

ARTÍCULO

Posibilidades de la plataforma Facebook para el aprendizaje colaborativo en línea

Francesc Llorens Cerdà

fllorenc@uoc.edu

Profesor-consultor de Fundamentos del Diseño Tecnopedagógico del e-Learning en la Universitat Oberta de Catalunya (UOC)

Neus Capdeferro Planas

neus.capdeferro@pedagogs.cat

Tutora de programas de posgrado en IDEC-Pompeu Fabra

Fecha de presentación: junio de 2010
Fecha de aceptación: noviembre de 2010
Fecha de publicación: julio de 2011**Cita recomendada**

LLORENS, Francesc; CAPDEFERRO, Neus (2011). «Posibilidades de la plataforma Facebook para el aprendizaje colaborativo en línea» [artículo en línea]. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Vol. 8, n.º 2, págs. 31-45. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<<http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v8n2-llorens-capdeferro/v8n2-llorens-capdeferro>>

ISSN 1698-580X

Resumen

Facebook (www.facebook.com) quizás sea hoy el ejemplo más «palpable» de los entornos denominados *redes sociales* o *2.0*. Las redes sociales son plataformas que facilitan el intercambio de información, la interacción y la colaboración entre sus usuarios. El éxito de Facebook como red social, sin embargo, no depende sólo de su capacidad para conectar personas, aunque sea esta su orientación inicial. La potencia de la plataforma para compartir recursos, para vincular contenidos presentes en internet a los perfiles de los usuarios y su evolución hacia el *lifestreaming* y el *microblogging* la facultan para dar soporte a experiencias de interacción complejas y continuas, y, con ello, para estructurar procesos de aprendizaje colaborativo. Las herramientas comunicativas de la plataforma, así como la opción de enriquecer sus potencialidades mediante la instalación de aplicaciones y módulos de terceros permiten a los miembros de una comunidad o equipo de trabajo desarrollar actividades heterogéneas. Sobre el marco teórico representado por la perspectiva socioconstructivista de las comunidades de

práctica, el grupo de trabajo Web2Learn ha analizado y valorado, desde una doble óptica, *tecnológica* y *pedagógica*, las características que hacen posible la utilización de Facebook como plataforma para el desarrollo de actividades colaborativas en línea.

Palabras clave

Facebook, redes sociales, aprendizaje colaborativo, comunidades de práctica, web 2.0

Facebook's Potential for Collaborative e-Learning

Abstract

Today, Facebook (www.facebook.com) is probably the most palpable example of environments known as 'social networks' or 'Web 2.0'. Social networking sites are platforms that facilitate information sharing, interaction and collaboration among their users. However, Facebook's success is not solely dependent on its capacity to connect people, although this was its initial orientation. The platform's power for sharing resources and linking content on the Internet to user profiles, as well as its evolution towards lifestreaming and microblogging, enable it provide support for complex, continuous interaction experiences and, consequently, to structure collaborative-learning processes. The platform's communication tools, combined with the option to enhance its potential by installing third-party modules and applications, allow members of a community or work team to carry out very diverse activities.

On the basis of theoretical underpinnings represented by the socio-constructivist perspective on communities of practice, the Web2Learn work group analysed and assessed the features that enable Facebook to be used as a platform for carrying out collaborative online activities from two angles: technological and educational.

Keywords

Facebook, social networks, collaborative learning, communities of practice, Web 2.0

1. Introducción: el marco teórico

El progreso científico y tecnológico obliga a las personas a un esfuerzo de adaptación constante a los cambios y a una disposición permanente hacia el aprendizaje. Los individuos se enfrentan a nuevas necesidades, y tienen que afrontar retos sociales y profesionales originales, y participar más activamente en su propio proceso de aprendizaje. Las estructuras y demandas que brotan por doquier, tanto en el mundo educativo como en el laboral, exigen mayores dosis de interacción entre las personas. El éxito en las organizaciones modernas no procede tanto de las genialidades creadoras individuales como de las capacidades organizativas y participativas de los grupos profesionales y de la generación colectiva de conocimiento compartido; en suma, de «talentos» prácticamente imposibles de encontrar en un solo individuo.

Una de las características clave de las aplicaciones de la web 2.0 es la *colaboración*, tanto entre la máquina y el usuario como entre los propios usuarios. Estas aplicaciones, llamadas *sociales*, son

capaces de funcionar como «socios intelectuales», para impulsar el pensamiento crítico y facilitar el procesamiento cognitivo (Voithofer *et al.*, 2007). El texto, la voz, la música, los gráficos, las fotografías, la animación y el vídeo se combinan para promover el pensamiento y la creatividad de los usuarios en la realización de tareas de alto nivel. Ofrecen una amplia gama de recursos que se pueden emplear para resolver problemas, reflexionar críticamente y colaborar con otros (Dillenbourg, 1999), tanto en las aulas físicas como en contextos virtuales de aprendizaje. Además, las tecnologías 2.0, con su potencial de interactividad, propician la participación activa y el aprendizaje centrado en el estudiante (*student-centered learning*). La colaboración entre los alumnos es una característica definitoria de las aulas constructivistas (Jonassen *et al.*, 1993), y la web 2.0 presenta extensas posibilidades de interactividad social y de fomento de la colaboración y el aprendizaje colectivo. Es posible organizar comunidades virtuales de estudiantes en internet, trabajando en pequeños equipos, para lograr objetivos comunes y afianzar el compromiso con los valores implicados en el trabajo colaborativo. La agrupación más o menos heterogénea de alumnos para la realización de tareas puede favorecer la creación de *zonas de desarrollo próximo* (Vygotsky, 1978) y proporcionar oportunidades a los estudiantes para construir un sentido compartido para sus prácticas (Dillon, 2004).

Facebook es un ejemplo de red social 2.0, que presenta un gran potencial en la educación, a pesar de no haber sido concebida como un entorno para construir y gestionar experiencias de aprendizaje. Funciona como una plataforma abierta, a diferencia de otros sistemas organizados en torno a cursos o contenidos formalmente estructurados. En realidad, aunque Facebook no es un entorno de aprendizaje, ni en la idea subyacente ni en la concepción de sus herramientas, puede prestar un valioso apoyo a las nuevas orientaciones sociales que se están imponiendo en la consideración de los procesos educativos. Según Garrison *et al.* (2005), las comunidades de aprendizaje representan una fusión del mundo individual (subjetivo) y el mundo compartido (objetivo). En este contexto, Facebook representa una magnífica oportunidad para generar conocimiento y cohesión intergrupal.

El marco teórico y práctico desde el cual abordar en el presente los procesos de colaboración en entornos virtuales está hoy en vías de ampliación. Junto a la teoría clásica de las comunidades de prácticas, expuesta por Lave *et al.* (1990) y Wenger (1998) en el contexto del *aprendizaje situado*, cabe considerar otro reposicionamiento del *learning by doing*, fundamento de estas comunidades, quizás mejor adaptado al modelo de interacción y colaboración expresado en las redes sociales. Jyri Engeström (1999) ha tratado de reconceptualizar el *learning by doing* en un nuevo paradigma, denominado «aprendizaje por expansión» (*learning by expanding*). Para Engeström, el concepto de *comunidad* es el núcleo central en el que convergen diferentes dinámicas humanas (sujetos), instrumentales (objetos y herramientas) y comunicativas (reglas, división del trabajo). El resultado de estas dinámicas es necesariamente un producto (*outcome*) común consensuado. La estructura subyacente a las comunidades de aprendizaje, pues, implica la producción de conocimiento y la consideración del *conocimiento social* como un «plus» de valor respecto a la simple suma de conocimientos individuales.

La plataforma Facebook construye la *socialidad* mediante una estrategia de conexión de usuarios entre sí, y, a la vez, en numerosos círculos de subredes, eventos y grupos. Asume que la producción de experiencias creativas es un hecho social, que se basa en poner en común recursos y contenidos aportados por las personas, y procesados mediante herramientas cuyo uso es compartido. Nosotros

hemos querido centrar la mirada sobre un tipo particular de experiencias, las educativas, y en este artículo se presentan los resultados del análisis de estas posibilidades y, cómo no, también de algunas de sus limitaciones.

2. El plan de trabajo: objetivos y actividades en la plataforma

Este artículo describe el trabajo llevado a cabo durante el segundo trimestre de 2010 por el grupo Web2Learn¹, en el contexto del máster universitario de Tecnologías de la información y la comunicación (*e-learning*) de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). El grupo ha desarrollado un proyecto cuyo objetivo principal ha sido generar conocimiento sobre las posibilidades de Facebook para el desarrollo de actividades de aprendizaje colaborativo en línea. Web2Learn realizó un diseño teórico que especificaba los objetivos y las actividades que había que llevar a cabo, y a continuación las implementó; para ello creó un *grupo* privado en la red Facebook y trasladó a este el proceso de trabajo colaborativo.

Las actividades realizadas en la red, descritas en función de los objetivos iniciales planteados por el grupo (en cursiva), son las siguientes:

- *Estimular el desarrollo de habilidades técnicas y sociales básicas dentro de la red social, y para participar en la sociedad contemporánea en general.*
 - o Crear cuentas individuales en la red social Facebook.
 - o Crear un espacio de *grupo* (grupo de trabajo Web2Learn) para el desarrollo de la actividad colaborativa y configurarlo correctamente.
- *Impulsar el aprendizaje y el trabajo entre pares.*
 - o Investigar individualmente las características del entorno y poner en común los resultados, dejando constancia en el propio espacio de los resultados de la investigación.
 - o Proponer a los otros miembros del grupo estrategias, recursos y fuentes de información relacionadas con el uso educativo de Facebook y sus posibilidades como apoyo para el trabajo colaborativo.
- *Producir conocimiento en el propio proceso de colaboración que desarrollan los miembros del grupo.*
 - o Documentar el proceso de trabajo utilizando aplicaciones externas, tanto para formatos escritos como multimediales (textos, vídeos, presentaciones, *screencasts* y mapas mentales).
 - o Ampliar la conectividad del entorno a través de servicios externos de almacenamiento de información (GDocs, Scribd, Box.net), mostrando la capacidad generativa y expansiva de la red.

1. El grupo Web2Learn se forma en el marco de la asignatura «El aprendizaje basado en actividades colaborativas virtuales». Los miembros se agrupan en función de su experiencia profesional en e-learning, y el tema del estudio surge de la última actividad de la asignatura, que prevé la realización de un proyecto de aprendizaje y trabajo colaborativo en un entorno virtual. Además de los autores del presente artículo, el grupo de trabajo ha estado integrado por Jaume Solans Cases y José Luis Soler Domínguez, quienes nos han autorizado a utilizar los materiales y las conclusiones resultantes del trabajo colectivo.

- *Evaluar las posibilidades del entorno escogido como medio para el trabajo colaborativo y autoevaluar el trabajo del grupo.*
 - o Elaborar un mapa mental que sintetice los resultados de la investigación, las actividades realizadas y las conclusiones a las que el grupo ha llegado.
 - o Realizar una evaluación de la plataforma y una autoevaluación del trabajo del grupo, desarrollando para ello un instrumento de evaluación del entorno colaborativo y sus potencialidades pedagógicas y tecnológicas.

3. Facebook para el trabajo colaborativo en línea: luces y sombras

El proceso de *interacción* entre individuos es la clave en el análisis de entornos colaborativos virtuales desde una perspectiva constructivista de orientación sociocultural (Barberà *et al.*, 2008). Es necesario centrarse en la valoración de la calidad de la actividad conjunta que desarrollan los participantes alrededor de unos contenidos y de unas tareas, y en la manera que los recursos tecnológicos median, transforman y optimizan esta actividad.

Hemos analizado si un grupo de trabajo creado en Facebook puede integrar los recursos de aprendizaje necesarios para desarrollar actividades colaborativas en un ambiente seguro, funcional, fácil de gestionar y de configurar, dividiendo nuestra valoración en los *aspectos tecnológicos* (capacidades nativas y expansivas de la plataforma) y en los *aspectos pedagógicos* (desarrollo de formas de comunicación e interacción adecuadas a los objetivos de aprendizaje). A continuación exponemos los resultados.

3.1. Aspectos tecnológicos

Cuando Mark Zuckerberg creó la red social Facebook, en 2004, su objetivo era extender al público en general un modelo de comunicación que había sido desarrollado inicialmente como un entorno para los alumnos de la Universidad de Harvard. Este entorno proporcionaba herramientas simples de intercambio de noticias entre estudiantes. En la actualidad, Facebook supera los quinientos millones de usuarios registrados, y se ha convertido en un auténtico paradigma para el desarrollo de las relaciones sociales virtuales, dejando definitivamente atrás, sobre todo en Europa, a su principal competidora, MySpace (www.myspace.com). En Estados Unidos, en los últimos dos años se ha incrementado un 53% el número de personas mayores de 65 años presentes en redes sociales, y Facebook es la vencedora absoluta, con un total de 7,2 millones de adeptos (Nielsen, 2009). La red social es, sin duda, un fenómeno planetario que va mucho más allá de anécdotas o modas. Representa una nueva manera de relacionarse que no distingue edades, sexos o culturas. Facebook es un paradigma de interacción inclusiva.

Una de las claves del éxito de la red ha sido su orientación hacia lo que podríamos denominar «desarrollo tecnológico extendido». Facebook posee una *arquitectura abierta*. Más de un millón de

personas independientes, de 180 países de todo el mundo, colaboran en el desarrollo de aplicaciones que pueden integrarse en Facebook para enriquecer sus funciones nativas. El desarrollo tecnológico extendido no sólo amplía el potencial tecnológico de la red, sino que afianza su expansión e implantación a lo largo de la geografía mundial. Gracias a protocolos simples de desarrollo de aplicaciones (API), programadores y emprendedores de todas partes pueden contribuir a la creación de módulos adaptados a las necesidades más diversas. Facebook se ha convertido en un modelo de *socialidad global*.

Sin embargo, uno de sus principales aciertos, a nuestro entender, es la simplicidad con que la plataforma se presenta inicialmente a los nuevos usuarios. Desde el punto de vista funcional, el entorno, a pesar de haber evolucionado extraordinariamente desde su origen, no ha perdido de vista que la comunicación virtual tiene como objeto principal el intercambio de textos, enlaces, fotografías o imágenes en movimiento. Así, las herramientas nativas de Facebook son las necesarias para comenzar de inmediato a crear una comunidad de «amigos» basada en compartir estos objetos básicos.

Desde el punto de vista de los *grupos* de Facebook, unidad funcional analizada en nuestro estudio, la plataforma confiere inicialmente soporte tecnológico a los siguientes elementos:

- El *perfil* de grupo, administrado por el creador-propietario de este.
- El *muro* del grupo, o tablón de los miembros.
- Los *foros* del grupo.
- Las *fotos* del grupo.
- Los *vídeos* del grupo.
- Los *eventos* del grupo.

El comportamiento de los diferentes módulos es bastante homogéneo. Cuando se han concedido permisos de *administrador* a los miembros de un grupo, todos pueden actuar sin restricciones en cualquiera de sus secciones, a excepción de la de *eventos*, reservada al propietario o creador del grupo. Este comportamiento anómalo no favorece la posibilidad de interactuar sobre una agenda compartida, lo que muestra que la filosofía de Facebook respecto al trabajo colaborativo no es la misma que la de los entornos considerados tradicionalmente como tales. Por otra parte, los grupos de Facebook permiten tres niveles de visibilidad; se clasifican en abiertos, privados y secretos. Los primeros son accesibles a todo el mundo, y cualquiera puede registrarse en ellos. Los grupos privados pertenecen a una comunidad cerrada, y a ellos se accede por invitación. Los secretos no aparecen en los resultados de las búsquedas. Para la mayor parte de los colaborativos basados en tareas, el formato idóneo es el de grupo privado. Los abiertos permiten focalizar las interacciones en objetivos a largo plazo y aumentar las posibilidades de generar conocimiento viral.

Desde el punto de vista tecnológico, los puntos fuertes de Facebook para el trabajo colaborativo son los siguientes:

- *Sencillez y rapidez en la creación y administración de un grupo de trabajo*. Un usuario individual crea, desde su perfil privado, el nuevo grupo de trabajo e invita al resto de los participantes.

- *Simplicidad de uso de las herramientas nativas.* Las funciones básicas de Facebook (muro, fórum, fotos...) resultan fáciles de utilizar, accesibles, intuitivas y visualmente bien estructuradas. El grupo puede comenzar a interactuar inmediatamente tras su creación.
- *Chat, mensajería y tagging de imágenes.* Estas funciones propias de los entornos 2.0 también se encuentran presentes en la red social. Sin embargo, en el caso del etiquetado (*tagging*), sólo está disponible para las imágenes, y su objetivo inicial es reconocer a personas en fotografías. Nada impide que utilicemos la función, por ejemplo, para documentar gráficos.
- *Elevado nivel de conectividad externa.* La extraordinaria expansión de Facebook, la presencia social en la red de marcas y eventos sociales y publicitarios, ha obligado a muchos servicios externos que proveen contenidos a implementar conectividad con Facebook. Puede afirmarse que esta red social es producto de la web 2.0., pero sin duda también que su enorme implantación ha obligado a numerosos servicios externos a adaptarse a la nueva filosofía social, es decir, a «dospunterizarse».
- *Capacidad de expansión interna.* Gracias al desarrollo de aplicaciones de la propia red y de programadores independientes, los usuarios, así como los grupos, pueden ampliar las capacidades nativas mediante módulos adicionales. Por ejemplo, podemos instalar módulos de calendarios de Google Calendar, listas de tareas (*To-dos*), redes de blogs, módulos para fotografías de Flickr, diapositivas de Slideshare, etc.
- *Características de microblogging y lifestreaming.* En los sucesivos rediseños de la plataforma se ha puesto de relieve su adaptabilidad al concepto de *real time web* (web en tiempo real), propio de los conocidos como servicios de *microblogging*. El auge de otras redes sociales orientadas a la comunicación en tiempo real, como Twitter (www.twitter.com), motivó en su momento que Facebook mejorara sus líneas de noticias (la página inicial con que se abre por defecto para cada usuario), implementando tecnologías de refresco y retrasado más rápidas y efectivas.
- *Potente soporte para el mobile learning.* El soporte para dispositivos y sistemas operativos móviles (iPhone, Android, Maemo...) ha constituido uno de los avances más espectaculares de la plataforma. Desde septiembre de 2007, momento en que se abrió el servicio, más de cien millones de usuarios utilizan conexiones móviles con Facebook, y se da la circunstancia de que estos son dos veces más activos en la plataforma que los usuarios que se conectan a través de ordenador. Esta flexibilidad es una indudable ventaja para desarrollar experiencias de *mobile learning* que resultarían poco o nada funcionales en otros entornos.

Las características de soporte que acabamos de describir revelan que estamos ante una plataforma tecnológicamente rica, adaptable y expandible, y capaz de soportar experiencias de trabajo colaborativo en comunidades de aprendizaje. Sin embargo, para emitir un diagnóstico más preciso debemos atender también a las posibles carencias de la red social para los objetivos de nuestro estudio. Al aproximarnos a Facebook con una mirada crítica y con detalle, apreciamos diversos elementos que tienden a obstaculizar el desarrollo de experiencias de aprendizaje, bien por el escaso desarrollo de algunas herramientas nativas, bien, simplemente, por su inexistencia. Pasemos revista a algunos de ellos:

- *Presencia de «ruido» y elementos distractores.* Cuando se utiliza Facebook como red orientada al trabajo en grupo, ciertos elementos que resultan justificados en el uso lúdico-individual de la red pueden aportar factores de dispersión. El entorno muestra publicidad, avisos, sugerencias, solicitudes, que son la base de su riqueza interactiva, pero que resultan superfluos en entornos de trabajo en equipo.
- *El sistema de comentarios desplegados en los muros tiende a dificultar la visualización de la información.* Si no se es un usuario habituado, puede pasarse por alto la presencia de nuevos comentarios. Asimismo, la diferencia entre los elementos «leídos» y «no leídos» no es fácilmente perceptible, y en ocasiones es demasiado espuria.
- *Facebook carece de un auténtico sistema de etiquetado, filtrado, búsqueda y organización de la información.* La velocidad en la producción de noticias, y la misma velocidad en la «desaparición» de lo «no nuevo» no son compatibles a priori con un «trabajo de almacén», en el que el conocimiento generado deba ser clasificado, guardado y recuperado cómoda y rápidamente. El trabajo colaborativo, en proyectos complejos y de larga duración, es exigente con respecto al metaetiquetado de documentos y demanda sistemas efectivos de almacenamiento, organización y consulta. A pesar de que Facebook permite etiquetar fotografías, como se ha señalado ya, esta función es poco útil más allá de indicar la presencia en ellas de elementos puntuales (como las caras de los «amigos»), y no se extiende a otro tipo de objetos.
- *Los foros de los grupos de Facebook son excesivamente primarios.* Por una parte, carecen de un editor de texto que preste funcionalidad a una exposición mínimamente compleja de un tema. Por otra, no permiten ningún tipo de anidado de las respuestas, con lo que se convierten, a pesar de su nombre, en simples listas de réplica a un tópico principal. De nuevo se echa en falta un sistema de organización de los mensajes que agilice su búsqueda. En muchas ocasiones resulta simplemente caótico localizar un mensaje que sabemos que está en algún lugar.
- *Facebook carece de funcionalidades nativas propias de los entornos orientados específicamente a equipos de trabajo.* No es posible subir archivos (excepción hecha de fotos y vídeos), editarlos entre varios usuarios, realizar listas de tareas, asignarlas a miembros o hacer su seguimiento. No existe una auténtica agenda compartida de eventos ni la posibilidad, deseable bajo ciertas circunstancias, de controlar el tiempo que los usuarios pasan trabajando en el espacio de grupo. También se echa de menos un buen *log* de las acciones para cada miembro individual de un equipo de trabajo, que permita consultar ordenadamente sus aportaciones al grupo, y no mezcladas con sus participaciones generales en la red.
- *No hay una manera de instalar de una vez una aplicación para un grupo de trabajo.* Para que una aplicación esté disponible para los miembros de un grupo es necesario que cada miembro la instale primero individualmente, y la configure adecuadamente. Con ello, la aplicación queda disponible para su perfil privado, y resulta impropio para separar los elementos personales de los elementos compartidos en el grupo. La proliferación de aplicaciones no implica que estas funcionen siempre correctamente, o que se comporten de manera estable. Gestionar aplicaciones requiere una competencia tecnológica mayor, que no debe darse por sentada. La configuración de una aplicación de Facebook, sobre todo de las que son realmente potentes,

- exige en ocasiones un alto nivel de destreza, y una comprensión previa de lo que se supone que ha de ocurrir cuando se integre la aplicación en la red social.
- *Los miembros individuales de un grupo no pueden crear eventos.* Esto es así aunque posean el rango de administradores del grupo. Esta función resulta, en su fase de desarrollo actual, muy poco operativa, pues si se decide que varios usuarios sean administradores es porque se supone que deben tener acceso a la gestión de los eventos y al calendario del grupo.
 - *Facebook no proporciona, de manera nativa, sincronía bidireccional de audio y vídeo.* Aunque los usuarios pueden dejar mensajes y grabaciones de vídeo, no es posible utilizar este canal para establecer conversaciones bidireccionales en tiempo real. Es necesario recurrir a la instalación individual de *plugins* de terceros, dependientes de los navegadores, para implementar esta funcionalidad. El *chat* nativo de Facebook es una herramienta simple y, por lo general, demasiado lenta.

Como se ve, un diagnóstico equitativo de las posibilidades de Facebook para soportar experiencias de aprendizaje colaborativo debe tener presente que el comportamiento de la red social más extendida del mundo no es el mismo cuando se aborda desde el punto de vista del usuario-centro que cuando se hace desde las exigencias profesionales de comunidades de aprendizaje o investigación. Sin embargo, las consideraciones «en negativo» sobre las características tecnológicas de la red con respecto a los grupos de trabajo tampoco deben empañar un juicio definitivo sobre esas posibilidades, pues Facebook no se concibió como un entorno de trabajo en grupo, y no puede ser evaluada estrictamente como se evaluaría una plataforma dedicada. Algunas de las carencias que hemos destacado quizás sean insignificantes para las necesidades de muchos equipos de trabajo que, aún con ellas, pueden encontrar en la red un magnífico soporte para sus interacciones, especialmente si se basan en el intercambio y discusión de recursos que se obtienen vía navegación e integración de contenidos externos.

3.2. Aspectos pedagógicos

Desde el punto de vista del trabajo en grupo, Facebook proporciona un espacio virtual en el que colectivos involucrados en un objetivo común pueden discutir, opinar, organizar acontecimientos, enviar información, compartir ideas y propuestas, elaborar contenidos... Surge así lo que se denomina una *comunidad virtual*. Las comunidades virtuales, sin embargo, no se limitan sólo al intercambio de textos, fotografías, enlaces o vídeos, sino que en ellas aparece el sentido social de pertenencia a un grupo (McMillan *et al.*, 1986), y se configura así una agregación social que emerge de la propia red, pues el grupo desarrolla discusiones públicas lo bastante extensas, con suficiente sentimiento humano, formando mallas de relaciones personales en el ciberespacio. Cuando el motivo principal de la existencia de una comunidad pasa de ser el mero intercambio de información a ser el aprendizaje y el desarrollo profesional, entonces nos encontramos ante una comunidad virtual de aprendizaje.

A diferencia de la concepción clásica de una comunidad virtual, centrada a priori en objetivos o intereses, Facebook es *inicialmente* «usuario-céntrica», es decir, una red que parte del usuario y se configura a su alrededor, sin un objetivo preciso o normativo, más allá de la diseminación del propio rastro virtual. El usuario es el dueño de su espacio: el *perfil*. Posee una lista de amigos/contactos y

todo lo que hace, si así lo decide, es enviado a ella, lo que crea un hilo de comunicación dinámica con los demás, y les da a su vez la posibilidad de responder. Así se generan líneas de interacción social complejas y enriquecedoras. Este mecanismo de diseminación se denomina «viralidad», es decir, la repercusión que tienen nuestras acciones en las cuentas de otros, por la vía de noticias y notificaciones. De este modo pueden construirse redes de aprendizaje e inteligencia colectiva, basadas en la comunicación y en el conocimiento abierto y compartido. Por lo que se refiere a los grupos de Facebook, manteniendo mecanismos de transmisión idénticos a las cuentas individuales, se constituyen como espacios independientes de la red «principal» de interacciones, lo que permite concentrar y dirigir los procesos de comunicación y cooperación hacia las metas y objetivos establecidos por sus componentes. Los grupos de trabajo pueden así beneficiarse de las herramientas de interacción disponibles en la red social y de sus capacidades dinámicas. Los grupos abiertos, además, son sensibles a la viralidad.

A continuación detallamos las principales posibilidades pedagógicas que ofrece Facebook para el aprendizaje y el trabajo colaborativo:

- *Favorece la cultura de comunidad virtual y el aprendizaje social.* Desde un punto de vista psicosociológico, esta cultura se fundamenta en valores que surgen de los usuarios, que interactúan en la red en torno a un tema u objetivo común y que generan lazos interpersonales de confianza, apoyo, sentimiento de pertenencia e identidad social. Por otro lado, la existencia de redes de intercambio y flujos de información es un aspecto relevante en la configuración y mantenimiento de una red social. Cabe subrayar aquí la importancia de la colaboración (Prendes, 2003): el objetivo es crear una «experiencia compartida» en lugar de «una experiencia que es compartida». Este trabajo colaborativo en la red se caracteriza por (Cabero, 2003):
 - o Situación social de interacción entre grupos no muy heterogéneos de sujetos.
 - o Se persigue el logro de objetivos a través de la realización (individual y conjunta) de tareas.
 - o Existe una interdependencia positiva entre los sujetos.
 - o El trabajo cooperativo exige a los participantes habilidades comunicativas, relaciones simétricas y recíprocas y deseo de compartir la resolución de problemas.
- *Soporta enfoques innovadores para el aprendizaje.* Facebook es una plataforma adecuada para promover el aprendizaje informal, y permite también aproximar a los individuos el ideal del *lifelong learning*, el aprendizaje abierto y gestionado por el usuario y el aprendizaje colaborativo. Es un ambiente «permanente» en el que los usuarios pueden mantener la comunicación después de haber finalizado una acción formativa. El aprendizaje informal amplía las posibilidades de construcción de conocimientos y desarrollo de habilidades. Completado con la presencia de otras figuras docentes, tales como facilitadores y orientadores del aprendizaje, Facebook brinda la posibilidad de apoyar el aprendizaje permanente a lo largo de la vida. Igualmente, puede ser de gran ayuda para actualizarse profesionalmente mediante la colaboración entre pares. Al utilizar la red, los usuarios negocian ideas. Son el centro de las actividades de aprendizaje y se constituyen como constructores activos de conocimiento, pues de otro modo la red perdería su sentido. Por otro lado, la centralidad de las interacciones requiere que los estudiantes desarrollen

- las competencias necesarias para el trabajo en equipo. Facebook permite a los usuarios trabajar en grupos y crear «experiencias compartidas», promoviendo así el aprendizaje colaborativo.
- *Motiva a los estudiantes.* Facebook es una herramienta relativamente nueva pero con un extraordinario nivel de penetración en la sociedad. La generación joven demuestra un gran interés al utilizar estas nuevas tecnologías para compartir información y comunicarse. Los estudiantes tienden a estar más motivados al participar en un ambiente de aprendizaje en el que son usuarios activos, protagonistas. La incorporación de nuevos usuarios puede ser un factor que aliente a los estudiantes a participar en este entorno. Además, la interacción social puede proporcionar un mayor beneficio para las personas con baja autoestima (Ellison *et al.*, 2007). Por otra parte, la plataforma estimula la creatividad e incrementa la dimensión espontánea y lúdica del aprendizaje.
 - *Permite la presentación de contenidos significativos a través de materiales auténticos.* Los grupos que se crean en Facebook trabajan sobre problemas y proyectos reales, relacionados, por ejemplo, con experiencias profesionales, y a partir de ellos se accede a la información y a la elaboración de los conceptos adecuados. «El objetivo es aprender a pensar como un miembro más de la comunidad profesional o temática adoptada» (Jonassen, 1999). La tarea o el problema por resolver de manera colectiva es el hilo conductor del «ir y venir» de la información que se transmite en el seno de la red social. Esta consiste en materiales que proceden de los propios usuarios, como vídeos, *podcasts*, productos multimedia, enlaces a documentos, archivos flash o artículos de blogs. Estos materiales pueden integrarse en el ambiente de aprendizaje mediante la inserción de hipervínculos o su incrustación como objetos. De esta manera, el conocimiento se articula en el «engranaje» de las conexiones.
 - *Facebook permite tanto la comunicación síncrona como asíncrona.* El muro individual o de grupo, o los foros de discusión, son ejemplos de comunicación asíncrona. Esta presta importantes beneficios a los estudiantes, promueve el pensamiento crítico, lo que les permite reflexionar más tiempo sobre los conceptos, e incluso hace que los aprendices introvertidos puedan expresar sus ideas libremente (Hara *et al.*, 2000). Facebook también soporta la comunicación síncrona, aun cuando tiene las limitaciones expresadas en el apartado anterior. Es capaz de detectar que los miembros o amigos están actualmente en línea. De esta forma, un usuario puede iniciar un *chat* en tiempo real con otros miembros. Además Facebook envía una notificación de todo lo que está sucediendo en el grupo a través del correo electrónico o de *feeds*. La interacción y la comunicación por medio de esta red social es realmente efectiva y continua.

4. Conclusiones

Nuevos marcos de desarrollo de las interacciones entre los actores de los procesos de aprendizaje requieren nuevos modos de aproximación a la comprensión de estos procesos. Dichos marcos son hoy de tipo tecnológico, y su expresión privilegiada se da en las redes sociales, denominadas ya «sistemas operativos sociales» (Piscitelli *et al.*, 2010). Estos modelos de interacción, a su vez, requieren

una revisión de los paradigmas de análisis clásicos, así como el desarrollo de metodologías conducentes a la propuesta de nuevos «objetos» contenedores del conocimiento –PLE, método de Casos, E-Transfolio (Barberà *et al.*, 2009)... Los modelos pedagógicos más recientes (*v.g.* el *conectivismo*) tienden a difuminar las rígidas fronteras entre aprendizaje formal e informal, a consecuencia del potencial manifiesto de estas nuevas depositarias del saber colectivo que son las redes sociales. Como hemos mostrado, sus posibilidades pedagógicas son extraordinarias, en particular si se está dispuesto a mirar con nuevos ojos los conceptos de formación y capacitación, y si se pone el énfasis en el carácter social de la construcción del conocimiento.

Si bien, desde el punto de vista de su concepción y del grado de desarrollo de las herramientas nativas que incorpora, Facebook no es la mejor opción para implementar proyectos de trabajo colaborativo, sobre todo si estos presentan exigencias elevadas de control del tiempo, organización de la información y flexibilidad en la gestión de las tareas, no hay duda, por otro lado, de que «la gente es Facebook». En otras palabras, la extensión de la red supone también una democratización del acceso a sus recursos (y a los de miles de aplicaciones «obligadas» a hacerse compatibles con Facebook para subsistir), que vale la pena considerar en muchas experiencias de aprendizaje, antes de decidir apostar por otras plataformas o sistemas dedicados. Crear una iniciativa y difundirla es sencillo e inmediato. Incluso careciendo de una auténtica orientación hacia los proyectos colaborativos (no es esa la vocación original de Facebook), la altísima implantación de la red, su conectividad externa, el enriquecimiento exponencial de los proyectos abiertos, los innovadores enfoques del aprendizaje a los que es capaz de prestar soporte y su capacidad para fomentar el aprendizaje inclusivo hacen de Facebook una opción digna de considerarse seriamente a la hora de plantear experiencias de trabajo colaborativo en línea.

Referencias bibliográficas

- BARBERÀ, E.; MAURI, T.; ONRUBIA, J. [*et al.*] (2008). *Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC. Pautas e instrumentos de análisis*. Barcelona: Graó.
- BARBERÀ, E.; GUÀRDIA, L.; VALL-LLOVERA, M. (próxima publicación). «El *e-Transfolio*: Diseño tecnopedagógico de un sistema de evaluación de las competencias transversales mediante un portafolio electrónico». En: *Actas de las Jornadas Internacionales Docencia, Investigación e Innovación en la Universidad: trabajar con e-portfolio* (2009, 23 y 24 de noviembre: Santiago de Compostela). <<http://www.redportfolio.org/inicio>>
- CABERO, J. (2003). «Principios pedagógicos, psicológicos y sociológicos del trabajo colaborativo: su proyección en la teleenseñanza». En: F. MARTÍNEZ (comp). *Redes de comunicación en la enseñanza. Las nuevas perspectivas del trabajo corporativo*. Barcelona: Paidós.
- DILLENBOURG, P. (1999). «What do you mean by collaborative learning?». En: P. DILLENBOURG (ed). *Collaborative-learning: Cognitive and Computational Approaches*. Oxford: Elsevier. Págs. 1-19.
- DILLON, P. (2004). «Trajectories and tensions in the theory of information and communication technology in education». *British Journal of Educational Studies*. Vol. 52, n.º 2, págs. 138-150.

- ELLISON, N. B.; STEINFELD, C.; LAMPE, C. (2007). «The Benefits of facebook "friends" social capital and college students use of online social network sites». *Journal of Computer-Mediated Communication*. Vol. 12, págs. 1143-1168.
- ENGESTRÖM, J (1999). *Learning by Expanding. An Activity-Theoretical Approach to Developmental Research*. <<http://lhc.ucsd.edu/MCA/Paper/Engestrom/expanding/toc.htm>>
- GARRISON, D. R.; ANDERSON, T. (2005). *El e-learning en el siglo XXI*. Barcelona: Octaedro.
- HARA, N.; BONK, C. J.; ANGELI, C. (2000). «Content analysis of online discussion in an applied educational psychology». *Instructional Science*. Vol. 28, págs. 115-152.
- JONASSEN, D. H.; MAYES, J. T.; MCALEESE, R. (1993). «A manifesto for a constructivist approach to technology in higher education». En: T. DUFFY, D. JONASSEN, J. LOWYCK (eds.). *Designing constructivist learning environments*. Heidelberg, FRG: Springer-Verlag.
- JONASSEN, D. H. (1999). «Designing constructivist learning environments». En: C. M. REIGELUTH (ed.). *Instructional Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates. Vol. 2.
- LAVE, J.; WENGER, E. (1990). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge (Reino Unido): Cambridge University Press.
- LIEBERMAN, A. (1986). «Collaborative Research: Working with, not working on...». *Educational Leadership*. Vol. 43, n.º 5, págs. 29-32.
- MCMILLAN, D. W.; CHAVIS, D. M. (1986). «Sense of community: A definition and theory». *Journal of Community Psychology*. Vol. 14, n.º 1, págs. 6-23.
- NIELSEN (2009). «Six Million More Seniors Using the Web than Five Years Ago» [entrada de blog]. En: *nielsenwire*. <http://blog.nielsen.com/nielsenwire/online_mobile/six-million-more-seniors-using-the-web-than-five-years-ago>
- PISCITELLI, A.; ADAIME, I.; BINDER, I. (2010). *El proyecto Facebook y la posuniversidad*. Barcelona: Ariel-Fundación Telefónica.
- PRENDES, M. P. (2003). «Aprendemos... ¿cooperando o colaborando? Las claves del método». En: F. MARTÍNEZ (coord.). *Redes de comunicación en la enseñanza*. Barcelona: Paidós.
- VYGOTSKY, L. S. (1978). *Mind in society*. Cambridge (Massachusetts): Harvard University Press.
- VOITHOFER, R. J.; FOLEY, A. (2007). «Digital dissonances: Structuring absences in national discourses on equity and educational technologies». *Equity and Excellence in Education*. Vol. 40, n.º 1, págs. 14-25.
- WENGER, E. (1998). «Communities of Practice. Learning as a social system». En: *Systems Thinker*. <<http://www.co-i-l.com/coil/knowledge-garden/cop/lss.shtml>>

Sobre los autores

Francesc Llorens Cerdà

fllorensc@uoc.edu

francescllorens62@gmail.com

Profesor-consultor de Fundamentos del Diseño Tecnopedagógico del *e-Learning* en la Universitat Oberta de Catalunya (UOC)

Profesor-consultor de Fundamentos del Diseño Tecnopedagógico del *e-Learning* en el máster universitario de Educación y tecnologías de la información y la comunicación (*e-learning*) de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

Profesor de Diseño Web y Programación de Aplicaciones Educativas Multimedia en el máster de Tecnologías de la información y de la comunicación de la Universidad de Alicante (UA).

Profesor de Filosofía en el IES Dr. Lluís Simarro, Xàtiva, Valencia.

Máster Universitario en Tecnologías de la Información y la Comunicación (*e-learning*) por la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Licenciado con grado en Filosofía y Ciencias de la Educación (sección Filosofía) por la Universidad de Valencia (UV). Experto en formación en línea y programador de entornos virtuales y aplicaciones multimedia. Autor del libro *Posttecnología. ¿El final del sueño?* (Novadors-Edicions, Valencia, 2008). Ha publicado múltiples artículos sobre las relaciones entre las tecnologías de la información y la sociedad del conocimiento. Cuenta con diversos premios nacionales de innovación educativa (Santillana, Conselleria d'Educació de la Generalitat Valenciana, Caixa Popular...).

Estudis de Psicologia i Ciències de l'Educació

Universitat Oberta de Catalunya

Rambla del Poblenou, 156

08018 Barcelona

España

Neus Capdeferro Planas

neus.capdeferro@pedagogs.cat

Tutora de programas de posgrado en IDEC-Pompeu Fabra. Área de soluciones corporativas. Colegiada por el Colegio de Pedagogos de Cataluña con el número 1105.

Licenciada en Psicopedagogía por la UOC. Diplomada en Informática por la Escuela Universitaria Politécnica de Mataró. Diplomada en Profesorado de EGB por la Universidad de Barcelona. Experta universitaria en Diseño y desarrollo de aplicaciones multimedia por la UNED. Actualmente cursa el máster de Educación y *e-learning* en la UOC. Como demuestra su formación «híbrida», su interés se ha centrado desde siempre en la aplicación de sus conocimientos tecnológicos para la resolución de problemas educativos. Ha realizado trabajos de investigación sobre la práctica psicopedagógica en el campo de la educación informal y, en concreto, en el diseño y la elaboración de recursos educativos para entornos mediados por la tecnología.

IDEC

Universitat Pompeu Fabra

C. Balmes, 132

08008 Barcelona

España



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente y hacer obras derivadas siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.