

Facebook: Una experiencia universitaria

Lotzy Beatriz Fonseca Chiu

lbchiu@hotmail.com

Universidad de Guadalajara, México

Nadyezhda Ivett Hernández Ramírez

nady08@hotmail.com

Centro de Estudios Universitarios Arkos
Universidad Tecnológica de Bahía de Banderas, México

Mauricio Vargas Ruiz

mauriciovarg@hotmail.com

Universidad Vizcaya de las Américas, México

Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad, "innovación y difusión de la tecnología". Año 3, núm. 5, septiembre 2013-febrero 2014.

Recibido: 26-08-2013

Aceptado para su publicación: 09-09-2013

Lotzy Beatriz Fonseca Chiu. Licenciada en Informática, Profesor de Asignatura en el Centro de Ciencias Exactas e Ingenierías (CUCEI) de la Universidad de Guadalajara, Asesor adjunto en UDG Virtual en LTI, Blvd. Marcelino García Barragán 1421, esquina Calzada Olímpica, Módulo O planta baja, C. P. 44430, Guadalajara, Jalisco, México. (33) 1378 5900 y Ext: 27732.

Nadyezhda Ivett Hernández Ramírez, ingeniero en Sistemas Computacionales, profesor de Asignatura en el Centro de Estudios Universitarios Arkos y Universidad Tecnológica de Bahía de Banderas.

Mauricio Vargas Ruiz, ingeniero Civil, profesor de Asignatura en la Universidad Vizcaya de las Américas plantel Puerto Vallarta.

Facebook: Una experiencia universitaria

Lotzy Beatriz Fonseca Chiu
Nadyezhda Ivett Hernández Ramírez
Mauricio Vargas Ruiz

YALA

Resumen

El trabajo tiene como finalidad difundir la experiencia de construir contenidos propios y compartirlos a través de Facebook. Los contenidos como videos, páginas web y presentaciones *online* son desarrollados por estudiantes universitarios en equipos de trabajo, como parte de los proyectos que se les solicitan en la materia de Tópicos Selectos de Informática I, que se imparte en el Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías (CUCEI) de la Universidad de Guadalajara.

Palabras clave

Facebook, desarrollo, contenidos, estudiantes universitarios.

Abstract

The paper aims to disseminate the experience of building their own content and share them via Facebook. The contents such as videos, websites, online presentations are developed by college students working in teams, as part of the projects that were requested in the field of Computer Selected Topics I, taught at Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingeniería (CUCEI) Universidad de Guadalajara.

Keywords

Facebook, development, content, college students.

Introducción

Un ambiente virtual de aprendizaje es un espacio virtual para producir y desplegar recursos para el aprendizaje, que es modelado pedagógicamente con esa finalidad, donde los diversos componentes que lo conforman (espacios de la plataforma, actividades y materiales), buscan generar conocimientos, los cuales se ven enriquecidos por la interacción en la Comunidad de Aprendizaje, dicha interacción es mediada por herramientas informáticas (Silva, 2011). Es así como pretendemos que los estudiantes universitarios que cursan las carreras de Ingeniería en Computación y la Licenciatura en Informática en el Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías de la Universidad de Guadalajara construyan ambientes virtuales de aprendizaje usando la red social Facebook con la finalidad de generar y compartir conocimiento de diversos temas que los mismos estudiantes seleccionarían; además de generar comunidades virtuales invitando a sus conocidos y amigos para que estos puedan ver, comentar y debatir sobre los recursos que los estudiantes construirían y publicarían sobre las temáticas seleccionadas a través de la red social. Pero, ¿por qué pensar en publicar los contenidos que crearían los jóvenes universitarios a través de redes sociales? Las redes

sociales permiten la creación y el mantenimiento de relaciones (sean de carácter personal o educativo) a través de plataformas *online*. Cada vez más personas trasladan su identidad a la Red para participar en estas redes sociales. Herramientas como Xing, Myspases, Facebook o LinkedIn.

Las potencialidades formativas de estos recursos son enormes. La idea más importante tiene que ver con la web, que deja de ser un espacio donde leer (recibir datos) para convertirse en un lugar donde poder escribir (crear datos) (Tapscott, 2007). También es un espacio donde podemos publicar contenidos multimedia como videos y fotos. Por todo lo mencionado anteriormente es que seleccionamos las redes sociales, en específico la red social Facebook.

Referentes teóricos

¿Qué son las redes sociales? Una red social es un conjunto formado por actores (personas, organizaciones u otras entidades) conectados entre sí por uno o varios tipos de relaciones tales como la amistad, el parentesco, los intereses comunes, los intercambios comerciales, etc.

Los servicios de red social son aplicaciones basadas en web inicialmente destinadas a construir o reflejar las relaciones sociales entre personas; actualmente, también reflejan nuestra pertenencia a empresas y grupos, y nuestras aficiones. El conjunto de estos sistemas recibe el nombre de redes sociales y ya forman parte del quehacer diario de cualquier internauta, e incluso de muchos usuarios de telefonía móvil avanzada. (Redondo 2010). Según la temática que traten, podemos hablar de redes sociales, como Facebook y especializadas en un tema concreto, como las redes profesionales LinkedIn o Xing. Otra clasificación distingue entre redes centradas en el usuario, como Facebook o Twitter, y redes centradas en objetos, como YouTube o Flickr, donde lo que importa es el material que se comparte (Aced 2010).

¿Qué es Facebook? Facebook es la red de las redes, la red más grande del mundo. Se trata de un espacio web gratuito creado inicialmente para la comunicación social de los estudiantes de Harvard, que ha logrado expandirse por todo el mundo. Los usuarios pueden acceder a esta red registrándose, y deben tener una cuenta de correo electrónico. El inventor y creador es Mark Zuckerberg, un estudiante de la Universidad de Harvard (Llavina 2010).

¿Por qué publicar contenido a través de Facebook? En Jalisco 83% de usuarios de Facebook son jóvenes. Para los jóvenes las redes sociales se han convertido en parte de su vida cotidiana. De acuerdo a la encuesta de *The Competitive Intelligence Unit* (CIU, firma de consultoría e investigación de mercado de alcance regional sobre comunicaciones, infraestructura y tecnología), en México 90% de usuarios de internet menores de 30 años utiliza Facebook, Twitter, Hi5 o Myspace. Y en Jalisco, tan sólo del millón 407 mil 700 usuarios de Facebook (83%) es menor de 30 años (Barrera 2011). Las estadísticas mencionadas anteriormente nos indican que las redes sociales son del agrado de los jóvenes quienes son nuestro público objetivo, debido a esto se decide utilizar Facebook como herramienta principal para compartir recursos como video, páginas web y presentaciones desarrollados por jóvenes universitarios y publicarlo y compartirlo en esta red social.

El objetivo de la creación de ambientes de aprendizaje sería desarrollarlos como proyectos para las materias de Informática pero, ¿qué es un proyecto? Un proyecto es un esfuerzo para lograr un objetivo específico por medio de una serie particular de tareas interrelacionadas y la utilización eficaz de recursos (Guido, 2006).

Los proyectos son una metodología integradora que plantea la inmersión del estudiante en una situación o una problemática real que requiere solución o comprobación. Se caracteriza por aplicar de manera práctica una propuesta que permite solucionar un problema real desde diversas áreas de conocimiento, centrada en actividades y productos.

Para el caso particular del presente estudio se propuso a los estudiantes que de acuerdo a su materia desarrollaran un proyecto que deberían realizar en el transcurso del semestre.

Etapas de un Proyecto:

1. Planeación.
2. Recursos.
3. Objetivos.
4. Proceso.
5. Resultados.

En este caso los estudiantes tuvieron que pasar por las etapas de un proyecto para finalizarlos en tiempo y forma, de acuerdo a las especificaciones y con la guía de su profesor de acuerdo a la materia. Pero ¿por qué utilizar la estrategia de desarrollo de proyectos? (Pimienta, 2012:133).

Porque permite desarrollar los diversos aspectos de las competencias en sus tres dimensiones de saber y articulando la teoría con la práctica, así como también:

- Favorecen prácticas innovadoras
- Ayudan a solucionar problemas
- Permiten transferir conocimientos, habilidades y capacidades a diversas áreas de conocimiento
- Permiten aplicar el método científico
- Favorecen la metacognición
- Fomentan el aprendizaje cooperativo
- Ayudan a administrar el tiempo y los recursos
- Alientan el liderazgo positivo
- Fomentan la responsabilidad y el compromiso personal
- Contribuyen a desarrollar la autonomía
- Permiten una comprensión de los problemas sociales y sus múltiples causas
- Permiten un acercamiento a la realidad de la comunidad, del país y del mundo
- Alientan el aprendizaje de gestión de un proyecto
- Permiten desarrollar la autonomía y la capacidad de hacer elecciones y negociaciones

Los estudiantes trabajan en equipos la materia que comprende este estudio por ser la estrategia que mejor se adapta al estudio, pero ¿por qué trabajar en equipos? La razón básica para la creación de equipos de trabajo reside en la expectativa de que ejecutarán tareas con mayor eficacia que de manera individual, lo

cual redundará en beneficio de los objetivos organizativos generales (West, 2003). Para comprender cómo hay que trabajar en equipos es importante tomar en consideración el contenido de la tarea, las estrategias y procesos empleados por los miembros del equipo para realizarla.

Para funcionar con eficacia los miembros de un equipo deben concentrarse activamente en sus objetivos, revisando con regularidad las formas de alcanzarlos y los métodos de trabajo del grupo. Asimismo, para fomentar su bienestar, el equipo debe reflexionar acerca de las maneras en que presta apoyo a los miembros, cómo se resuelven los conflictos y cuál es el clima social general del equipo.

Los aspectos más significativos del trabajo en equipo son:

- Alcanzar los objetivos del equipo
- La participación activa dentro del equipo
- La división de las tareas
- Apoyo a la innovación

Otro de los objetivos planteados fue generar comunidades virtuales, pero ¿qué es una comunidad virtual? Las comunidades virtuales son agregados sociales que surgen de la Red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo discusiones públicas durante el tiempo suficiente, con suficientes sentimientos humanos como para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético (Rheingold, 1996: p. 20).

De acuerdo con Coll, (2004) las comunidades virtuales son: grupos de personas o instituciones conectadas a través de la red que tienen como foco un determinado contenido o tarea de aprendizaje. Las comunidades virtuales de aprendizaje (CVA) se caracterizan por la existencia de una comunidad de intereses y por el uso de las TIC en una doble vertiente: como instrumento para facilitar el intercambio y la comunicación entre sus miembros y como instrumento para promover el aprendizaje.

Contexto

El desarrollo por equipos de proyectos se realizó en el calendario 2013-A entre jóvenes universitarios de las carreras de Ingeniería en Computación y de la Licenciatura en Informática que cursan la materia de Tópicos Selectos de Informática I del Centro

Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías de la Universidad de Guadalajara, las edades de los estudiantes están entre los 22 y los 24 años de edad.

Desarrollo

La estrategia didáctica en pasos:

1. Se solicitó a los estudiantes que hicieran equipos de 3 estudiantes como máximo
2. En horario de clases se les explicó a los alumnos en qué consistiría el proyecto, a continuación, brevemente se explica la metodología que se utilizó. Los alumnos investigaron los problemas más graves que se tienen actualmente a nivel mundial de acuerdo a lo que plantea la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en un informe de esta misma organización y que podrían investigar por internet. El siguiente paso fue seleccionar alguno de estos problemas por equipo. Ejemplo: la hambruna, la pobreza, la contaminación, etc.
3. Los alumnos realizaron, de acuerdo al tema seleccionado, una investigación sobre el problema y generaron contenidos como: presentaciones Power-point, presentaciones on-line con Prezi, videos, fotografías, páginas web externas, etc.
4. Todos los contenidos generados por los estudiantes tendrían que ser propios, esto es, de la autoría de los estudiantes.
5. El profesor creó una página web por equipo en Facebook.
6. El profesor proporcionó a los estudiantes la página web en Facebook correspondiente a cada equipo.
7. Los estudiantes publicaron los contenidos desarrollados en esa página web en Facebook.
8. Finalmente los alumnos invitaron a amigos y familiares a visitar sus páginas web en Facebook y distribuyeron las ligas de sus páginas web.
9. Los estudiantes administraron su página web en Facebook, fomentaron el debate y la participación sobre el tema planteado entre amigos, familiares y conocidos y de esta forma generaron una comunidad virtual. El profesor habría observado regularmente el ambiente de aprendizaje en Facebook.
10. El profesor evaluó contenido, participación y administración del ambiente de aprendizaje en Facebook. El profesor durante el horario de clase hizo hincapié en la importancia de generar la participación de amigos y familiares, para generar comunidades virtuales, además se tomaría en cuenta como parte de la evaluación del proyecto.

Para los jóvenes, las redes sociales se han convertido en parte de su vida cotidiana

Resultados

Imágenes de los ambientes virtuales de aprendizaje creados en Facebook por los estudiantes universitarios; las cuales se organizan por equipo y tema de trabajo:

- Equipo 1: La alimentación
 - Imagen 1. Ambiente virtual sobre la alimentación desarrollado por los estudiantes universitarios.
 - Imagen 2. Imágenes sobre la alimentación publicadas por los estudiantes universitarios en Facebook.
 - Imagen 3. Comentario sobre el tema la alimentación publicado por la comunidad virtual en Facebook.
 - Imagen 4. Comentarios sobre el tema la alimentación publicado por la comunidad virtual en Facebook.

El contenido se puede consultar en https://www.facebook.com/#!/pages/La-alimentacion/346513332115916?bookmark_t=p

- Equipo 2: La drogadicción
 - Imagen 5. Ambiente virtual sobre la drogadicción desarrollado por los estudiantes universitarios.
 - Imagen 6. Documento publicado en Facebook con información sobre la drogadicción desarrollado por los estudiantes universitarios.
 - Imagen 7. Videos creados y publicados en Facebook sobre la drogadicción desarrollado por los estudiantes universitarios.
 - Imagen 8. Comentarios sobre el tema la drogadicción.

Las imágenes y los videos se pueden consultar en:
https://www.facebook.com/pages/CUCEI_Equipo6/220191834772364?bookmark_t=page#!/pages/Drogadikki%C3%B3nUN-VIAJE-SIN-Retorno/562254803793573?bookmark_t=page
<http://www.youtube.com/watch?v=mboFoqblBtY>
http://www.youtube.com/watch?v=me_C9Me_qHs
<http://www.youtube.com/watch?v=S8UF6vecdtM>

Resultados de la encuesta contestada por los estudiantes: Finalmente se realizó una encuesta a los estudiantes que participaron en la creación de los ambientes virtuales de aprendizaje a través de Facebook obteniendo los siguientes resultados:

1.-¿Qué tipo de contenido multimedia desarrollaste para el ambiente virtual de aprendizaje?

a) Videos b) Imágenes c) Texto con links d) Todas las anteriores e) Ninguna de las anteriores.

De los 51 estudiantes que integraron el calendario 2013-A de la materia Tópicos Selectos Informática I (Comercio Electrónico), 48 incluyeron videos, imágenes y texto con links. Solo 3 estudiantes afirmaron sólo haber incluido imágenes y texto con links.

2.- ¿Cuál tema seleccionaron para el desarrollo de su ambiente virtual de aprendizaje?

R= Pobreza, el bullying, el fomento a la lectura, el maltrato animal, la alimentación, la hambruna y la inseguridad.

Cabe mencionar que los estudiantes universitarios contestaron la encuesta anterior por Facebook.

Conclusiones

En este estudio se pudo observar cómo los estudiantes universitarios construyeron ambientes virtuales de aprendizajes a través de la publicación de contenidos creados por los propios jóvenes universitarios en páginas web en Facebook y cómo compartieron el conocimiento a amigos y familiares, al construir comunidades virtuales que aprendían a través de los contenidos publicados, además de generar debates y publicación de opiniones por los propios miembros de las comunidades.

También se pudo observar cómo los jóvenes universitarios prefirieron los contenidos multimedia como videos, imágenes y links a documentos en la nube para transmitir conocimiento a otros miembros de la comunidad virtual.

Referencias

- Aced, C. (2010). *Redes sociales en una semana*. Gestión 2000: Barcelona, pp.7.
- Coll, C. (2004). *Las comunidades de aprendizaje*. Nuevos horizontes para la investigación y la intervención en psicología de la educación. 26 de mayo del 2013 recuperado de la dirección http://www.ub.edu/grintie/GRINTIE/Library/public/CC_Almeria_04.pdf
- Barrera, E. (2011). En Jalisco, 83% de usuarios de Facebook son jóvenes. *El Informador*, 08 de febrero del 2011 recuperado desde la dirección <http://www.informador.com.mx/jalisco/2011/269482/6/en-jalisco-83-de-usuarios-de-facebook-son-jovenes.htm> el 26 de mayo del 2013.
- Gido, J. (2006). *Administración exitosa de proyectos*. México: Cengage Learning.
- Llavina, X. (2010). *Facebook*. Mejore sus relaciones conociendo la red social que conecta al mundo. Profit Editorial: España.
- Pimienta, J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje*. México: Pearson. p. 133
- Redondo, J. A. M. (2010). *Socialnets*. La insospechada fuerza de unas aplicaciones que están cambiando nuestras vidas y nuestros trabajos. Península Editorial: Barcelona, pp.13.
- Rheingold, H. (1996). *La comunidad virtual*. Una sociedad sin fronteras. Barcelona: Gedisa.
- Tapscott, D. & Williams, A. D. (2007). *Wikinomics*. La economía de las multitudes inteligentes. Barcelona. Paidós.
- West, M. (2003). *El trabajo eficaz en equipo 1+1=3*. Barcelona: Paidós plural.

¿Cómo citar?

FONSECA CHIU, L. B; Hernández Ramírez, N. I. y Vargas Ruiz, M. (2013, Septiembre). Facebook: Una experiencia universitaria, en *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*. Año 3, núm. 5, septiembre 2013-febrero 2014.