



Facebook en educación

Susana Vázquez, Profesora Colegio Santa María del Mar de A Coruña.

Primeros días de clase. Animaos a preguntar ¿Cuántos de vosotros tiene Tuenti? ¿Y Facebook? Os sorprenderá el alto porcentaje de alumnos que dedican varias horas al día a contactar con sus amigos por medio de Tuenti, Facebook, Hi5, Twitter, etc. ¿El motivo? El mismo que nos movía a reunirnos en la plaza del pueblo o de nuestro barrio: charlar, comentar las últimas novedades de música, anunciar un acto social o, simplemente, pasar el tiempo. Nosotros mismos, cada vez más, vamos integrando las redes en nuestras relaciones, para compartir fotos, para contactar con antiguos compañeros a los que le hemos perdido la pista, etc.

Para bien o para mal, las redes sociales constituyen un espacio significativo para nuestros jóvenes y, a través de ellas desarrollan un aprendizaje social del que la escuela no puede quedar excluida.

Hasta el momento, la única labor que se ha seguido en algún centro para "hacer frente" a estas redes ha consistido en informar a los padres y alumnos de los peligros que comporta el uso inadecuado de estas redes o bloquear el acceso a dichas páginas habitualmente con explicaciones tan carentes de argumento que provocan en el alumno una nueva desmotivación o barrera entre la escuela y su vida cotidiana.

Lo preocupante es que podemos estar evaluando injustamente algo que desconocemos. Los resultados de las investigaciones indican lo contrario, así un exhaustivo estudio realizado en la Universidad de Minnessotta refleja que los adolescentes adquieren destrezas importantes como producto de usar estas redes sociales (<http://www.sciencedaily.com/releases/2008/06/080620133907.htm>).

Por otra parte, inmersos en la aplicación de la LOE, la gestión de la identidad digital es una subcompetencia a incluir en la competencia digital y TIC. Podemos simplemente alertar acerca de los riesgos que pueden tener las redes sociales para la privacidad o bien trabajar desde dentro, es decir a partir de las redes sociales, de modo que los propios alumnos dispongan de las herramientas y habilidades necesarias para decidir que identidad digital desean construir.

¿Por qué no explorar entonces su potencial educativo? ¿Por qué no utilizarlas para apoyar los procesos educativos de enseñanza aprendizaje con metodologías innovadoras?

Este será nuestro objetivo con esta nueva serie de artículos desplegados de la sección TIC de la revista.

Para inaugurar nuestra nueva ubicación empezaremos por Facebook, por tratarse de una de las redes sociales con la que estamos más familiarizados los adultos y quizás, en la que se ha desarrollado más su potencial pedagógico.





Qué es Facebook

Facebook (<http://www.facebook.com/>) fue creado en el año 2005 por Mark Zuckerberg, un estudiante de la Universidad de Harvard como medio de comunicación entre los estudiantes del campus y ha ido creciendo hasta alcanzar la escalofriante cifra de 400 millones de usuarios en todo el mundo (datos de febrero del 2010).

Para los que no lo conocéis, una vez que os dais de alta en la red como usuario podéis crear una **Lista de Amigos** buscando a gente conocida que esté registrada y agregándolos siempre que acepten vuestra invitación. Para localizarlos, el servidor de Facebook posee herramientas de búsqueda y de sugerencia de amigos.

Antes o después de tener la lista, deberéis crear vuestro espacio particular o **Muro**, sólo visible para usuarios registrados, donde añadiréis imágenes, links y animaciones flash.

Si lo que queréis es pertenecer a un grupo con intereses comunes, os podéis dar de alta o crear **Grupos y Páginas**. Las páginas, se crean con fines específicos y a diferencia de los grupos no contienen foros de discusión, ya que están encaminadas hacia marcas o personajes específicos y no hacia ningún tipo de convocatoria.

La red permite que enviéis mensajes, canciones, información y regalos (pequeños iconos con mensaje) y dispone de un sinfín de aplicaciones y juegos con las temáticas muy diversas, desde test de aficiones hasta pruebas de habilidades o juegos de rol.

...y porqué debería interesarnos en la escuela.

Además de la ventaja evidente de Facebook por su potencial para fomentar la colaboración y la construcción de conocimiento de forma colectiva, su uso agiliza la gestión de las tecnologías en la práctica docente.

No hay más que recordar el tiempo que se utiliza en la gestión de un foro, entrando varias veces al día para moderar las intervenciones, o en la búsqueda de un determinado artículo en



un blog. Con Facebook es fácil: creo los grupos que me interesan, me avisan por mail de cada intervención de mis alumnos y ellos son alertados de cualquier modificación.

Además la red dispone de aplicaciones muy interesantes desde el punto de vista educativo, que nos pueden resultar muy útiles y animarnos a utilizarla en el aula.

Como ejemplo os resumimos algunas:

- **Para tutoría:**
 1. *Calendar*: calendario donde se pueden organizar las tareas y compartirlas con el grupo, un calendario de actividades, por ejemplo.
 2. *ZohoOnlineOffice*: para compartir documentos con otros compañeros o con los alumnos, como ejemplo: colgar una ficha didáctica o una guía de buenas prácticas.
 3. *To-Do List*: crea listas de tareas para recordar en Facebook. que también se pueden compartir. Imprescindible para realizar un cronograma de tareas.



4. *Notely*: permite organizar la vida escolar del alumno, tomar notas, crear calendarios, planning de trabajos, etc. Interesante para desarrollar la autonomía personal.
5. *Flashcards*: para crear tarjetas en flash que sirvan como esquemas o recordatorios (estrategias para aprender a aprender).
6. *SkoolPool*: para compartir opiniones sobre centros educativos, universidades, metodologías didácticas en el aula, etc.

- **Para realizar pequeños trabajos de investigación y apoyar el trabajo en equipo:**

1. *WorldCat*: permite buscar y catalogar documentos y compartir la información con los alumnos.
2. *Files*: para almacenar y recuperar documentos en Facebook, facilitando el acceso a ellos desde cualquier lugar con conexión a Internet.
3. *DoResearch4me*: esta aplicación facilita la obtención de información para trabajos, tesis, etc.
4. *JSTOR Search*: encuentra artículos completos de investigación en Facebook que nos puedan interesar para tema en particular.
5. *Study Groups*: pone en contacto a todos los miembros del grupo, ideal para trabajos en equipo.
6. *Notecentric*: para tomar notas en Facebook y compartirlas con los compañeros del grupo, ideal en un trabajo de campo como la visita a un museo.

- **Para compartir lecturas:**

1. Books iRead: aplicación que permite compartir los libros que estás leyendo y ver lo que otros piensan de ellos.
2. BookTag: permite compartir y prestar libros a estudiantes, además de crear pruebas para estudiar.

- **Aplicaciones específicas:**

1. *WebinariaScreenCastRecorder*: graba un vídeo para los alumnos y compártelo con esta aplicación, por ejemplo el montaje de una pila galvánica.
2. *Courses*: aplicación que permite añadir cursos, anuncios, asignaturas, encontrar compañeros de clase, crear debates y formar grupos de estudio, ideal para e-learning.
3. *HeyMath*: ofrece pequeños vídeos que explican conceptos difíciles de matemáticas, para compartir con alumnos o utilizar uno mismo.
4. *Mathematical Formulas*: Distribuye fórmulas, ecuaciones con sus soluciones, derivadas, etc.
5. *SlideShare*: permite crear presentaciones a modo de vídeo para enviar a los estudiantes o para que estos las envíen al profesor.
6. *Quiz Creator*. Para crear guías, pruebas y encuestas sobre un tema específico.

En definitiva, un universo por descubrir en educación.

- **Ejemplos que valen por mil palabras**

Como indicábamos al principio, y al igual que ha pasado con otras aplicaciones de la web 2.0 como los blogs, todavía queda mucho por hacer en educación con las redes sociales y quizás Facebook se lleva la palma en este momento.

En el ámbito universitario, uno de los proyectos más importantes ha sido el "Proyecto Facebook" desarrollado en el curso pasado en la Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Argentina en la disciplina Taller de Procesamiento de datos de la Licenciatura de Ciencias de la Comunicación.

Más de 250 alumnos del profesor Alejandro Piscitelli, sustituyeron paquetes de fotocopias por la oportunidad de trabajar en grupo y ser creativos para discutir las lecturas por Facebook y elaborar un video como proyecto final que colgaron en la propia red.



Un excelente proyecto que podéis consultar en www.projectofacebook.com/ar

En el ámbito de la escuela existen muchos microproyectos en distintas áreas como Lengua, Literatura o Audiovisuales donde la aplicabilidad de la red es obvia, pero también en otras, como, la experiencia desarrollada en dos centros cordobeses donde a través de encuentros virtuales en Facebook (debates, materiales y actividades) y encuentro "real" en la Filmoteca de Córdoba para ver la película «Matar a un rey», profesores y alumnos crearon un interesante debate sobre la Monarquía y la República. Seguro que sacaréis ideas y motivación de la lectura del artículo en que Eloy-Antonio León Parra y Santiago Navajas nos cuentan la experiencia y que podéis descargar en <http://www.cepazahar.org/eco/n5/spip.php?article71>

Las posibilidades son infinitas y aplicables a cualquier ámbito como demuestra Nicole Mills, profesora de francés como lengua extranjera en la Universidad de Pensilvania. Mills utilizó el concepto de simulación global según el cual los estudiantes crean un mundo ficticio donde actuaron como inquilinos franceses de un edificio

parisino, y adoptaron un papel creado por ellos mismos, emprendiendo la tarea de escribir un diario en primera persona contando sus experiencias en esa comunidad ficticia.

Para ello abrieron una cuenta de correo a su personaje, crearon un perfil del mismo en Facebook y se hicieron 'amigos' del resto de personajes creados por sus compañeros de clase. Los estudiantes recibieron, por supuesto, ciertas instrucciones fijando un mínimo de participación y algunas normas de conducta de obligado cumplimiento. La participación, motivación y grado de implicación del alumnado fue muy superior al de otras experiencias, quizás porque esta vez no eran los alumnos los que entraban en la escuela, sino la escuela la que visitaba su mundo.

Estamos seguros de que por aquí entran nuevos aires... así que continuaremos.

Para saber más:

PISCITELLI, A., "El Proyecto Facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje", descargable gratuitamente en: <http://www.fundacion.telefonica.com/debateyconocimiento/publicaciones/index.htm>

UGARTE, D. (2008), *El poder de las redes*, Colección Planta 29. Editorial el Cobre. Barcelona.

"The Facebook Classroom: 25 Facebook apps that are perfect for online education"

<http://www.collegedegree.com/library/college-life/15-facebook-apps-perfect-for-online-education>

