazar.

En esta experiencia se socializa digitalmente el *Syllabus* (guía institucional de la asignatura) y el acuerdo pedagógico de la CUN. Se sugiere “subir”, al menos una semana antes, cada clase de profundización, en la que se publican las actividades que se deben resolver, los videos tutoriales de YouTube, las guías paso a paso y los libros digitales que se han observado previamente. Algunos archivos se copian en el enlace del grupo Yahoo!

Se diseñaron dieciséis sesiones de clases para apoyar el aprendizaje autónomo, porque la CUN cuenta con ese estilo de programación. Con las actividades se pretende desarrollar competencias, basadas en temas, que se resuelven por medio de solución a preguntas que se socializan en las clases presenciales.

Las siguientes figuras describen lo que sucede a menudo en el modelo:

Figura 4. Diseño de clases aprendizaje autónomo. (Fuente: los autores).

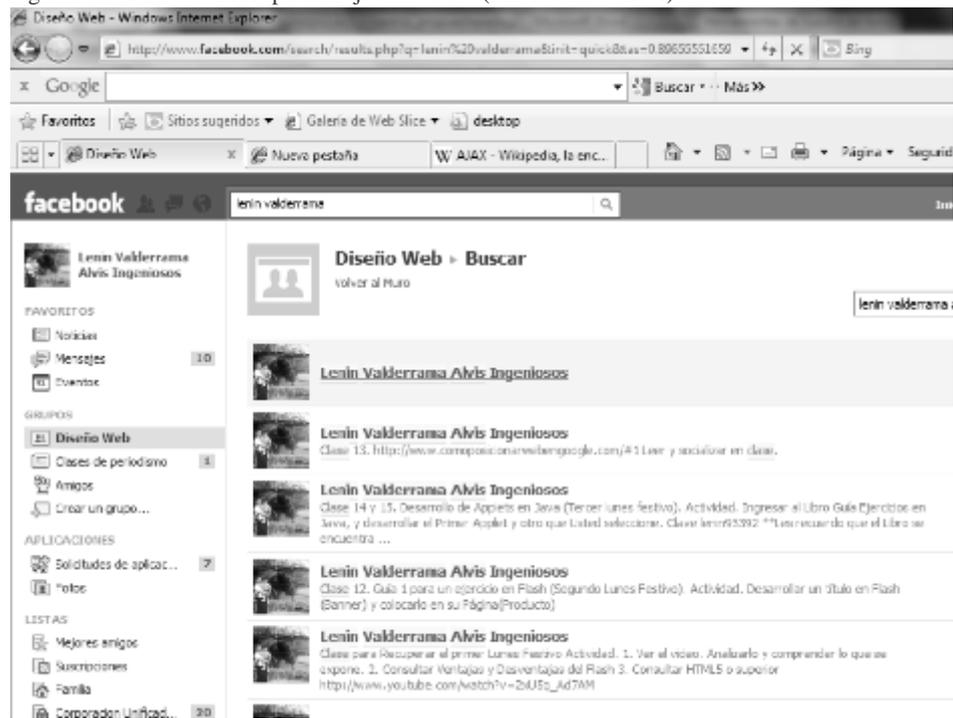


Figura. 5. Ejemplo de actividades en el muro dentro de un grupo (foros, enlaces, etc.). (Fuente: los autores).

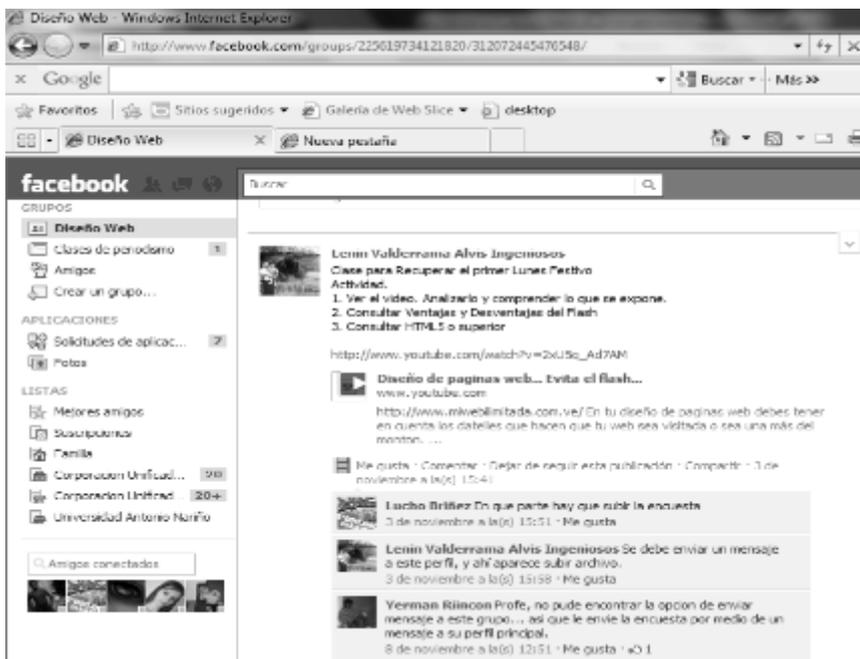


Figura. 6. Ejemplo de vinculación de elementos de video (enlaces) dentro del grupo. (Fuente: los autores).



Figura. 7. Ejemplo de vinculación con otros servicios, como los grupos yahoo! (Fuente: los autores).

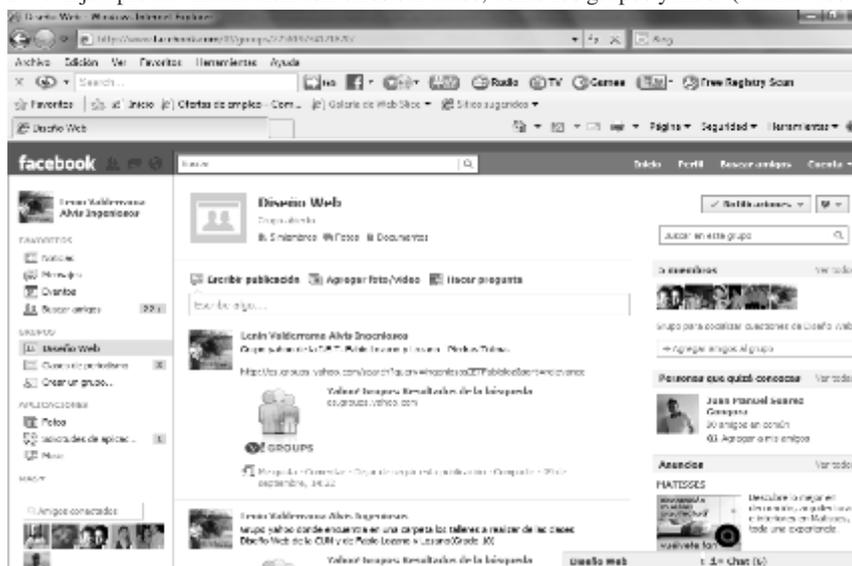


Figura. 8. Ejemplo de socialización de trabajos en el muro. (Fuente: los autores).



Figura 9. Ejemplo de socialización de trabajos en el muro con comentarios. (Fuente: los autores).

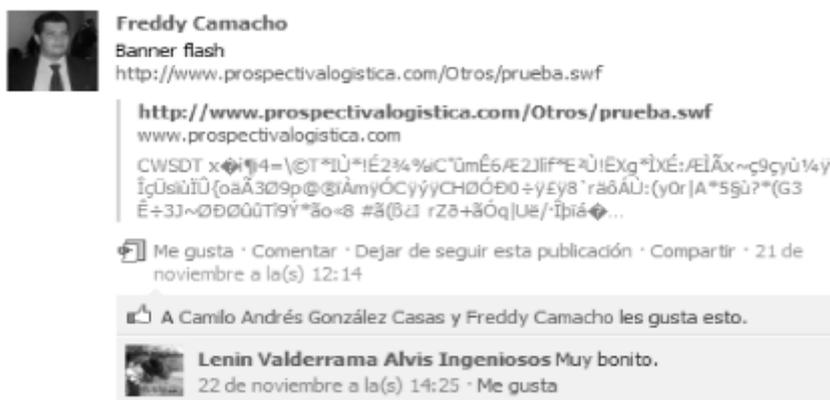


Figura. 10. Ejemplo de la participación activa de los estudiantes en la generación de contenido y continua actualización de información para el aprendizaje. (Fuente: los autores).



Monitoreo del desempeño

Se debe alcanzar un alto desempeño en la reflexión y razonamiento del estudiante frente a las temáticas tratadas; asimismo, el docente ha de intervenir para que el desarrollo cognitivo del alumno esté dentro del rango deseado. Un buen síntoma en este caso es el de que el alumno utilice recursos similares a los de un experto en su práctica reflexiva.

El administrador requiere analizar el proceso de solución de cada actividad desarrollada, la cual será socializada en Facebook o en cualquiera de las herramientas que se puedan vincular o integrar. Cada participante socializa su producción con el fin de que el grupo tenga un punto de referencia para transformar o copiar pero aprendiendo, porque debe apropiarse del conocimiento para producir. Se tiene en cuenta la puntualidad y el cumplimiento con los lineamientos asignados, pues alguien que tenga más tiempo puede mejorar otros trabajos.

El administrador debe escribir “recibí”, o “me gusta”, o hacer una descripción de lo que revise. Un ejemplo es cuando se solicita diseñar un anuncio. Para que el participante

conozca que ya fue revisado se da clic en “me gusta”, se califica de “muy bonito” o se conceptualiza sobre la actividad. Hay que utilizar cualquier idea que el docente tenga e implique aprendizaje y motivar a cada participante a estar activo en el grupo.

Evaluación dentro del EVA Facebook

La valoración colectiva es una de las características que destacan este tipo de modelo; en ella prima el diagnóstico del proceso y la consecución del objetivo planteado; contrario a lo que se evalúa erróneamente en procesos tradicionales, cuando se mide nominalmente por medio de una calificación estandarizada con criterios numéricos subjetivos.

Se recomienda, en la valoración evaluativa, tener en cuenta en igual proporción factores como el proceso y el resultado final (producto), ya que son complementarios, dependen el uno del otro y en el proceso de aprendizaje ambos desempeñan un papel muy importante en la motivación y consolidación del aprendizaje.

Se evalúa la participación, la observación a los trabajos que se exponen, los aportes y las críticas constructivas. Cada participante o equipo debe sustentar el producto de forma presencial si así lo requiere el administrador, quien reconoce los avances logrados en el proceso de aprendizaje, motiva a la cooperación y recuerda que lo importante no es solamente el resultado, sino también la participación y el aprendizaje.

Metodología

Características y alcances de la investigación

Enfoque y método

El enfoque de investigación fue cualitativo, en el que se utiliza el método de estudio de caso, examinando un proceso que tiene lugar en un marco geográfico a lo largo del tiempo; asimismo, es una indagación procesual, sistemática y profunda de un caso concreto.

Dicho caso se considera en la CUN desde febrero de 2011 hasta el mes de noviembre. Se efectúa un estudio del grupo de Diseño Web, que es el que hace el trabajo de campo, y se hace el análisis y la recolección de información con base en apuntes y en la observación de la experiencia, lo que se contrasta para llegar a una reflexión o producción. Sin embargo, se hizo uso de herramientas de cuantificación con el fin de acceder a información relevante para el estudio.

Participantes

Se tienen dos casos: un grupo en Ingeniería de Sistemas y otro en Diseño Gráfico, en la CUN sede Ibagué, conformados por estudiantes de educación superior, que cursan en el segundo semestre de 2011. Con antelación, en el primer semestre de 2011 se diseñó un

entorno virtual básico, que se mejoró para el segundo semestre con la utilización de las opciones particulares de Facebook.

Figura. 11. Encuesta de uso del facebook en el aula cun. (fuente: los autores).

Técnicas e instrumentos

Encuesta de Uso del Facebook en el aula CUN.
Encuesta para recolectar información sobre el entorno virtual Facebook como herramienta de aprendizaje del diseño web en la CUN Ibagué.

Estudiante: _____ Edad: _____
Institución: _____ Sexo: M F

Marque con una X, una de las siguientes opciones:

- ¿Es usuario de Facebook? Sí No.
- ¿Tiene cuenta en Facebook? Sí No.

Si la respuesta final es Sí, continúe con el resto del cuestionario, de lo contrario no es relevante continuar con la encuesta.

- ¿Qué usos le da al Facebook? (Puede seleccionar más de una opción)

<input type="checkbox"/> Informativo	<input type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Familiar	<input type="checkbox"/> Publicitario
<input type="checkbox"/> Negocios	<input type="checkbox"/> Contacto con Amigos	<input type="checkbox"/> Empresarial	<input type="checkbox"/> Ocio

 Otros, ¿Cuáles?: _____
- ¿Cree que el Facebook es útil en la educación? (Seleccione sólo una opción)

Sí No. ¿Por qué?: _____
- ¿Cuál de las siguientes utilidades del Facebook usa frecuentemente? (Puede seleccionar más de una opción)

<input type="checkbox"/> Chat	<input type="checkbox"/> Etiquetar/Ver Videos	<input type="checkbox"/> Video llamada	<input type="checkbox"/> Grupos
<input type="checkbox"/> Encuestas	<input type="checkbox"/> Etiquetar/Ver Fotos	<input type="checkbox"/> Aplicaciones	<input type="checkbox"/> Notas
<input type="checkbox"/> Juegos	<input type="checkbox"/> Grupo de Noticias	<input type="checkbox"/> Mensajes	<input type="checkbox"/> Tarjetas
<input type="checkbox"/> Anuncios	<input type="checkbox"/> Adjuntar archivos	<input type="checkbox"/> Móvil Facebook	<input type="checkbox"/> Eventos

 Otros, ¿Cuáles?: _____
- ¿Con qué frecuencia utiliza el Facebook? (Puede seleccionar más de una opción)

Todos los días Cada semana Cada mes Ocasionalmente Nunca
- ¿Con qué frecuencia de tiempo utiliza el Facebook por día? (Seleccione sólo una opción)

En horas: - de 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 21 22 23 24
 Otra, ¿Cuál?: _____
- En el ámbito académico: ¿Para cuál(es) de las siguiente(s) actividad(es) usa el Facebook? (Puede seleccionar más de una opción)

<input type="checkbox"/> Comunicarse con compañeros de estudio	<input type="checkbox"/> Comunicarse con docentes
<input type="checkbox"/> Aprender temas de interés	<input type="checkbox"/> Utilizarlo en asignaturas
<input type="checkbox"/> Resolver problemas	<input type="checkbox"/> Reflexionar conocimientos

 Otro, ¿Cuál?: _____
- Describa como le gustaría que se utilizara el Facebook por parte de los docentes:

Se efectúa la recopilación de varios documentos en archivos de diferentes formatos digitales, se hace una lectura rápida, se seleccionan aquellos documentos que más aportan a la investigación, los cuales se leen más detenidamente y de ellos que se analizan varios aspectos, para diligenciar unas fichas en las que se reseñan los ítems con la información más pertinente y desarrollar la redacción que apoya la investigación. Luego se hace la presentación de las investigaciones y se citan las referencias de información afines al proyecto.

Los instrumentos que se utilizaron fueron dos formatos: uno de entrevista y otro de encuesta, con preguntas cerradas y abiertas, a los fines de evaluar el entorno virtual y poder recolectar la información de Facebook como herramienta de aprendizaje. Adicional a ello, el conocimiento del docente permite mejorar la práctica y las entrevistas informales que se hacen con algunos estudiantes para preguntarles sobre la experiencia pedagógica. Se entrevistó a cinco participantes con la finalidad de socializar la experiencia sobre el uso del entorno virtual Facebook.

También, se realizó una prueba piloto con el propósito de estructurar y afinar las preguntas, así como de encontrar falencias tanto en ellas como en la redacción y la estructura de la encuesta, todo con el objetivo de validar este instrumento.

Tabla 3. Modelo de entrevista, preguntas aplicadas. (Fuente: los autores)

Entrevistado No. _____
1. ¿Cómo se enteró de la existencia de Facebook?
2. ¿Cuáles fueron los motivos para tener una cuenta en Facebook?
3. ¿Qué es lo que más le agrada del Facebook?
4. ¿Qué es lo que más le desagrada del Facebook?
5. ¿Qué opina del uso del Facebook en la materia de diseño web?
6. ¿Cuál es su punto de vista en el uso del Facebook como herramienta universitaria en el aprendizaje?
7. ¿Alguna vez ha recibido asesoría de un profesor o de un especialista por medio del Facebook?
8. ¿Qué factores cree usted que pueden hacer de Facebook una buena herramienta de enseñanza?
9. ¿Qué factores pueden hacer de Facebook una mala herramienta en el aprendizaje?
10. ¿Cómo cuida su seguridad en Facebook?
11. ¿Cree que Facebook distrae las actividades escolares o universitarias?
12. ¿Qué o cuáles herramientas de Facebook son las que más utiliza para el trabajo universitario - educativo?
13. ¿Prefiere que se use el Facebook para esparcimiento, para comunicación, para el estudio , o todos los anteriores?
14. ¿Cómo cree usted que debería ser una clase dirigida por el profesor y administrada desde Facebook?
15. ¿En su universidad está permitido el uso del Facebook? Si la respuesta es no , ¿a qué atribuye la restricción de la universidad?

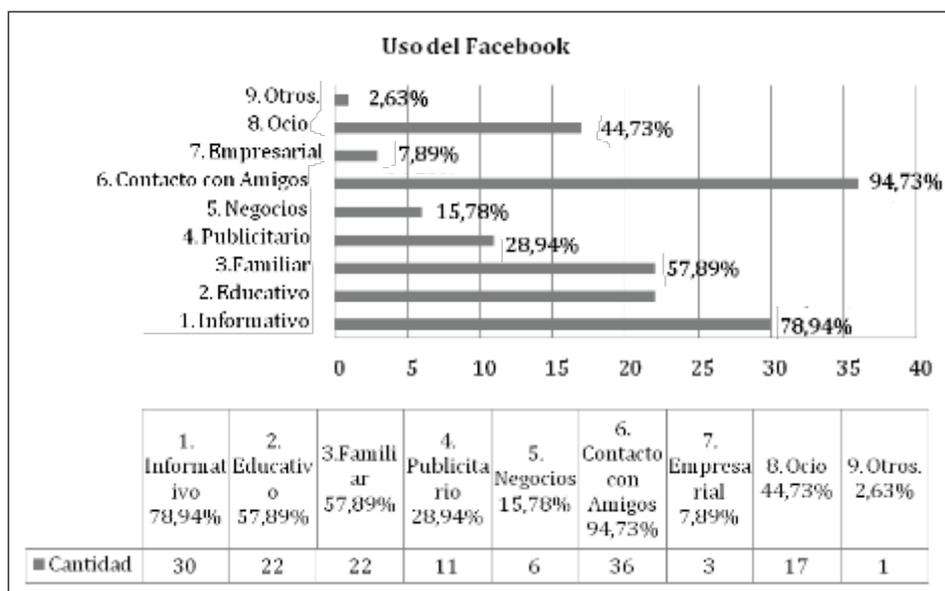
Análisis de resultados

Se procedió en el mes de noviembre a tomar una muestra de treinta y ocho estudiantes, que eran los activos en los dos grupos correspondientes a los docentes Lenin Valderrama Alvis y Jaime Jiménez Guzmán; los demás estudiantes, por situaciones de procesos

académicos, cambiaron de curso, se retiraron, o solo ingresaron temporalmente. Siendo esta la encuesta oficial, se aplicó a la población objetivo total asistente, es decir, a estas treinta y ocho personas. De ellas, veintiséis son de sexo masculino (68%) y doce de sexo femenino (32%). Todas dicen ser usuarias de Facebook. De ellas, hay quienes tienen cuenta en esta red pero nunca la utilizan, y se debe indicar que algunas usan el Facebook pero con la cuenta de un amigo o de un familiar, no la propia.

Se les preguntó: ¿qué usos le dan a Facebook? Cada encuestado podía seleccionar más de una opción. Igual que en la encuesta inicial, “Contacto con amigos” es la de mayor elección, con un total de 36 (94,73%); para “uso informativo”, 30 (78,94%); educativo, 22 (57,89%); familiar, 22 (57,89%); publicitario, 11 (28,94%); negocios, 6 (15,78%); empresarial, 3 (7,89%); ocio, 17 (44,73%); y otros, 1 (2,63%), que reporta el deporte. En el momento en que se aplicó la encuesta, el uso educativo es bueno, porque, aunque ya algunos habían utilizado Facebook para contactar docentes o compañeros de estudio, la mayoría ha participado en nuestros grupos. Se nota que Facebook en el campo social es fuerte al contactar amigos y familia. El ocio es, sin duda, un uso común, y ahí se deben ganar espacios, claro que con respeto al tiempo adecuado para él, pero de modo que se aproveche la mayor parte del tiempo para aprender. El ocio distrae en la educación; sin embargo, con estrategias docentes pueden orientar al estudiante y disciplinarlo en el uso debido para aspectos educativos, que fue el fin primordial con el que se originó esta herramienta.

Figura 12. Uso de Facebook. (Fuente: los autores).



Cree que el Facebook es útil en la educación

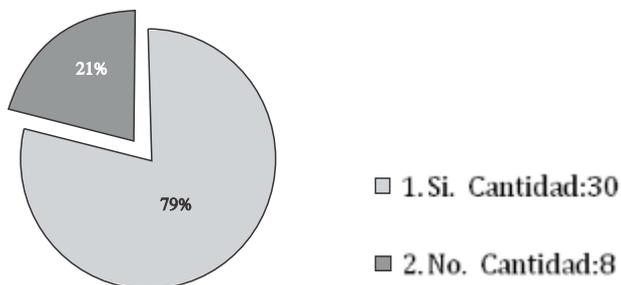


Figura 13. ¿Cree que Facebook es útil en la educación? (Fuente: los autores).



Figura 14. Frecuencia en horas por día que utiliza facebook. (Fuente: los autores).

Frecuencia con la que utiliza el facebook

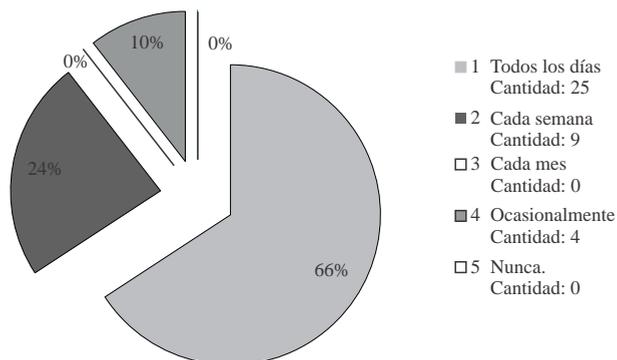


Figura 15. Frecuencia con la que utiliza facebook. (fuente: los autores).

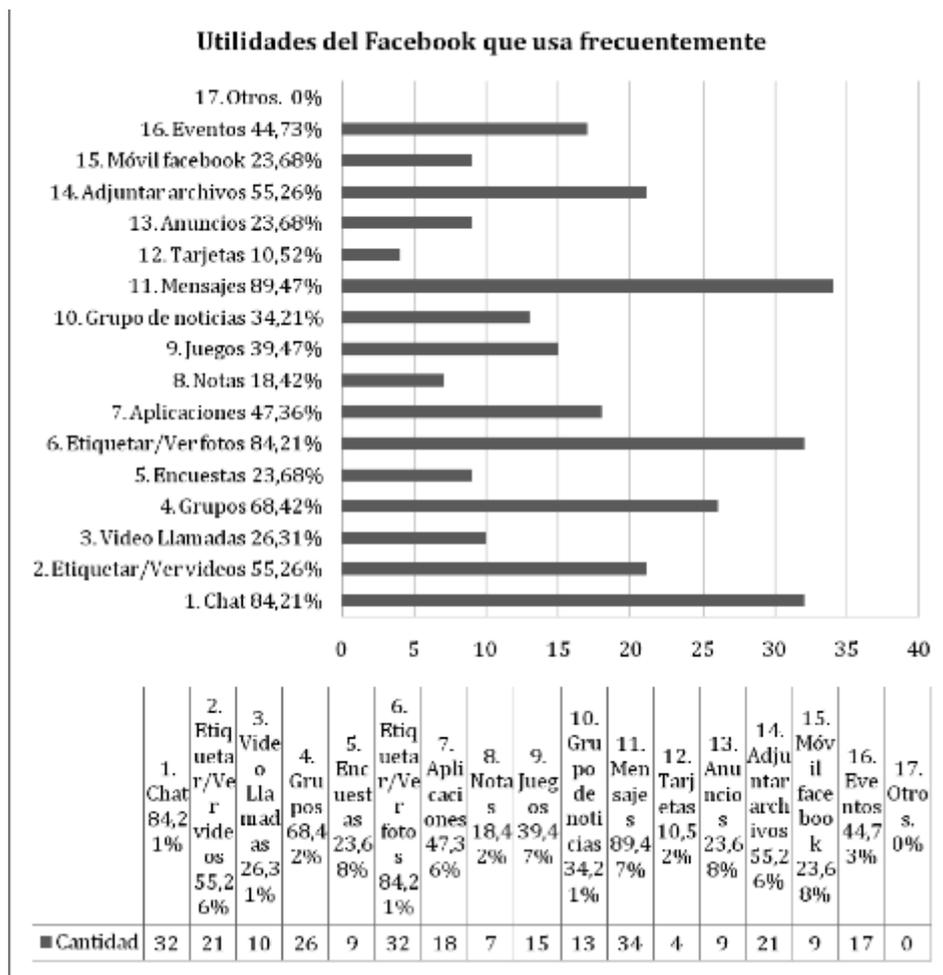


Figura 16. Utilidades de Facebook que aprovecha frecuentemente. (Fuente: los autores).

Al preguntar si creen que Facebook es útil en la educación, treinta estudiantes reconocen que esta herramienta sí lo es (79%). Al comparar con la encuesta inicial, se ha incrementado este concepto, y debe aumentar aún más, pues faltan algunos estudiantes por participar activamente en los grupos. Cuando se analiza el “¿por qué?” de las respuestas, se nota que depende del punto de vista que cada uno posee, por ejemplo, para alguien es distracción porque se puede comunicar con otras por ese medio, mientras que otros piensan que es de utilidad ya que puede contactar a sus amigos, a sus compañeros de curso o a su profesor para resolver dudas y eso lo puede mantener enterado de lo que sucede académicamente en un grupo. Asimismo, se evidencia que son más las utilidades reportadas que las desventajas.

Con relación a las utilidades del Facebook, por lo que más se usa son los mensajes, con un total de 34 (89,47%); fotos, 32 (84,21%); chat, también 32 (84,21%). Con estos tres aspectos básicos se puede iniciar un proceso académico básico. En este momento ya han utilizado el Grupos una cantidad de 26 estudiantes (68,42%), que al final del curso debe aumentar, incluso luego de finalizar el curso, porque se deja al menos un periodo académico más para mejorar e implementarlo con otra información, explicaciones pertinentes y más participantes.

Todas las utilidades mencionadas en la encuesta se pueden implementar en el modelo que se aplica en Facebook, y no necesariamente por parte del docente. El docente debe conocer lo básico para comunicarse, socializar videos, imágenes (fotos) o archivos, pero también estar presto a aprender y preguntar a los estudiantes, porque ellos manejan la herramienta o la apprehenden más fácilmente.

El tiempo que permanece el estudiante en Facebook es importante para nuestro modelo, pues se pretende incluirlo en esos espacios; a la fecha se ha cumplido esa finalidad con la mayor parte de los estudiantes. Ocasionalmente ingresan únicamente 4 (10%), mas todos los días es seleccionado por una cantidad de 25 (66%), que es un buen conjunto de alumnos. Cada semana ingresan, en promedio, una cantidad de 9 (24%); los ítems “nunca” y “cada mes” nadie los ha seleccionado. Se puede aprovechar ese ingreso para estar pendientes de actividades académicas, emplear la herramienta en el campo educativo, formar a las personas en generar sus grupos de conocimiento particulares, ser más fuertes en sus competencias, compartir lo que se domina o buscar grupos que permitan apoyar las falencias que se tienen y se desea superar.

El promedio en horas diarias que utilizan el Facebook es de 4,4, lo cual significa aproximadamente 4 horas y 24 minutos. Es un dato interesante, aunque esto no quiere decir que todos los días ingresen exactamente esas horas, pues hay personas que dedican más tiempo unos días que otros. Para el modelo que se propone es importante que ingresen al menos una hora diaria, lo que da siete horas a la semana, que es un buen tiempo para los procesos de aprendizaje en el grupo diseñado. Ese tiempo, incluso menos, permite que el participante sea activo, responda por sus actividades académicas, apoye el proceso y aprenda. Se ha notado que esta herramienta logra que una persona se sienta acompañada, que alguien esté fuera de línea o en línea; si se compara con experiencias anteriores, han disminuido los niveles de deserción académica, de ahí que sería interesante iniciar una investigación al respecto.

A la fecha de la encuesta oficial, los estudiantes ya han realizado procesos académicos y se puede evidenciar, como lo indican los datos que se reportan en el orden respectivo de mayor a menor selección: “comunicarse con compañeros de estudio”, 94,73%, con una cantidad de 36; “comunicarse con docentes”, 29 (76,31%); “resolver problemas”, 17 (44,73%); “utilizarlo en asignaturas”, 14 (36,84%); “aprender temas de interés”, 12 (31,57%); “reflexionar conocimientos, 10 (26,31%); otro, 0%. Esto satisface nuestra labor y la experiencia que se lleva a cabo, porque se cumple el fin más importante, que es el de usarlo en la academia y que se vean sus ventajas. Algunos se habían comunicado con pocos docentes por este medio, pero no habían participado en un grupo.

En la pregunta abierta, donde se solicita describir cómo les gustaría que se utilizara el Facebook por parte de los docentes, se deduce que solo una persona es renuente a recomendar el Facebook; aun quienes no están de acuerdo con ser una herramienta útil, describen cómo desean que se utilice, e informan positivamente sobre la aplicación de ella en aspectos académicos. Todo lo que allí describen los estudiantes se puede alcanzar con la herramienta, y hasta es lo que ya han vivido como participantes en este modelo.

Análisis cualitativo a las entrevistas

Teniendo en cuenta que este modelo utiliza el Facebook y que algunos estudiantes fueron participantes, nos interesa evidenciar y reconocer detalles sobre la percepción que tienen ellos de la implementación de esta herramienta en la clase de Diseño Web.

Se analiza que la mayoría reconoce que el uso de esta herramienta es adecuada para orientar las actividades académicas, ya que se pueden comunicar con el docente o administrador, socializar los trabajos, acceder a material recomendado por él y resolver problemas o inquietudes.

Desde el punto de vista académico, se resalta como elemento fundamental a tener en cuenta que está tipificada la distracción como un elemento perjudicial para el proceso de aprendizaje y para la seguridad personal, y no ser protección del conocimiento.

Uno de los entrevistados sugiere que se debe utilizar en todas las asignaturas, mientras otro aduce que este sistema no se puede aplicar en todas las materias. Podría inferirse que los estudiantes imaginan que la metodología utilizada por el docente en forma presencial es igual a la que va a aplicar en Facebook, y sugieren que debe depender de la materia.

Se nota que los estudiantes se han relacionado con sus compañeros de estudio y con sus amigos mediante esta herramienta, y aunque ha sido de utilidad académica, prima lo social. Por lo tanto, se deduce que los estudiantes desean estar conectados y comunicarse con sus amigos o personas que les interesa. También aceptan que la herramienta es necesaria en algunas actividades académicas porque con ella pueden estar enterados de las actividades que van a realizar y la comunicación fluye.

Conclusiones y recomendaciones

Lo importante de utilizar el Facebook es el modelo que toma fuerza como resultado de una experiencia significativa de carácter pedagógico y didáctico, en la que se utilizan varias estrategias que apuntan a la disminución la deserción académica y, sobre todo, a motivar el uso de las TIC en el aprendizaje.

Para evitar el ciberbullying lo mejor es ignorar las provocaciones y borrarlas, usar la Netiqueta, conceptualizar sobre este tema en el grupo Facebook y no olvidar comportarse en Internet como lo haría presencialmente.

Se aprende a pedir ayuda, a socializar los productos, a exponer, a comprender lecturas y otras competencias que promueven en las instituciones de educación; por ese motivo se deben incluir las nuevas plataformas en el aprendizaje de los estudiantes, no solo de educación superior, sino en todo contexto educativo.

Una investigación motiva a seguir indagando sobre otros temas que, en la recolección de información o en las lecturas realizadas para documentar bien dicho trabajo, le hayan llamado la atención al investigador. Algunos asuntos que sugerimos investigar es el cyberbullying, temas sexuales en Facebook, el nuevo lenguaje en Internet, las denominaciones de los sitios webs (p. ej. ¿Facebook debería describirse como red social?); específicamente, en la CUN se debe investigar sobre las tipificaciones sexuales en las carreras.

El modelo Ingeniosos del Facebook EVA está en versión 1 y debe seguir mejorando y aplicándose por parte de los docentes que lo generan o conocen, no solamente en la educación superior, sino en la media o técnica, y así motivar otros espacios o formas de orientar las clases que permita ahorrar tiempo a los docentes y disminuir los niveles de deserción, pues constituye una herramienta que utilizada de forma humanizada (como debe ser), puede educar y hacer reflexionar a los participantes.

No se deben ignorar los procesos innovadores como el nuestro y otros muchos que se socializan en el contexto, y en cambio analizar el potencial de las actuales redes sociales para incluirlas en el campo educativo, junto con el hardware y el software, con la finalidad de facilitar los procesos, mejorar el seguimiento académico y fomentar la comunicación con estas herramientas entre docentes, estudiantes y demás participantes de la institución educativa, y así poder mejorar y tener una sociedad cada vez más humana y mejor comunicada.

Allí, además de fomentar la buena comunicación, se crean lazos de amistad que nacen con el proceso de aprendizaje: no solo se puede aprender en el sitio de la clase, sino también desde cualquier lugar y en cualquier momento. Esto sin duda permite que si el estudiante no puede asistir a una clase, o si el docente socializa la misma con esta herramienta, pueda aprender de todos modos, con lo cual se evitan los niveles de deserción.

Es una herramienta que deben manejar tanto los docentes como los padres de familia; estos últimos, para que mejoren la comunicación con sus hijos, pues actualmente las familias tienen integrantes distantes y ella contribuye a formarlos, a estar pendiente de ellos especialmente en el aspecto académico, además de que los padres también pueden aprender temas que les interesen.

Referencias

- Adler, P. y Kwon, S. (2002). "Social capital: prospects for a new concept". *Academy Management review*, 27(1), 17-40.
- Álvarez Cadavid, G. M. (2009). "Etnografía virtual: exploración de una opción metodológica para la investigación en entornos virtuales de aprendizaje". *Educación, Comunicación, Tecnología*, 3(6), 1-31.
- Aula Urbana (2009). *El uso pedagógico de las TIC*. Bogotá: Secretaría de Educación Distrital e Instituto para la Investigación y el Desarrollo Pedagógico.
- Area Moreira, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa. Manual electrónico*. San Cristóbal de La Laguna: Universidad de La Laguna.
- Berger, P. L. (ed.) (1999). *Los límites de la cohesión social. Conflictos y mediación en las sociedades pluralistas*. Barcelona: Galaxia Gutemberg [Informe de la Fundación Bertelsmann al Club de Roma].
- Burt, R. (2000). "The network structure of social capital". En Sutton, R. y Staw, B. (eds.) *Research in organizational behavior* (pp. 345-423). Greenwich: JAI Press.
- Dewey, J. (1971). *Democracia y educación*. Buenos Aires: Losada.
- Espino, F. (2010). "Distorsión del español en Internet: la ortografía desaparece paulatinamente". *Suite101.net*. Consultado el 16 de marzo de 2010 en <<http://fatima-espino.suite101.net/distorsion-del-espanol-en-internet-a12626#ixzz1cTYdBA9>>.
- Fernández, G. E. (2009). *U-learning. El futuro está aquí*. Madrid: RA-MA.
- Flavell, J. H. (1979). "Metacognition and cognitive monitoring: a new area of cognitive-developmental inquiry". *American Psychologist*, 34(10), 906-911.
- Haro, J. J. de (2008a, 8 de noviembre). "Las redes sociales en educación". *Educativa* [en línea]. Consultado el 11 de julio de 2009 en <<http://jjdeharo.blogspot.com/2008/11/laredes-sociales-en-educacin.html>>.
- Herrera, E. H. (2009). "Investigación sobre redes sociales y emprendimiento: revisión de la literatura y agenda futura". *Innovar*, 19(33) [en línea]. Consultado el 27 de octubre de en <http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S01215051200900100003&lng=en&nrm=iso>.
- Lévy, P. (1999, enero-junio). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós Ibérica.

- Martín Sanz, C. B. (s. f.). “*u-Learning: nuevas vías de formación*”. N-economía [en línea]. Consultado en <http://www.n-economia.com/notas_alerta/pdf/ALERTA_NE_18-2007.PDF>.
- Mena, D. N. (2007). “Diseño de una red telemática orientada a grupos sociales como plataforma para el desarrollo de su red social. Parte I. Fundamentos del trabajo en red”. *Acimed*, 16(5) [en línea]. Consultado el 28 de octubre de 2011 en <http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352007001100003&lng=es&nrm=iso>.
- Nielsen, J. (1999). *Designing web usability*. Indianapolis: New Riders Publishing.
- Piscitelli, A. (2010). “El proyecto Facebook y la posuniversidad”. En Souza, S. V. *Análisis de mecanismos de control de acceso a las redes sociales* (p. XIX). Lisboa: Porto Bezerra and Bráulio Alturas.
- Prensky, M. (2001, octubre). “On the Horizon”. *NCB University Press*, 9(5) [en línea]. Consultado el 5 de octubre de 2001 en <<http://www.omarvillota.net/>>.
- Pulkkinen, A. (2007). *Product configuration in projecting company: the meeting of configurable product families and sales-delivery process*. Tesis de doctorado. Finlandia: Doctorado en Tecnología, Tampere University of Technology.
- República de Colombia. Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (2010). “Gobierno en línea: una estrategia que responde a las necesidades de los colombianos” [en línea]. Consultado el 9 de septiembre de 2010 en <<http://www.mintic.gov.co/mincom/faces/index.jsp?id=2108>>.
- República de Colombia. Plan Nacional Decenal de Educación (PND) 2066-2016 (2007, 14 de marzo). “Renovación pedagógica y uso de las TIC en la educación” [en línea]. Consultado el 1 de marzo de 2008 en <<http://www.plandecenal.edu.co>>.
- República de Colombia. Ley 1341 de julio 30 de 2009, artículo 17. “Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones”.
- Saigí, R. F. (2011, mayo-junio). “Aprendizaje colaborativo en red: el caso del Laboratorio de Telemedicina”. *Gaceta Sanitaria*, 25(3).
- “Web 2.0. Redes sociales” (2010). *Wikilibros* [en línea]. Consultado el 22 de mayo de 2002 en <http://es.wikibooks.org/wiki/Web_2.0/Redes_Sociales>.

Referencia

Lenin Valderrama Alvis, Jaime Alberto Jiménez Guzmán y Edgar Diego Erazo Caicedo, “Entorno virtual Facebook como herramienta de aprendizaje del diseño web en la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Ibagué”, revista *Perspectivas Educativas*, Ibagué, Universidad del Tolima, Vol. 4, (enero-diciembre), 2011, pp. 151-180

Se autoriza la reproducción del artículo para fines estrictamente académicos, citando la fuente y los créditos de los autores.

Fecha de recepción: 25/09/11

Fecha de aprobación: 14/10/11