



**Universidad Nacional Autónoma de México**  
**Facultad de Ciencias Políticas y Sociales**

**T E S I S**

Las redes sociales para niños como una herramienta para la educación en México.

Para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Comunicación

**P R E S E N T A**

Jazmin Elizabeth Gálvez García

Asesor: Dr. Ricardo Jesús Balcázar Garcilazo

México, D.F. Noviembre 2013



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



## **Agradecimientos**

*A Julio, Guadalupe, Levi, Angélica y Juan por su apoyo incondicional,  
a mis tías: Isabel, Guillermina, a mis abuelos, tíos y primos.*

*a Victor por los consejos y el cariño,  
a la UNAM por la oportunidad.*

*A todos los niños, profesores y directora de la Escuela Primaria Wilfrido Massieu  
por su interés y disposición para apoyar el proyecto.*

*A los profesores, sinodales, asesor, compañeros y amigos que conocí a lo largo  
de estos años de aprendizaje y desarrollo. A todos ¡Gracias!*

# INDICE

| <b>Contenido</b>                                                                               | <b>Páginas</b> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Introducción .....                                                                             | 7              |
| Capítulo 1. Sociedad de la Información y el conocimiento /<br>Sociedad del Aprendizaje .....   | 9              |
| 1.1 Base Teórica .....                                                                         | 9              |
| 1.2 Retos que afronta la creación de una sociedad del<br>conocimiento: la brecha digital ..... | 15             |
| 1.3 La educación dentro del contexto de la Sociedad del<br>Aprendizaje .....                   | 18             |
| <br>                                                                                           |                |
| Capítulo 2. Internet en México .....                                                           | 24             |
| 2.1 ¿Qué es la Internet? .....                                                                 | 24             |
| 2.2 Herramientas 3.0 .....                                                                     | 33             |
| 2.3 Internet en México .....                                                                   | 36             |
| 2.4 Estadísticas sobre la Internet .....                                                       | 37             |
| 2.5 Internet como una herramienta para la educación en<br>México .....                         | 39             |
| <br>                                                                                           |                |
| Capítulo 3. Las Redes sociales .....                                                           | 48             |
| 3.1 Antecedentes de las Redes Sociales .....                                                   | 48             |
| 3.2 ¿Qué son las Redes Sociales? .....                                                         | 50             |
| 3.3 ¿Redes sociales o Softwares sociales? .....                                                | 53             |
| 3.4 Estadísticas de Redes Sociales en la población<br>mexicana .....                           | 55             |
| 3.5 Tipos de Redes sociales .....                                                              | 56             |
| 3.6 Supuestos efectos de las Redes Sociales .....                                              | 62             |
| 3.7 Redes sociales educativas .....                                                            | 65             |
| <br>                                                                                           |                |
| Capítulo 4. La infancia y las redes sociales .....                                             | 69             |
| 4.1 La Infancia en México .....                                                                | 71             |
| 4.2 ¿Por qué las Redes sociales atraen a los niños? .....                                      | 72             |
| 4.3 La seguridad infantil en Redes Sociales .....                                              | 74             |
| 4.4 Ventajas y Desventajas del uso de Redes Sociales<br>Educativas .....                       | 79             |
| 4.5 Las Redes Sociales en el aula .....                                                        | 84             |

|                                                                                                                                           |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.5.1 Cuadro de Análisis de algunas Redes Sociales y sus aplicaciones .....                                                               | 86  |
| Capitulo 5. Propuesta para la creación de una red social infantil .....                                                                   | 89  |
| 5.1 Antecedentes de TIC en las aulas mexicanas .....                                                                                      | 89  |
| 5.2 Campo de estudio .....                                                                                                                | 92  |
| 5.2.1 Primer encuesta “Los niños e internet” Hábitos en Internet de la colonia Pedregal de Santo Domingo, Coyoacán. ....                  | 93  |
| 5.2.2 Resultados de Estudio en Santo Domingo Coyoacán 2012 .....                                                                          | 97  |
| 5.3 Metodología .....                                                                                                                     | 102 |
| 5.3.1 Entrevistas .....                                                                                                                   | 104 |
| 5.3.2 Cuestionario a alumnos de cuarto grado de la escuela primaria Wilfrido Massieu .....                                                | 107 |
| 5.4 Diagnóstico sobre el uso y aprovechamiento de Tecnologías de Información y Comunicación de la Escuela Primaria Wilfrido Massieu ..... | 112 |
| 5.5 Hipótesis .....                                                                                                                       | 114 |
| 5.6 Desarrollo .....                                                                                                                      | 114 |
| 5.7 Resultados .....                                                                                                                      | 127 |
| 5.7.1 Un día en clase .....                                                                                                               | 130 |
| 5.7.2 Entrevistas finales con profesores .....                                                                                            | 135 |
| 5.7.3 Cuestionario Final .....                                                                                                            | 136 |
| 5.8 Conclusiones .....                                                                                                                    | 138 |
| Capitulo 6. Propuesta de Red Social Infantil .....                                                                                        | 142 |
| 6.1 Características .....                                                                                                                 | 143 |
| 6.2 Herramientas .....                                                                                                                    | 145 |
| 6.3 Seguridad .....                                                                                                                       | 147 |
| 6.4 Elementos contenidos en la Red social .....                                                                                           | 147 |
| 6.5 Puntos a superar .....                                                                                                                | 148 |
| Conclusiones Finales .....                                                                                                                | 149 |
| Fuentes .....                                                                                                                             | 151 |
| Anexos .....                                                                                                                              | 159 |



## INTRODUCCIÓN

El ser humano vive inmerso en una red microsocial a la que pertenece, que a su vez interactúa con otras redes dando lugar a un sistema social. Una red social es entendida como una estructura formada por distintos individuos vinculados por un elemento en común a través de constante interacción e intercambio de información, lo que da lugar a la construcción de un conocimiento tanto singular como colectivo para la obtención de un objetivo específico que dependerá del tipo y naturaleza de la red, es por esta razón que resulta tan atractiva, las personas buscan constantemente cierto apoyo o atención de otros.

En la actualidad, las Tecnologías de Información y Comunicación han llevado la existencia de redes sociales a un mundo virtual, del cual una cifra considerable de mexicanos ya forma parte. La experiencia que se ofrece al usuario de una red social electrónica parte del hecho de que el ser humano por naturaleza busca el soporte y compañía de otros, de este modo mediante el intercambio continuo de ideas u objetos se encuentra cierto apoyo o refugio. Dicha experiencia no sólo resulta seductora para los adultos, de ahí que existan miles de niños inscritos a redes sociales sin contar con la edad mínima de pertenecía.

Mucho se ha hablado sobre los peligros de los menores en Internet y especialmente en las redes sociales, sin embargo se han dejado a un lado aquellos beneficios que puede traer consigo el hecho de que un niño interactúe en una red social, especialmente diseñada para él.

Esto debido a que existe una idea generalizada de que este tipo de herramientas se usan sólo con fines de entretenimiento, relaciones laborales o personales, cuando su campo de acción va mucho más allá, todo dependiendo del tratamiento y sentido que se le dé.

El presente proyecto busca, no únicamente sentar una base en el estudio de Redes Sociales educativas para niños en México, sino mostrar que existe una gran cantidad de herramientas en la web que con un objetivo adecuado y preparación, pueden llegar a convertirse en elementos útiles para los alumnos en

la búsqueda de un aprendizaje significativo, que vaya más allá de la simple memorización de datos.

A continuación, se podrá observar una investigación que parte desde el análisis de aspectos básicos, como es la Sociedad de la Información y el Conocimiento, la Sociedad del Aprendizaje, los antecedentes y desarrollo de la Internet en México, las diferentes posturas en torno a las Redes Sociales, así como aquellas que están dedicadas a menores de edad.

Posteriormente el proyecto se centra en la búsqueda de herramientas útiles para la educación y en la planeación de una serie de asesorías en clase dentro de la escuela primaria Wilfrido Massieu, con el objetivo de no sólo de introducir a los niños al mundo de las redes sociales, sino educarlos con respecto a su uso adecuado, tanto en el ámbito de la seguridad de información, así como en su desarrollo personal y escolar.

Las Redes Sociales, sin duda pueden convertirse en una excelente herramienta educativa para los niños, no obstante se deben tomar en cuenta diversos aspectos, que a lo largo del presente estudio se irán descubriendo, dando como resultado una propuesta que engloba a diversas áreas del sistema educativo en la búsqueda de un apoyo para el desarrollo de la Inteligencia colectiva y habilidades en TIC para alumnos y maestros.

## Capítulo 1. Sociedad de la Información y el conocimiento / Sociedad del Aprendizaje

### 1.1 Base Teórica

En una época de cambios constantes como la que se vive, donde la revolución tecnológica muestra una fuerte capacidad de penetración en la actividad humana, queda cuestionarse la forma en la cual los dos procesos interactúan entre sí. Esto constituye la base de este primer capítulo, en el que se analizarán los postulados de varios autores en torno al concepto de la Sociedad de la Información y el Conocimiento, para dar pie al surgimiento de una Sociedad del Aprendizaje caracterizada por la búsqueda constante de nuevos aprendizajes que van más allá de una institución educativa.

Con un marco histórico que va desde la caída del Bloque Socialista, la Crisis Latinoamericana en la década de los 80 y el inicio de Políticas Neoliberales encaminadas hacia la hegemonía estadounidense, se da paso a una sociedad y estado llamado “Estado Mínimo”<sup>1</sup> caracterizada por ceder al mercado la responsabilidad de regular el orden social. Así como un crecimiento acelerado de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

Resulta claro que estas “tecnologías no determinan la sociedad”<sup>2</sup> ni viceversa, pues existen otros factores que llevan al descubrimiento científico y al cambio social; no obstante la sociedad puede llegar a sofocar el desarrollo tecnológico por medio de un elemento: el Estado.

Partiendo del hecho de que la tecnología plasma la capacidad de las sociedades para transformarse, es el estado un factor decisivo encargado de organizar ciertas fuerzas para fomentar el aprendizaje de los nuevos medios en la población. Por

---

<sup>1</sup> Término empleado por la autora Delia Crovi como producto de una investigación mayor titulada “*Tecnologías de información en la comunidad académica de la UNAM: acceso, uso y apropiación*”, de la cual la autora es coordinadora. Esta investigación se desarrolla en el marco del Programa de Investigación Social en Tecnologías de Información del Macroproyecto “Universidad de la Información y la Computación”, de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

<sup>2</sup> Manuel Castells, *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*. pp 31.

este motivo Manuel Castells en su obra *La era de la información: economía, sociedad y cultura* habla de una nueva sociedad como “Aquella que surge de ese proceso de cambio que es tanto capitalista como informacional, aunque presenta una variación considerable en diferentes países, según su historia, cultura y su relación específica con el capitalismo global y la tecnología de la información”<sup>3</sup>.

Esta variación a la que hace referencia el autor, se liga al concepto de la brecha digital, el cual se analizará más adelante como parte de los retos que afronta la creación de una Sociedad del Conocimiento.

Por otro lado, tratar de definir a la llamada *Sociedad de la Información* resulta ser una tarea sumamente compleja, comenzando por el hecho de que actualmente se le considera más que un concepto teórico, un aspecto relacionado con las políticas oficiales de países desarrollados.

El origen del término se dio en 1973 por el sociólogo estadounidense Daniel Bell en su libro *El advenimiento de la sociedad post-industrial*, donde señala que la nueva sociedad estará dirigida hacia la información por medio de servicios basados en conocimiento.

No obstante, para Castells, el concepto *Sociedad Informacional* resulta más adecuado, ya que “el término informacional indica el atributo de una forma específica de organización social en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de información se convierten en las fuentes fundamentales de la productividad y el poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas que surgen en este período histórico”<sup>4</sup>.

Por esta razón considera que lo característico en una revolución tecnológica no son los adelantos o la información, sino la aplicación de estos para la generación de conocimiento, convirtiendo a las nuevas tecnologías no sólo en herramientas que se deban utilizar, sino procesos que deben ser desarrollados.

---

<sup>3</sup> Ibidem, pp 39.

<sup>4</sup> Manuel Castells, *La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura*, pp. 47.

Otra postura es presentada por Sally Burch en su artículo Sociedad de la información / sociedad del conocimiento del libro *Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*<sup>5</sup>, en la cual señala una visión contraria de la presentada por Castells, pues:

... “se toma la noción de que cualquier referencia a “sociedades” debe hacerse en plural, reconociendo la heterogeneidad y diversidad de las sociedades humanas. Ello implica también reafirmar el interés de que cada sociedad se apropie de las tecnologías para sus prioridades particulares de desarrollo y no que deba adaptarse a ellas para poder ser parte de una supuesta sociedad de la información predefinida”<sup>6</sup>.

La autora busca deslegitimar toda concepción tecnocéntrica de la sociedad, apoyando un proyecto en el que las tecnologías sean un soporte de conocimiento y bienes públicos, no el fin en sí.

Ambas posturas presentan elementos que vale la pena rescatar, por un lado es el hecho de la aplicación de la tecnología en la búsqueda del conocimiento y por otro lado no perder de vista que cada sociedad es distinta, por lo cual cada una se apropiará de las herramientas tecnológicas de acuerdo a las necesidades y al contexto en el que se desenvuelvan.

De igual manera es importante retomar que las tecnologías no únicamente pueden aplicarse para la creación del conocimiento, sino para compartirlo, esa característica es la que enriquece y da sentido, no sólo al presente estudio, sino a la idea de que exista una sociedad que tenga acceso a la información que le permitirá crear conocimiento.

Una vez establecidas ciertas posturas sobre el concepto de Sociedad de la Información, se detallarán algunas características brindadas por Raúl Trejo

---

<sup>5</sup> Sally Burch, Artículo: Sociedad de la información / sociedad del conocimiento del libro *Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*, <http://vecam.org/article518.html> (Libro online).

<sup>6</sup> Idem

Delarbre en su artículo *Vivir en la Sociedad de la Información: Orden global y dimensiones locales en el universo digital*<sup>7</sup>.

Algunos elementos fundamentales manejados por el autor son la exuberancia, causada por la enorme cantidad de información existente; la omnipresencia, relacionada con la facilidad de encontrar medios y contenidos en el entorno, hecho que se puede ver del lado positivo y negativo, ya que “Los medios de comunicación se han convertido en el espacio de interacción social por excelencia, lo cual implica mayores facilidades para el intercambio de preocupaciones e ideas, pero también, una riesgosa supeditación a los consorcios que tienen mayor influencia ...”<sup>8</sup>

Otro aspecto que define a la *Sociedad de la información* según el autor es la irradiación, es decir la capacidad ilimitada geográficamente de enviar un mensaje con una velocidad casi instantánea; la multilateralidad / centralidad referidas a la posibilidad de acceder a información de cualquier parte del mundo, pese al dominio de contenido de algunos países considerados “metrópolis culturales”; así como la desigualdad, la cual se ve ligada a lo que se conoce como brecha digital.

Una característica relevante señalado por el autor es la pasividad de la sociedad, pues es más común el intercambio comercial que el intercambio de conocimiento, debido principalmente a la ausencia de capacitación y reflexión sobre estos temas en la población. Es a partir de este punto donde surge otro concepto clave para comprender el nuevo orden social y tecnológico: *La sociedad del conocimiento*.

Este término fue introducido en la década de los 90 por Peter Drucker, quien propone la unión del conocimiento y la información, como un cambio de paradigma de una sociedad industrial a una sociedad de conocimiento. El autor señala:

“Lo que llamamos revolución de la información, es de hecho una revolución del conocimiento (...) es la reorganización del trabajo tradicional basado en

---

<sup>7</sup> Raúl Trejo Delarbre, *Vivir en la Sociedad de la Información: Orden global y dimensiones locales en el universo digital*, <http://www.oei.es/revistactsi/numero1/trejo.htm>

<sup>8</sup> Idem

siglos de experiencia, mediante la aplicación del conocimiento y en especial del análisis sistemático y lógico. La clave no es la electrónica sino la ciencia cognitiva”<sup>9</sup>.

Es decir que el cambio no se verá totalmente impactado en la vida diaria, sino que se plantea una transformación de carácter cultural, cuya posibilidad resulta seriamente restringida por las políticas públicas de cada nación.

Lo que caracteriza esta nueva concepción de la sociedad es la aplicación de la información para la creación y difusión de nuevos conocimientos, y más aún si se toma a las nuevas tecnologías como procesos en desarrollo, lejos de ser meras herramientas, tal como lo menciona Manuel Castells en *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*<sup>10</sup>.

La Sociedad de la Información permitió tener acceso a un sin número de datos que transformados y organizados dan lugar a información. A su vez, la Sociedad del conocimiento se encargó de convertir esa información en conocimientos que pueden llegar a ser compartidos con todos aquellos que tienen la posibilidad de acceder a las nuevas tecnologías. Sin embargo, desde hace algún tiempo ha surgido un grupo de usuarios interesados no únicamente en obtener información y transformarla en conocimiento, sino en aprender a aprender, es decir se ha dado lugar a una *Sociedad del Aprendizaje*.

Como lo menciona Manuel Moreno Castañeda en su *texto Comunidades de la sociedad del Aprendizaje*<sup>11</sup> esto no significa que hasta ahora la sociedad no aprendía, sino que desea hacer énfasis en los procesos en que los diversos grupos sociales, así como la vinculación entre ellos hacen que la sociedad se vaya transformando. Es decir, que este tipo de procesos ya se daban antes de la

---

<sup>9</sup> Sally Burch, Artículo: Sociedad de la información / sociedad del conocimiento del libro *Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*, <http://vecam.org/article518.html> (Libro online).

<sup>10</sup> Manuel Castells, *La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura*, pp. 47.

<sup>11</sup> C.M. Moreno, *Comunidades de la Sociedad del aprendizaje*. En línea: <http://recursos.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/123456789/180/1/XEIComunidades.pdf>

llegada de los sistemas de información y comunicación, sin embargo estos sistemas han permitido que el aprendizaje se dé en otros modos, ya que no existe una barrera temporal, ni de distancia, lo cual permite abrir el abanico de posibilidades a los usuarios.

La expresión *Sociedad del Aprendizaje* tuvo algunos de sus inicios en trabajos realizados por Robert Hutchins y Torsen Husén<sup>12</sup>, donde se hablaba de una sociedad en la que la adquisición de los conocimientos no estaba confinada a instituciones educativas, ni se limitaba a la formación inicial, Esto como parte de un contexto en el que una persona debe realizar diversas profesiones al mismo tiempo

Se habla de una sociedad en la cual la atención ya no se centra en quienes poseen el conocimiento, sino en aquellos que tratan de adquirirlo de manera no formal. Se toma en cuenta la heterogeneidad de los usuarios, en cuanto a sus intereses, conocimientos previos y formas de aprender, enriqueciéndose de todo aquellos que se pueda aportar en un marco de constante cooperación y colaboración entre los alumnos y asesores.

Enrique Ruiz Velasco, en su texto *Cibertrónica. Aprendiendo con tecnología de la inteligencia en la web semántica* presenta una de las características más distintivas de la Sociedad del Aprendizaje, “la principal forma de estructura social son las redes y éstas a la vez están conformadas por comunidades, por lo cual cobra especial sentido el concepto y la conformación de comunidades de aprendizaje o redes de aprendizaje que aprenden en comunidad”<sup>13</sup>.

Este supuesto es lo que da sentido al presente estudio, pues precisamente se busca plantear la posibilidad de crear una red de aprendizaje que dote a los alumnos y a los profesores de herramientas e información que les permitan

---

<sup>12</sup> Información tomada del Informe de la UNESCO. *Hacia las Sociedades del Conocimiento*. En línea: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf> Fecha de consulta: 17 de Septiembre de 2013.

<sup>13</sup> Ruiz Velasco Enrique, *Cibertrónica. Aprendiendo con tecnología de la inteligencia en la web semántica*, pp. 119.

construir conocimiento y a su vez, les ayude a convertirse en usuarios de la Sociedad del Aprendizaje: interesados en su desarrollo más allá de un aula, autónomos, críticos, cooperativos y autorreguladores de su aprendizaje.

No obstante, Manuel Moreno Castañeda también hace una aclaración al hablar de Sociedad del Aprendizaje, pues señala que “la expresión en muchos casos puede ser sólo una frase demagógica de quienes realmente detentan el poder informar, creando sólo una ilusión, pues no toda la sociedad tiene acceso a la letra escrita y más de cinco mil quinientos millones no tienen acceso a las redes de cómputo”<sup>14</sup>.

Es a partir de esta aclaración que resulta indispensable indagar en el estudio de la llamada Brecha Digital, pues constituye un reto para la construcción y desarrollo de la Sociedad del Aprendizaje, no sólo a nivel nacional, sino de manera mundial, pues a pesar de que un número considerable de personas cuenta con la posibilidad de acceder a las TIC, la realidad es que para la mayoría resulta casi inalcanzable.

## **1.2 Retos que afronta la creación de una sociedad del conocimiento: la brecha digital.**

El acceso desigual y limitado a las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) para una gran parte de la población, ha llevado a algunos autores a cuestionarse sobre la existencia de una verdadera sociedad de la información y el conocimiento. No obstante más que negarla, señala Delia Covi en su libro *Sociedad de la información y el conocimiento. Entre lo falaz y lo posible*<sup>15</sup>, hay que aceptar que quizás no es una realidad concreta, pero ha sido impuesta por los ideales hegemónicos como una estructura de desarrollo, que en cada país se establece de modo distinto bajo condiciones específicas.

---

<sup>14</sup> C.M. Moreno, *Comunidades de la Sociedad del aprendizaje*. En línea: <http://recursos.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/123456789/180/1/XEIComunidades.pdf>

<sup>15</sup> Delia Covi Druetta, *Sociedad de la información y el conocimiento. Entre lo falaz y lo posible*, pp. 35

La UN ICT Task Force (Fuerza de Tarea de TIC de la ONU) creada en la cumbre del 2003, la define del siguiente modo:

“En los últimos años, como consecuencia de que las tecnologías de la información y de la comunicación se han convertido en la columna vertebral de la economía de la información mundial y de que han dado lugar a la sociedad de la información, se ha puesto mayor atención a la diferencia de acceso a las TIC entre los países desarrollados y los países en desarrollo. Esta diferencia se conoce como la brecha digital”<sup>16</sup>.

Sin embargo, esta situación no se da del mismo modo en todos los territorios. Anteriormente se hablaba de dimensiones, desde las cuales se podía manifestar la problemática, sin embargo para el presente estudio se tomará en cuenta la existencia de una Brecha Digital Multiforme<sup>17</sup>, la cual posee diversas vertientes tanto nacionales, como locales y se puede combinar o adaptar al sin número de situaciones particulares de cada una de las personas que no puede acceder a las TIC en su entorno cotidiano.

Esto debido a que los factores que influyen en la Brecha Digital son diversos y van desde los recursos económicos, la geografía, la edad, el sexo, la lengua, la educación, la procedencia sociológica y cultural, la integridad física, entre muchas más. Sería un error tratar de estandarizar las razones por las cuales existen comunidades o familias sin la oportunidad de acceder a la información por medio de las TIC.

---

<sup>16</sup> Kemly Camacho, Artículo: La brecha digital / sociedad del conocimiento del libro *Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*, <http://vecam.org/article550.html>, (libro online) Fecha de consulta: 2 de Abril de 2011, 21:35hrs.

<sup>17</sup> Información tomada del Informe de la UNESCO. *Hacia las Sociedades del Conocimiento*. En línea: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf> Fecha de consulta: 17 de Septiembre de 2013.

Para cada nación, disminuir el problema de la conectividad y acceso a las nuevas tecnologías es un tema fundamental, sin embargo existen diversos imaginarios políticos sobre el origen y supuesta solución de la Brecha Digital.

Kemly Camacho, en su artículo: La Brecha Digital del libro *Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información* cuestiona la concepción de la política, según la cual existe una ilusión de relación causa – efecto. Se cree que el acceso a la tecnología trae como consecuencia mejores condiciones de bienestar, reducción de la pobreza y mejoramiento de la calidad de vida. De manera contraria un menor acceso a las TIC implicará mayores dificultades para mejorar las condiciones de vida, por lo que se deja a un lado la complejidad del concepto, así como la transformación social que produce.

Hablar de las TIC y su adaptación en una sociedad implica tomar en cuenta aspectos organizativos, de desarrollo de habilidades y capacidades, de acciones de integración dentro de la identidad cultural y social del grupo, de modificación de procesos sociales, etc. Otra forma de simplificar el concepto y la magnitud de la brecha digital, es hablar de ella como si sólo existiera una en todo el mundo.

Cada espacio posee características y elementos propios, por lo que soluciones únicas generalizadas resultan poco útiles en la búsqueda de igualdad en un territorio. La autora señala:

“En realidad se debería de hablar de las brechas digitales, dadas por la condición de género, edad, cultural, localización geográfica o socioeconómica y por las combinaciones entre estos factores. De esta manera, el abordaje conceptual, metodológico y los recursos y acciones para enfrentarlas estarían relacionados con las condiciones específicas de las mismas”<sup>18</sup>.

La mayoría de los gobiernos hablan de la brecha digital refiriéndose específicamente a la infraestructura, por lo que se orientan recursos en mayor

---

<sup>18</sup> Idem

medida a la adquisición de aparatos, laboratorios de computo u otros equipos, esperando que los beneficios aparezcan “mágicamente”.

Un caso que ejemplifica la idea ocurrió en México durante el sexenio del presidente Vicente Fox, en el cual se gastó una gran cantidad de recursos en el sistema e infraestructura del proyecto educativo *Enciclomedia*, sin proveer a los profesores del conocimiento necesario para manejarla, lo que dio como resultado un mal uso de equipo así como una deficiente transmisión del conocimiento a los alumnos.

Tal como se ha revisado, existen distintas brechas digitales que varían de acuerdo a un sinnúmero de motivos y cada día pueden surgir más en distintos lugares, por lo que resta decir que la Sociedad del aprendizaje constituye una realidad y posibilidad, pues si bien aún existe una enorme desigualdad en torno a las oportunidades de acceso a las tecnologías en el mundo, el proceso rumbo a su desarrollo se ha iniciado.

### **1.3 La educación dentro del contexto de la Sociedad del Aprendizaje.**

Hablar sobre las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación es un tema que se ha tratado desde hace ya varios años, por lo cual se ha dado pie a un sinnúmero de apoyos para clases, desarrollo de infraestructuras o tecnologías, etc. No obstante, existen otras problemáticas que considerar para poder abordar correctamente el tema, Rosa María Torres lo menciona:

“Grandes expectativas puestas sobre las TIC como artífices de la esperada revolución educativa, desviando la atención y los recursos de las condiciones esenciales y los factores estructurales que condicionan la oferta y la demanda educativa: el modelo económico, las políticas sociales,

la deuda externa, la cooperación internacional, la cuestión docente. Una mala escuela con computadora sigue siendo una mala escuela”<sup>19</sup>.

Una revolución educativa, no solamente se da al utilizar un medio distinto, sino que constituye un desarrollo en el modo de aprendizaje. José Joaquín Bruner, en su libro *Educación e internet ¿la próxima revolución?*<sup>20</sup> señala la existencia de cuatro revoluciones, las cuales se expondrán a continuación.

El primer cambio se dio durante la edad media, con la institución de las escuelas parroquiales, pues por primera vez se destinaba un lugar para la enseñanza. Durante este periodo se manejó la repetición como estrategia de aprendizaje en pequeños grupos, donde las edades no importaban para quienes deseaban educarse.

La segunda revolución se dio con el florecimiento de la imprenta, es decir textos escritos reproducibles y portables permitieron un cambio considerable en la producción de conocimiento, algunos libros estuvieron al alcance de un mayor número de personas, lo que permitió a muchos más el acceso a la educación.

Un tercer cambio se da con el desarrollo de la producción masiva. Con textos al alcance de todos, se inició un proceso de alfabetización en toda la población. Asimismo, “la masificación de la escuela debía contribuir adicionalmente, a la construcción de la nación, tarea que se encomienda a la educación estatal (...)”<sup>21</sup>.con valores patrióticos y de pertenencia a la nación

Posteriormente, se da una nueva etapa, llamada revolución digital caracterizada por una base tecnológica distinta, la cual opera simultáneamente desde dentro y desde fuera del sistema educacional, con distintas herramientas que complementan la enseñanza tradicional.

---

<sup>19</sup> Rosa María Torres, Artículo: *Educación en la sociedad de la información/ sociedad del conocimiento del libro Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*, <http://vecam.org/article643.html> (libro online)

<sup>20</sup> Revoluciones propuestas por José Joaquín Bruner en su libro: *Educación e internet ¿la próxima revolución?*, 2003.

<sup>21</sup> Ibidem, pp. 37.

Actualmente, con el desarrollo de nuevas plataformas tecnológicas como la Web 2.0 y 3.0, se ha dado lugar a la aparición de nuevos modelos de aprendizaje basados en el constructivismo y aprendizaje social, los cuales permiten al profesorado: “1) el acceso a nuevos recursos con un gran potencial educativo; 2) el acceso a ejemplos y formas de uso de estas herramientas por otros colegas de profesión; 3) formar parte de una comunidad en la que el profesorado se ayuda a si mismo y a la propia comunidad para innovar y desarrollar nuevas experiencias que mejoren los procesos formativos y educativos de los estudiantes”<sup>22</sup>.

Por un lado se encuentra el impacto educativo de la Web 2.0, cuya característica principal es su facilidad para compartir información, se orienta hacia la capacidad que poseen los usuarios como productores y generadores de contenido, lo que les permite subir fotos, videos, textos, que pueden ser fácilmente etiquetados y difundidos.

Y por otro lado, se presenta la Web 3.0 o Web semántica<sup>23</sup>, caracterizada por integrar metadatos semánticos y ontológicos, lo que permite contenidos más accesibles mediante aplicaciones capaces de visualizar la información contenida. Esto permite realizar búsquedas más rápidas y eficientes, pues se trata de dar sentido a los datos y a la información.

La Web 3.0 utiliza tecnologías de inteligencia artificial, web geoespacial y web 3D.

Ambas, permiten el manejo de grandes volúmenes de datos, que pueden ser enviados sin mayor problema. Esta característica desarrolla la participación de los proveedores de algún servicio y el usuario, que deja de ser un sujeto pasivo para colaborar en el desarrollo de alguna herramienta, proyecto o sistema, tal como ocurre en las comunidades de software libre.

---

<sup>22</sup> Manuel Benito, *Educación en comunidad: tendencias educativas en el entorno digital/ La comunidad de aprendizaje en red, los retos para consolidarla*, pp. 26.

<sup>23</sup> Definición basada en el texto *Cibertrónica, aprendiendo con tecnologías de la inteligencia en la web semántica* de Enrique Ruiz Velasco, pp. 127.

Un concepto clave para comprender estos nuevos modelos educativos, fue propuesto por el Filósofo Tunecino Pierre Levy en su publicación *Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio*, donde se refiere al término *Inteligencia Colectiva* como una “inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias”<sup>24</sup>, esto mediante la participación de un nuevo tipo de alumnos más preocupados por el proceso que por el producto en sí.

También es necesario abordar el término “comunidad”<sup>25</sup>, el cual constituye una red que haciendo uso de todos los recursos tecnológicos propios de las redes interconectadas, aprende, comparte, coopera y colabora en distintos niveles educativos con compañeros, profesores, expertos, materiales y recursos didácticos en el ciberespacio.

Todo esto, con los elementos que caracterizan a las TIC, como flexibilidad en cuanto espacio y tiempo, el acceso a la información, así como el extenso número de recursos multimedia que ofrece la web.

Por esta razón, vale la pena analizar las potencialidades de las redes sociales como un elemento que puede llegar a convertirse en una herramienta útil para la educación en un contexto de aprendizaje y participación en la Sociedad del Aprendizaje.

No obstante, existen diversas críticas en torno al uso de TIC en el ámbito educativo, como lo menciona Rosa María Torres, quien considera que la decisión de algunos países de buscar la inclusión de tecnologías en la educación, en lugar de atender necesidades básicas, que aun se requieren, únicamente ha provocado una brecha digital más severa.

Por otro lado, también existen críticas más enfocadas hacia el ámbito pedagógico, pues se considera al aprendizaje y la enseñanza como dos conceptos que son

---

<sup>24</sup> Pierre Lévy, *Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio*, Pág. 20.

<sup>25</sup> Definición basada en el texto *Cibertrónica, aprendiendo con tecnologías de la inteligencia en la web semántica* de Enrique Ruiz Velasco, pp. 149

fácilmente confundibles, pero cuyo significado hace la diferencia entre “comprender” y “sólo saber”, es decir:

“El énfasis se ha puesto sobre la *enseñanza* antes que sobre el *aprendizaje*. Se ha dado escasa importancia a este último, prevaleciendo los indicadores cuantitativos de acceso y terminación de grados y ciclos. Aprender se confunde con asimilar y repetir información. Suele darse más importancia a la infraestructura y al equipamiento que a las condiciones de enseñanza y aprendizaje, al punto de vista de la oferta más que al de la *demanda*, a los *resultados* por sobre los *procesos*. La mentalidad escolar ha contribuido a restringir la visión y el campo de lo educativo, separándolo de lo económico, lo social y lo cultural en sentido amplio”<sup>26</sup>.

No obstante, esto tiene que ver más con ideas arraigadas y heredadas en torno a la educación de profesores, padres de familia y alumnos, tal como lo comenta Juan Ignacio Pozo<sup>27</sup>, se trata de teorías implícitas que precisamente es necesario reescribir y reformular, en la búsqueda de una nueva concepción de la educación para profesores y alumnos, quienes en este nuevo contexto de la Sociedad del Aprendizaje lleguen a ser conscientes de que la educación no únicamente se da en la escuela y no es un proceso que se mida por calificaciones, sino que realmente se valoren los aprendizajes adquiridos.

Sin duda esto lleva a pensar que hace falta dar un paso significativo entre la sociedad de la información, la del conocimiento y la sociedad del aprendizaje. Y dar este paso es uno de los retos que debería asumir hoy la educación, tomando en cuenta aspectos como:

Retomar el proceso de alfabetización para todos, dotando de una educación básica de calidad a toda la población.

---

<sup>26</sup> Rosa María Torres, Artículo: *Educación en la sociedad de la información/ sociedad del conocimiento* del libro *Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*, <http://vecam.org/article643.html> (libro online)

<sup>27</sup> Idea basada en el texto de Juan Ignacio Pozo, *Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje. Las concepciones de profesores y alumnos*.

Utilizar y aprovechar aquellas herramientas que ofrecen las TIC, así como las tradicionales para difundir y planear una estrategia de aprendizaje para todos, lo cual permitiría realmente aprender a aprender en diferentes ámbitos, más allá de las aulas únicamente.

Dotar a las TIC de contenidos útiles para los alumnos, aprovechando los beneficios que otorgan la Web 3.0 y la Web 2.0 en la búsqueda de información de manera más precisa.

Finalmente es importante no olvidar la importancia de las comunidades de aprendizaje en la construcción del conocimiento, pues constituyen la base de esta forma de ver a la educación, libre en cuestión de tiempos y espacios, dotada de interacción y cooperación en la búsqueda de formar parte de la llamada Inteligencia colectiva.

## Capítulo 2. Internet en México

### 2.1 ¿Qué es Internet?

Por muchos criticada, atacada, pero también apoyada, enriquecida por millones de usuarios que se integran y comunican a través de ella cada día: Internet. Proveniente de los vocablos interconnection (interconexión) y network (Red) es un “conjunto de redes de ordenadores distribuidos por todo el mundo, conectados entre sí a través de diversos medios, que pueden operar y comunicarse porque siguen un mismo conjunto de reglas de comunicación y funcionamiento”<sup>28</sup>.

Un espacio que sin duda ha desarrollado posibilidades de comunicación hasta ahora desconocidas y que se ve inmerso en un insistente debate en torno a su naturaleza ¿puede ser Internet considerado un medio? Mientras existen quienes más que considerar a Internet un medio lo catalogan de hipermedio debido a sus posibilidades de expresión y lenguaje, existe otro grupo de teóricos como Dominique Wolton, quien lo cataloga como un “sistema de información automatizado, interactivo que obtiene su fuerza del hecho de no ser un medio de comunicación: se trata de mensajes en todos los sentidos, enviados por cualquiera, captados por cualquiera y organizados por nadie”<sup>29</sup>.

Sin embargo, esta visión resulta limitada, ya que en Internet existen diversas organizaciones, empresas, grupos e instituciones encargadas de ofrecer información organizada. Delia Covi en su libro *Educación en la era de redes*, hace una crítica a la postura presentada y considera a Internet: “un medio de comunicación complejo y diferente a sus antecesores”<sup>30</sup> razón por la cual es inadecuado que se le trate de analizar como a sus antecesores.

No obstante, la mejor manera de comprender la naturaleza y desarrollo de la Red de redes es partiendo de su origen. Hasta hace poco más de veinte años, ni en las publicaciones más importantes en materia de tecnología y comunicaciones del mundo se predecía la aparición de internet. Sería dos años más tarde entre 1993

---

<sup>28</sup> Guillermo López García, *Modelos de comunicación en internet*, pp. 215.

<sup>29</sup> Dominique Wolton, *Sobrevivir a internet. Conversaciones con Olivier Jay*, pp. 66.

<sup>30</sup> Delia Covi Druetta, *Educación en la era de redes: una mirada desde la comunicación*, pp. 112.

y 1994 cuando la red que en un principio se creó con fines académicos estaba abierta para todo el mundo.

Sin embargo, su creación viene en décadas atrás, cuando en 1969 se estableció Advanced Research Projects Agency Network (ARPANET) con el apoyo financiero del gobierno a través de la Administración de Investigación de Proyectos Avanzados del Departamento de Defensa de Estados Unidos<sup>31</sup>. Se buscaba adquirir la superioridad tecnológica sobre la Unión Soviética, quien recién había lanzado su primer Spunik.

“Al comienzo, se trataba de una red limitada (ARPANET) que compartía información entre universidades de alta tecnología y otras instituciones de investigación, y dada la naturaleza de esa información era esencial que la red pudiera sobrevivir a la eliminación o destrucción de cualquiera de los ordenadores”<sup>32</sup>, incluso se habla de una destrucción nuclear. Sin embargo, este no fue en ningún momento el objetivo oculto principal de su creación.

El envío de mensajes se basaba en la fragmentación de paquetes, es decir se dividía el mensaje en piezas codificadas y al recibirlas, el receptor volvía a unirlos. De este modo es como el correo electrónico brindaba sus servicios.

Posteriormente vino el diseño de una estructura comercial llamada CompuServe que ofrecía el servidor de un grupo privado, con lo cual después rivalizó American On-Line y más tarde Prodigy.

Para el año de 1975 se cambió el nombre a DARPA y contaba con alrededor de 2000 usuarios, siendo el correo electrónico el recurso base del sistema. Cuatro años más tarde National Science Foundation (NSF) buscó ampliar el número de

---

<sup>31</sup> Información extraída del libro: Asa Briggs, Peter Burke, *De Gutenberg a Internet: una historia social de los medios de comunicación*.

<sup>32</sup> *Ibidem*, pp. 344.

investigadores conectados creando un grupo llamado Computer Science Research Network<sup>33</sup>.

En esta década, Francia también tenía desarrollados algunos proyectos como Cyclades, basado en la comunicación entre otras redes. Proponía una comunicación en donde “los ordenadores ya no intervenían más, simplemente funcionaban como un nodo de transferencia”<sup>34</sup>, fue a partir de esta Red que surgieron incompatibilidades con otras redes y sistemas, dando pie a la necesidad de estandarizar protocolos, por lo cual la Organización Internacional para la estandarización diseñó el modelo ISO de referencia.

Poco después el protocolo TCP (Transmission Control Protocol), atendiendo a las nuevas normativas, diseñó el protocolo TCO/IP “un estándar que garantizaba la compatibilidad entre las redes y finalmente las unió: había nacido internet”<sup>35</sup>. El funcionamiento del TCP se basa en el fraccionamiento de mensajes en paquetes para su transmisión, así como su unión posterior; mientras que el Protocolo de Internet (IP) los dirige y direcciona en el recorrido hasta su destino.

Sin embargo en 1983 ARPANET comenzó a tener problemas debido al aumento desmedido de nodos, dando como consecuencia incremento de tráfico. Dos años más tarde La Fundación Nacional de Ciencias junto con la Oficina de Computación Científica Avanzada creó NSF.net una red que ofrecía mucha más velocidad de transmisión y que daba pie a la posterior creación de nodos y dominios de acuerdo a las nacionalidades y categorías. A continuación se presentan los principales:

.uk (Reino Unido)

.fr (Francia)

.us (Estados Unidos)

.gov: Organizaciones Gubernamentales

.mil: Instituciones relacionadas con las fuerzas militares

---

<sup>33</sup> Información extraída de Asa Briggs, Peter Burke, *De Gutenberg a Internet: una historia social de los medios de comunicación*.

<sup>34</sup> Patricia Scott Peña, *Internet*, pp. 26

<sup>35</sup> Idem

.edu: Instituciones académicas y educativas.

.com: Organizaciones comerciales o compañías

.org: Organizaciones privadas

.net: Portales y nodos administrativos con presencia en la red<sup>36</sup>.

Otro gran avance en el desarrollo de este nuevo medio fue la aportación de Tim Banders Lee del Laboratorio de Investigación en física de partículas del CERN, que en el año de 1989 propuso algo denominado *Telaraña Global*, "supóngase que toda la información almacenada en los ordenadores de cualquier sitio estuviera conectada"<sup>37</sup>, se trataba de un medio que permitía ampliar las oportunidades.

Su sistema proponía un modo más visual, rápido y fácil de compartir información entre los usuarios, principalmente gracias al desarrollo de hipervínculos (conjunto de caracteres que al darles clic redirigen al usuario a otra página) que más tarde llevarían a la creación del World Wide Web.

A continuación se detallarán algunos otros acontecimientos importantes para el desarrollo de Internet<sup>38</sup>:

1988: Surge el primer servicio de mensajería instantánea, IRC (Internet Relay Chat)

1989: México se convierte en el primer país de lengua hispana en conectarse a Internet.

1990: Se crea Archie, el primer sistema para localizar información en la Red.

1990: Según datos de la ISOC, el numero de ordenadores conectados a la Red es de 300,000.

---

<sup>36</sup> Datos tomados del libro de Patricia Scott Peña, *Internet*, pp. 27

<sup>37</sup> Peter Briggs Asa, Burke, *De Gutemberg a internet: una historia social de los medios de comunicación*, pp. 346.

<sup>38</sup> Datos tomados del libro Patricia Scott Peña, *Internet*, pp. 28.

1993: Marc Andressen crea de Mosaic, el primer navegador adaptado para la WWW, que mostraba una nueva forma de interactuar con texto y gráficos al mismo tiempo. Más adelante se crearía Netscape Navigator.

1996: Comienza la batalla de los navegadores entre Netscape (Sun Microsystems) e Internet Explorer (Microsoft).

1998: Se regulariza y se dispara la presencia comercial en Internet.

1999: Se comercializan los servicios de Banda Ancha, utilizando la red telefónica más conocida por ADSL (Asymmetrical Digital Subscriber Line, Línea de abonado digital asimétrica) a una velocidad de 256Kbytes/s, que adoptan la mayoría de las operadoras de telefonía en todo el mundo.

A partir de este creciente aumento de personas conectadas a la Red, fue que se comenzaron a desarrollar diversos servicios y herramientas, así como miles de aplicaciones que van mucho más allá de una simple transferencia de datos. La aparición de este medio como lo señala Manuel Castells: “permitió, por primera vez, la comunicación de muchos a muchos en tiempo escogido y a una escala global. Del mismo modo que la difusión de la imprenta en Occidente dio lugar a lo que McLuhan denominó la Galaxia Gutenberg, hemos entrado ahora en un nuevo mundo de la comunicación: la Galaxia Internet”<sup>39</sup>.

Como se ha venido demostrando a lo largo del capítulo, Internet desde su aparición siempre ha estado estrechamente ligado a la educación, desde la constante búsqueda de transmisión de datos entre las universidades hasta el desarrollo de navegadores y buscadores que permitieran facilitar la obtención de información.

El desarrollo de Internet está dividido en tres grandes aspectos respecto a su uso: el personal y el social. En un principio la plataforma estaba centrada en el primero, con herramientas enfocadas al intercambio de información de persona a persona. Sin embargo, hubo algunos cambios que desencadenaron la creación de un sinfín

---

<sup>39</sup> Manuel Castells, *La galaxia Internet*, pp. 16.

de posibilidades para el desarrollo educativo y social del usuario, se trata de la aparición de la web 2.0 y 3.0

Para muchos una serie de herramientas, para otros no una tecnología sino una actitud. Desde 2004 los términos web 2.0 y 3.0 se ha usado para referirse a una segunda y tercera generación de usuarios, así como “aplicaciones y páginas de y para internet que utilizan los recursos y las aportaciones de la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en la red dando al usuario el control de sus datos”<sup>40</sup>

Fue en el mes de octubre de 2004, cuando la editorial O’Reilly Media organizó una conferencia en donde se bautizó esta nueva serie de actitudes y usos que se le darían a las aplicaciones y servicios Web.

Una clave para comprender los beneficios de las web 2.0 y 3.0 es comparándolas con una supuesta *web 1.0* correspondiente a lo anterior a 1999, cuya etiqueta no se utilizó sino hasta la aparición de la segunda versión, caracterizada por reducir distancias entre quienes producen y acceden al ciberespacio.

A continuación se presenta un diagrama en el que es posible identificar gráficamente las diferencias entre las evoluciones de la web:

---

<sup>40</sup> Patricia Scott Peña, *Internet*, pp. 51.

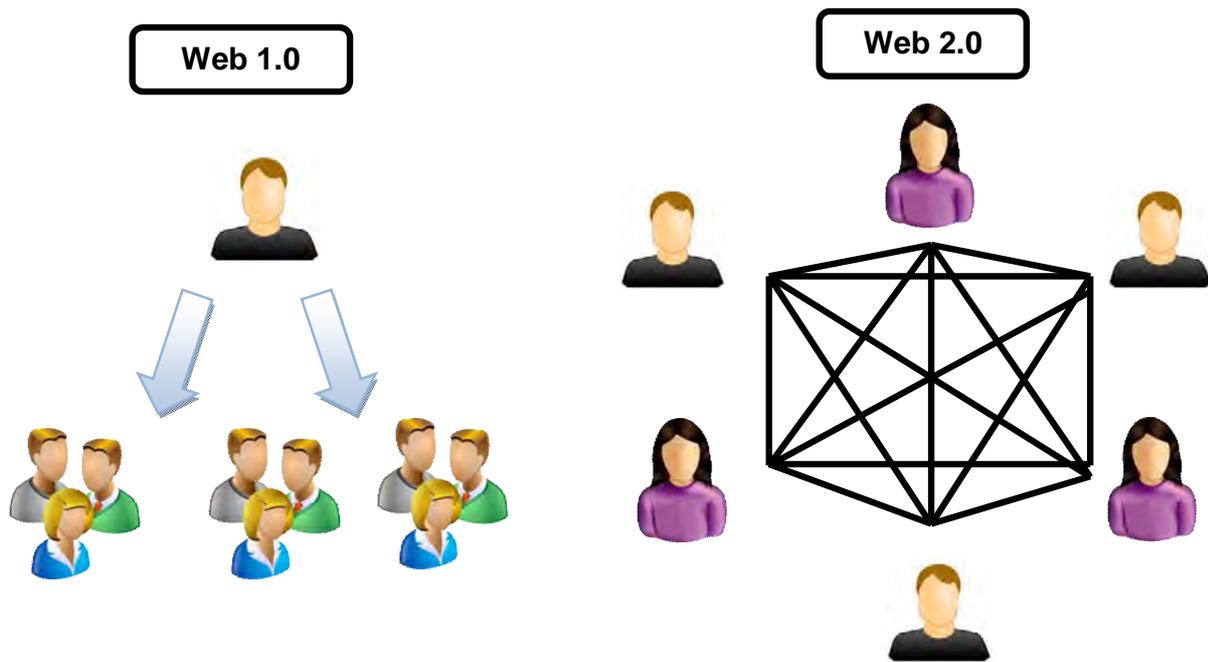


Imagen 1 Diagrama de diferencias entre Web 1.0 y Web 2.0. Creación propia <sup>41</sup>

Pero ¿En dónde es posible ubicarnos actualmente? Enrique Ruiz Velasco en su texto titulado *Tecnologías de la información y la comunicación para la innovación educativa* señala que “acabamos de salir de la web 1.0 (personas conectadas a la web), estamos trabajando con la web 2.0 (personas conectándose entre personas), y hemos comenzado a hacer incursión en la web 3.0 o web semántica (aplicaciones web conectándose entre ellas). La Web 3.0 planea lograr cambios no únicamente en la experiencia del usuario en la Red, sino en su vida cotidiana”<sup>42</sup>.

En cuanto al cambio presentado entre la Web 1.0 y la 2.0, la UOC Papers, Revista sobre la sociedad del conocimiento ejemplifica en cambio entre ambas versiones de la siguiente manera:

“El buscador Altavista, el correo de Hotmail, el albergado de páginas gratuitas de GeoCities, la Enciclopedia Encarta y el navegador Netscape Navigator 4.7 son

<sup>41</sup> Imágenes tomadas de la página <http://creativecommons.org.mx/> Fecha de consulta: 23 de junio de 2012.

<sup>42</sup> Ruiz Velasco Enrique, *Tecnologías de la información y la comunicación para la innovación educativa*, pp. 324

reemplazados por sus equivalentes en la Web 2.0: Google, Gmail, Wikipedia y Firefox, respectivamente”<sup>43</sup>

Cabe aclarar que se le denomina “supuesta” *Web 1.0* porque la mayoría de las herramientas que distinguen a la segunda versión ya estaban presentes con anterioridad al 2004, en algunos casos incluso antes de 1999.

Asimismo, es necesario identificar una serie de conceptos estrechamente relacionados con esta nueva visión del manejo de la Web, los cuales permiten entender la riqueza de esta experiencia tecnológica<sup>44</sup>:

**Comunicación:** Transmitir información en cualquier formato, a nivel personal o colectivo de forma simple y fácil, sigue siendo una de las prioridades de los usuarios. Sólo que a diferencia de la web anterior, esta permite el uso de otros espacios, formatos y plataformas para expresar el mensaje de un sinnúmero de maneras.

**Compartir:** Frente a los entornos cerrados y la informática individual, compartir información en cualquier formato redundará en beneficios para todos.

**Participación:** Elemento clave para comprender esta web, la participación de los individuos de forma activa es la razón de la existencia de muchos nuevos servicios, como las herramientas colaborativas, redes sociales, foros de discusión, entre otros.

**Datos e información:** El contenido es el rey porque existen nuevas posibilidades de compartirlo, llevarlo de un lado a otro, hacer remezclas, etiquetarlo y encontrarlo.

**Simplicidad:** Una de las características más destacables de esta nueva etapa. Frente a la complejidad de servicios con muchas características y funciones, la simplicidad se considera una opción superior y preferible.

---

<sup>43</sup> Ismael Peña, Pablo Córcoles y Carlos Casado, Artículo: *El Profesor 2.0: docencia e investigación desde la Red*, Revista sobre la sociedad del conocimiento, pp. 2.

<sup>44</sup> Definiciones basadas en el *Mapa Visual de la Web 2.0* publicado en el libro *Web 2.0* de Antonio Fumero, año 2007. Fecha de consulta: 2 de mayo de 2012

Interfaz: Permiten brindar un formato totalmente nuevo gracias a sus formas avanzadas, donde un usuario interactúa con una aplicación o página Web, ofreciéndole funciones y nuevas posibilidades útiles intentando al mismo tiempo mantener la simplicidad aparente.

La base de esta ideología es la interacción y colaboración entre los usuarios a diferencia de la primera etapa en donde únicamente se podía acceder a páginas sin la posibilidad de participar o enriquecerlas de algún modo.

Cabe señalar que la actitud 3.0 también se basa en el hecho de que existen diversas aplicaciones que basan sus funciones en algunas actividades que realiza el cerebro, como organizar, analizar y presentar de una manera práctica y económica la información. Esto de alguna manera se cree que permitirá liberar memorias de corto y mediano plazo, permitiendo que el cerebro trabaje mejor<sup>45</sup>.

Una vez establecidos los fundamentos de las actitudes 2.0 y 3.0, es necesario conocer las tecnologías que los desarrollan, entre las que destacan Asynchronous JavaScript And XML (AJAX), las Application Programming Interface (API), así como la Sindicación de contenidos (RSS)<sup>46</sup>.

En primer lugar se encuentra AJAX, abreviatura de Javascript, un lenguaje de programación en navegadores, que junto con el formato de texto para intercambio de datos XML, permiten crear aplicaciones Web que anteriormente sólo se creaban para escritorios estándar, ahora para los navegadores. Un claro ejemplo del uso de AJAX se puede encontrar en Gmail.

En segundo lugar se encuentran las interfaces de programación de aplicaciones (API), las cuales permiten a otras aplicaciones “tanto basadas en la web como de escritorio, acceder a sus funcionalidades y los datos que almacenan”<sup>47</sup>.

---

<sup>45</sup> Información basada en el libro *Tecnologías de la información y la comunicación para la innovación educativa* de Enrique Ruiz Velasco.

<sup>46</sup> Información basada en José Antonio Jerónimo Montes, *La comunidad de aprendizaje en Red, los retos para consolidarla*,

<sup>47</sup> Definiciones basadas en el *Mapa Visual de la Web 2.0* publicado en el libro *Web 2.0* de Antonio Fumero, año 2007. Fecha de consulta: 2 de mayo de 2012, pp. 3

Finalmente se encuentra la sindicalización de contenidos, mediante los formatos RSS (Really Simple Syndication), los cuales le ofrecen al usuario la posibilidad de conocer las últimas actualizaciones y contenidos de un sitio Web, sin necesidad de visitarlo. Gracias a diversas aplicaciones que permiten visualizar cientos de sitios web a la vez, es posible acceder a gran cantidad de información de manera ágil y sencilla. Un ejemplo de este tipo de aplicaciones, se puede encontrar aplicaciones como Feedly y anteriormente Google Reader.

Sin embargo, para la llegada de la web 3.0 se requirieron tecnologías enfocadas a integrar metadatos con significado, es decir ontologías creadas en función de significados y restricciones, una colección de coherente de afirmaciones sobre un aspecto de la realidad. Esto con la finalidad de realizar búsquedas más eficaces e inteligentes, capaces de brindar al usuario exactamente lo que se busca.

Una vez, revisados elementos generales del desarrollo de la web, desde la 1.0 hasta la 3.0, se revisarán algunas herramientas que la nueva web ofrece a los usuarios en la búsqueda de la construcción de inteligencia colectiva en una Sociedad del aprendizaje.

## **2.2 Herramientas 3.0**

La web 3.0 cuenta con un sin fin de herramientas que colaboran en la construcción del conocimiento y lo comparten. Estas herramientas pueden ser distribuidas en cuatro grandes bloques que a continuación se detallarán<sup>48</sup>:

1.- Herramientas de acceso y organización de la información: Se trata principalmente de redes semánticas, las cuales pueden ser representadas de manera visual con mapas conceptuales y herramientas como Cmptools, DVA, EVE, entre otros.

---

<sup>48</sup> Basadas en el texto *Tecnologías de la información y la comunicación para la innovación educativa* de Enrique Ruiz Velasco, pp. 340.

2.- Herramientas de cálculo y manipulación de la información: Se encuentran más enfocadas a la manipulación de manejadores de bases de datos, los cuales pueden gestionar grandes cantidades de información. Algunas de las herramientas existentes son: Data base Manegment System, Sistema de gestión de bases de datos, SGBD/DBMS, MySQL, PostgreSQL, FileMaker, Fox Pro, entre otros.

3.- Herramientas de interpretación y visualización de la información: Para lograr visualizar la información obtenida, la web 3.0 se vale de instrumentos que van desde los simuladores, sistemas multi e hipemediales, sistemas de inmersión y no inmersión, tridimensionales o dinamicas en tiempo real. Ellos permiten brindar otra perspectiva de la información, la vuelven más tangible y la ponen a disposición de las necesidades del usuario.

4.- Herramientas de divulgación y comunicación de información: Sin duda uno de los elementos que distinguen y sustentan la Sociedad del aprendizaje, es la capacidad de compartir, por lo que las herramientas de divulgación y comunicación constituyen un punto fundamental que permite potenciar la inteligencia colectiva. Las redes sociales y las comunidades cuentan con herramientas como twitter, facebook, Friendster, Tribe, Myspace, Tuenti, Hi5, entre otros.

No obstante en esta rama también están incluidas otras herramientas como blogs, wikis o webquest, los cuales permiten compartir información y provocan interacción entre los usuarios.

Ya se ha hablado del surgimiento de este tipo de Web y sus características, sin embargo hace falta aterrizarlo a aplicaciones concretas que han permitido darle un giro a la forma de ver y compartir la información. La Red cuenta con un sinfín de posibilidades, sin embargo en el ámbito educativo destacan tres plataformas de generación de contenidos muy utilizadas por los educadores.

En primer lugar se encuentra *El Blog* caracterizado por brindar la posibilidad de publicar ideas propias, reflexiones, información actualizada en un formato muy flexible en donde todo es posible, modificable y ejecutable<sup>49</sup>. Esto se realiza de una manera cronológica y temática, lo cual permite organizar el discurso: es interactivo, hipertextual, por lo que facilita la exposición y el intercambio de ideas de una manera creativa a llamativa para los alumnos.

Cabe señalar que existen diferentes formas de utilizar un blog, puede ser de modo colectivo exclusivamente para una materia, un blog sobre un tema en específico o bien de manera personal, el cual puede ser visitado por otros compañeros quienes podrán enriquecerse con la información e interactuar con el autor del artículo.

En segundo lugar están las Wikis, páginas Web creadas en conjunto. Cada usuario tiene la posibilidad de editar y enriquecer la información. Existen diversas enciclopedias de este tipo en la Web, un claro ejemplo de ella es Wikipedia, espacio alimentado y visitado por millones de usuarios diariamente.

Asimismo, forman parte de esta serie de plataformas los colaboratorios, documentos que pueden ser editados en tiempo real por diversos usuarios, permitiendo así el trabajo en equipo, el libre acceso y el exceso de documentos enviados y recibidos por alumno. Sin duda uno de los representantes más destacados es Google docs.

En torno a los tres tipos de aplicaciones mencionadas, existe un sinnúmero de páginas que ofrecen información de diversos temas, herramientas para presentaciones, trabajo en equipo, así como la difusión y búsqueda de datos. Todo esto en conjunto permite hablar de otro de los grandes ejes en torno a la Web 2.0 y 3.0 que son la base para comprender la dirección que sigue la presente investigación: Las Comunidades de aprendizaje.

---

<sup>49</sup> Definición basada en el texto *El Blog: una estrategia reflexiva, creativa y propositiva en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula* de Reyna Díaz Huerta, pp. 3.

### 2.3 Internet en México

Pese a que la Internet tuvo sus orígenes a finales de los años 60, México tuvo acceso a ella aproximadamente dos décadas más tarde, debido a que anteriormente aún se trataba de un proyecto experimental financiado en gran parte por The National Science Fundation, con recursos del impuesto norteamericano, lo cual imposibilitaba el uso compartido de esta tecnología.

Fue hasta junio de 1989 cuando el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) “se conectó a través de la Universidad de Texas, en San Antonio, específicamente con la Escuela de Medicina, empleando una línea privada analógica de 4 hilos a 9 600 bits por segundo”<sup>50</sup> y para noviembre del mismo año sería la UNAM quien se uniría mediante enlaces telefónicos a 9,600 bits por segundo.

Con ambos nodos conectados e interconectados mediante un enlace BITNET se contaba exclusivamente con servicios de correo electrónico. Posteriormente vinieron otras instituciones conectadas como La Universidad de Guadalajara y La Universidad de California en Los Ángeles.

El 1992 se crea MEX NET, un organismo creado para dirigir el rumbo y organización de la red con diferentes universidades, expandiéndose y registrando usuarios como: UdeG, IPN, CINVESTAV, UAdeC, UdeM, INAOE, en 1992; UAM, UAG, Universidad Panamericana, CIMIT, UAP, UA de Chapingo, UAAAN, COMIMSA, UASLP, Universidad Veracruzana, UANL y Universidad Autónoma de Puebla entre otros durante 1993<sup>51</sup>.

Un año más tarde se crea la RTN o Red Tecnológica Internacional con la integración del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT) con MEXnet, dando paso a la apertura de Internet a niveles comerciales.

---

<sup>50</sup> Artículo Online, Revista Digital Universitaria, UNAM: Blanca Gayoso, *Cómo se conectó México a internet*, <http://www.revista.unam.mx/vol.4/num3/art5/art5.html>, Fecha de consulta: 20 de Junio de 2012.

<sup>51</sup> Oscar Robles, *Historia de Internet en México*, [http://banderas.com.mx/hist\\_de\\_internet.htm](http://banderas.com.mx/hist_de_internet.htm), Revista Net@ N° 19, *Página del Centro de ciencias*, Sinaloa, México. Fecha de consulta: 26 de junio de 2012.

Posteriormente se empiezan a registrar los primeros enlaces privados contratados con TELMEX, empresa que poco después empezó a competir con otras como: AVANTEL, AT&T y Alestra.

Para 1997 el país contaba con alrededor de 150 proveedores de Internet en toda la república, especialmente en las principales ciudades.

## **2.4 Estadísticas sobre Internet**

Quince años más tarde, las cifras sobre la Internet y su repercusión en el país han cambiado mucho, pues para mayo de 2012 la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) publicó los resultados de su estudio sobre Hábitos de los usuarios de Internet en México<sup>52</sup>, en donde señala la existencia de alrededor de 40.6 millones de usuarios en el país, destacando el Estado de México y el Distrito Federal como las dos entidades con mayor número de internautas respectivamente.

Asimismo, el estudio publicado en 2010 por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) titulado “Estadísticas a propósito del Día Mundial de Internet” muestra que poco más de una tercera parte de la población de seis años o más se declara usuaria y el número va aumentando con una tasa media de crecimiento anual de 18.5 puntos porcentuales.

Estos datos también revelan diversas características de los usuarios destacando en primer lugar su edad, pues son los jóvenes quienes más acceden al ciberespacio con un 76.5 % de usuarios menores de 35 años. Cabe señalar que la proporción de niños de entre 6 y 11 años también va en aumento con un 9.7% del total de usuarios.

A pesar de las cifras tan elevadas, son pocos quienes tienen acceso a una computadora con Internet en casa, demuestran los datos proporcionados por el INEGI con poco menos de 6.3 millones de hogares con equipamiento, lo cual representa un 22.2% del total de hogares mexicanos. Por esta razón es que en su

---

<sup>52</sup> Estudio Hábitos de los usuarios de internet en México 2012 de *La Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI)* <http://www.amipci.org.mx/?P=esthabitos> (en línea) Fecha de consulta: 20 de junio de 2012.

mayoría, los mexicanos acceden a Internet en otros sitios o mediante redes inalámbricas detectadas por smathphones.

Pero ¿qué motiva a una persona a acercarse a la Web actualmente? El 58.4% de los internautas aseguran que entran para obtener información, el 57.4% para comunicarse, el 35.7% como apoyo a la educación y el 28.1% por entretenimiento. Esto en un tiempo promedio de conexión diaria de 4 horas y 9 minutos declara AMIPCI<sup>53</sup>.

Destaca entre las actividades online el uso de Redes Sociales con un 77% convirtiéndose en 2012 la segunda actividad más frecuente online después de enviar y recibir mails, así como una costumbre por la que aproximadamente 17% de los mexicanos se convierten en internautas. Cabe señalar que también es considerada la principal actividad de entretenimiento online, pues 9 de cada 10 internautas las utiliza con estos fines<sup>54</sup>.

AMIPCI en su último estudio hace un énfasis especial en el papel de las Redes Sociales en la vida diaria de las personas, tomando diversos campos como la publicidad y la política, ya que 9 de cada 10 internautas mexicanos forma parte de algún tipo de Red.

Entre las más comunes y exitosas se encuentra Facebook con un 90% de usuarios mexicanos registrados, Youtube con el 60%, Twitter von el 55% y Google+ con un 34%<sup>55</sup>.

Estas cifras permiten comprender de un modo más detallado el papel que juega actualmente la Internet en la realidad mexicana. Y aunque aún falta acercar a mucha gente a estos nuevos medios, quienes tienen acceso, muestran preferencias.

---

<sup>53</sup> *Estudio de Redes Sociales de La Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI)* [http://www.amipci.org.mx/temp/Redes\\_Sociales\\_2011\\_Final-0004156001317567667OB.pdf](http://www.amipci.org.mx/temp/Redes_Sociales_2011_Final-0004156001317567667OB.pdf) (en línea) Fecha de consulta: 20 de enero de 2012.

<sup>54</sup> Idem.

<sup>55</sup> Idem.

## 2.5 Internet como una herramienta para la educación en México

Ya se ha hablado sobre los antecedentes de la Internet en el país, así como su rápido crecimiento y aceptación entre la población joven mexicana. La Red de redes es un espacio que día con día incrementa el universo de oportunidades a los usuarios, ya que con sólo un clic te permite “la posibilidad de distribuir mejor el conocimiento, romper con los límites impuestos por el tiempo y el espacio; así como el establecimiento de redes informáticas que permiten el viaje instantáneo de datos, imágenes, voces, sonidos e información”<sup>56</sup>.

No obstante, quedan dudas sobre el grado de funcionalidad de los mismos, porque de ser usados como se dice habrían significado un importante aumento en los niveles educativos en el país y hasta el momento no ha habido cambios trascendentales.

El hecho de tener acceso a la tecnología, no lleva directamente al conocimiento, el realizar un cambio de prácticas escolares, en la búsqueda de nuevas formas de aprender y enseñar “requiere cambiar también las mentalidades o concepciones, desde que los agentes educativos, en especial profesores y alumnos interpreten y den sentidos a esas actividades”<sup>57</sup>

Sin embargo, esto no es tarea sencilla ya que existe toda una gama de representaciones que parten de herencias de tipo biológico, social y cultural a las cuales se enfrentan los agentes de la educación que es necesario comprender antes de realizar acciones para un cambio significativo. Se trata de teorías implícitas que llevan consigo profesores y alumnos sin siquiera ser conscientes de que las tienen, pero que al momento de tomar decisiones o actitudes repercute notablemente en su desarrollo, dificultando los cambios hacia una forma nueva de ver el aprendizaje.

---

<sup>56</sup> Delia Covi Druetta, *Educación en la era de redes: una mirada desde la comunicación*, pp. 189.

<sup>57</sup> Pozo Juan Ignacio, Scheuer Nora, *Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje. Las concepciones de profesores y alumnos*, pp. 32

En Internet es posible encontrar todo tipo de información en grandes cantidades, entre miles de datos, imágenes y archivos, no obstante el hecho de tenerlos a la mano, no brinda por sí sólo el conocimiento al usuario, pues existe todo un proceso detrás, como lo señala Humberto Eco en su texto *¿De qué sirve el profesor?*:

“Internet dice casi todo, salvo como buscar, filtrar, seleccionar aceptar o rechazar la información. Almacenar nueva información, cuando se tiene buena memoria, es algo de lo que todo el mundo es capaz. Pero decidir qué es lo que vale la pena recordar y que no, es un arte sutil”<sup>58</sup>.

Lamentablemente, esta es una de las características que define a gran parte de la educación primaria en el país, donde el determinismo tecnológico centra su atención en la infraestructura técnica, dejando a un lado el aprendizaje. Actualmente diversas instituciones buscan el apoyo de empresas para adquirir el equipo necesario, sin embargo carecen de una estrategia de enseñanza que no solamente se encargue de enriquecer los temas vistos en clase, sino desarrollar habilidades tecnológicas significativas en los alumnos.

Pero ¿cómo es posible lograr un aprendizaje por medio de la Web? Cristóbal Cobo en su artículo *Aprendizaje Colaborativo. Nuevos Modelos para usos educativos*, propone la siguiente tipología de aprendizaje que se puede dar en un aula apoyada por las TIC<sup>59</sup>

- 1) Aprender haciendo: Se promueve el trabajo en equipo bajo el principio “ensayo y error” por lo cual se pueden organizar diversas tareas que impliquen actividad física y desarrollo de habilidades tecnológicas.
- 2) Aprender interactuando: Mediante alguna plataforma que permita que los alumnos expresen e intercambien opiniones e información.

---

<sup>58</sup> Umberto Eco, Artículo Online de La Nación *¿De qué sirve el profesor?* Fecha de consulta: 12 de junio de 2012.

<sup>59</sup> Cobo Romani, Cristobal, Artículo: “Aprendizaje Colaborativo. Nuevos retos para usos educativos”. *Tecnologías de la información y comunicación.TIC: Horizontes interdisciplinarios y temas de investigación*, Universidad Pedagógica Nacional, pp. 58.

- 3) Aprender buscando: Como ya se había mencionado, en Internet hay un sinnúmero de alternativas por visitar, sin embargo es fundamental comenzar a seleccionar y discriminar las páginas que ofrezcan información confiable de las que no.
- 4) Aprender compartiendo: Esta idea de aprender va más allá de una búsqueda en Internet. Se trata de compartir el trabajo hecho por los alumnos con la finalidad de que le pueda servir a alguien más. La Red cuenta con diversas plataformas que permiten dar a conocer el trabajo creado por los estudiantes. En torno a este tema se ha desarrollado todo un concepto por diversos autores, llamado *learning-by-sharing* y las redes de aprendizaje, que más adelante se abordarán con mayor detenimiento.

Una vez explicadas algunas de las opciones pedagógicas que se pueden aplicar en la red, es claro que las TIC no resuelven los problemas de enseñanza - aprendizaje por sí mismos, debe existir una base que sustente tanto la producción de contenidos como su forma de uso en las aulas.

Sin embargo, antes de plantear una metodología específica es necesario identificar el enfoque a trabajar. Uno de las líneas que más se adapta al objeto de estudio del presente proyecto es el constructivismo donde se “supone que los seres humanos construyen teorías en sus cerebros y las reflejan sobre sus experiencias con el objetivo de entender el mundo que los rodea”<sup>60</sup> Es decir que son diversos individuos quienes van construyendo con base en estudio y práctica el conocimiento.

Existen tres ideas fundamentales que explican perfectamente las bases del constructivismo<sup>61</sup>:

En primer lugar: El alumno es el responsable de su proceso de aprendizaje, pues él se encarga de construir y reconstruir los saberes adquiridos.

---

<sup>60</sup> Ruiz Velasco – Sánchez Enrique, *Educatrónica, Innovación en el aprendizaje de las ciencias y la tecnología*, pp. 58.

<sup>61</sup> Alfonso Tovar Santana, *El constructivismo en el proceso enseñanza – aprendizaje*, pp. 76.

En segundo lugar: Algunos contenidos poseen un grado avanzado de elaboración por lo cual pueden ser construidos por el alumno, es decir no todos los conocimientos resultan nuevos, algunos son parte de un proceso ya iniciado de desarrollo.

En tercer lugar: El profesor tiene la obligación no sólo de promover las condiciones que permitan la construcción de saberes en el alumno, sino también guiar el desarrollo de dicha actividad.

Pero ¿cuáles son las ventajas que trae consigo el constructivismo en la educación? Bastantes y no únicamente de manera individual sino colectiva. Laura Salinas propone algunas en su libro *Tecnologías de la información, educación y pobreza en América Latina*.

Entre ellas destacan la Autonomía de los alumnos y procesos de aprendizaje, la cual genera confianza e independencia; las herramientas cognitivas que buscan involucrar a usuarios con sus experiencias para la solución de problemas futuros; finalmente la construcción social del conocimiento, cuyo interés es la creación de ambientes de socialización que permitan construir nuevos saberes en los alumnos. No obstante para contar con una visión más amplia y crítica hacia esta corriente es necesario conocer a quienes la nutrieron y conformaron.

Uno de los primeros antecedentes que permitirá comprender el enfoque constructivista en la educación, lo plantearon Jean Piaget y Lev Semenovich Vygotsky.

Jean Piaget, biólogo y doctor en ciencias naturales, dedicó parte de su vida a trabajar con niños. Mediante la observación, identificó algunas de las etapas de su desarrollo cognitivo y comenzó a plantearlas como una continua construcción de nuevas formas de conocimiento. Los cuatro estadios de desarrollo propuestos fueron:

| <b>EDAD</b> | <b>ESTADIO</b>             |
|-------------|----------------------------|
| 0 – 2       | Sensorio motor             |
| 2 – 7       | Intuitivo o preoperacional |
| 7 – 11      | Operaciones concretas      |
| 11 – 16     | Operaciones formales       |

Tabla 1 Los cuatro estadios desarrollado por Jean Piaget. Creación propia<sup>62</sup>:

Cabe señalar que para Piaget eran sumamente importantes los aspectos externos, pues de ellos dependía en gran medida el proceso de construcción interno.

La teoría que Piaget desarrolló afirma que el ser humano construye el conocimiento. Es decir, que “las personas construyen un sistema sólido de creencias a partir de su interacción con el mundo”<sup>63</sup>, por este motivo es que el conocimiento no constituye una copia de la realidad, pues se mezcla con todo aquello que lo antecede para dar como resultado una interpretación de parte del aprendiz.

Lev Semenovich Vygotsky, investigador soviético contemporáneo de Jean Piaget, quien a diferencia de éste último no concibe al aprendiz como un ser aislado, sino que los conocimientos de diversos aprendices se comparten mediante la interacción social. Para Vygotsky “los procesos de aprendizaje y desarrollo se influyen entre sí”<sup>64</sup> pues lo que él consideraba el buen aprendizaje era el que precedía al desarrollo y contribuía para potenciarlo.

---

<sup>62</sup> Ibidem.

<sup>63</sup> Ruiz Velasco – Sánchez Enrique, *Educatrónica, Innovación en el aprendizaje de las ciencias y la tecnología*, pp. 56 y 57.

<sup>64</sup> Ibidem, pp. 67.

Entre los principales postulados de Vygotsky se encuentra el desarrollo de los conceptos: zona de desarrollo potencial y nivel real de desarrollo, el primero caracterizado determinado a través de la resolución de un problema con ayuda y el segundo presentado mediante la resolución inmediata de las problemáticas.

A continuación se presentarán algunos de los principios propuestos por Vygotsky en torno a la enseñanza<sup>65</sup>:

- 1.- Para que la enseñanza sea efectiva, se debe tener en cuenta el nivel de desarrollo de los alumnos.
- 2.- El niño debe tener un papel activo en el aprendizaje y no ser un mero receptor de información.
- 3.- La educación es un proceso interactivo en el que deben participar padres, profesores e iguales.
- 4.- Los estadios constituyen etapas de reestructuraciones y reorganizaciones de conocimientos.
- 5.- Cada estadio implica la desintegración de algunas estructuras y la integración de nuevas más complejas.

Posteriormente llegaron otras aportaciones provenientes de otras posturas psicológicas cognitivas como la teoría de esquemas cognitivos o la teoría Ausubeliana de asimilación y aprendizaje significativo, entre otras.

La teoría Ausubeliana tiene como principal premisa “que el aprendizaje se da por una construcción interna en la medida en que el sujeto incorpora la nueva información a sus estructuras cognitivas preexistentes”<sup>66</sup>, es decir el aprendiz relaciona lo que está aprendiendo con conocimientos previos, que se convierten en saberes diferenciados, por tanto difíciles de olvidar.

---

<sup>65</sup> Ibidem, pp. 71.

<sup>66</sup> Bertha Salinas, Laura Porras, *Tecnologías de información educación y pobreza en América Latina. Los telecentros: conceptos, estudios y tendencias*, pp. 170.

Para que sea posible la creación de aprendizajes significativos deben existir ciertas condiciones como son:

1.- Predisposición al aprendizaje

2.- Presentación de un material significativo para el alumno, que sean de su interés para que permitan la creación de ideas anclaje por medio de la interacción.

Con todos estos elementos en conjunto el aprendizaje significativo permite al alumno la construcción de conocimientos duraderos y útiles, pues son consecuencia de la actividad, por lo que ocupan un lugar distinto dentro de los saberes del estudiante.

Los pasos a seguir para dar lugar al aprendizaje significativo inician con la elección de un material relevante que signifique un estímulo para los alumnos; la experiencia adquirida pasa a formar parte de la memoria sensorial. Posteriormente la información recolectada es seleccionada y organizada para convertirse en parte de la memoria de trabajo y finalmente en la memoria a largo plazo.

Por otro lado, se encuentra la teoría del Aprendizaje situado, desarrollada por Lave y Wenger, la cual sostiene que “el aprendizaje se da en la medida que un sujeto participa en una comunidad de práctica en determinada área”<sup>67</sup> con el objetivo de que el alumno pueda utilizar los saberes adquiridos cuando se le presente algún problema.

A continuación se presentan algunas premisas que es necesario conocer para comprender el aprendizaje significativo<sup>68</sup>:

1.- El conocimiento siempre se construye y se transforma al ser usado.

2.- El aprendizaje es parte integrante de la actividad en y con el mundo en todo momento.

---

<sup>67</sup> Idem

<sup>68</sup> Chaiklin Seth, Jean Lave, *Estudiar las prácticas. Perspectivas sobre actividad y contexto*, pp.20.

3.- La adquisición de conocimientos no es una simple cuestión de absorber conocimientos. Es necesaria una re conceptualización que permita transformarlos en productos sociales.

Finalmente se encuentra la propuesta presentada por Seymour Papert, científico computacional de origen sudafricano, quien enfocó parte de sus estudios en la inteligencia artificial y la educación, principalmente en su texto *Filosofía e implementación del Logo* donde adaptó la palabra construccionismo para referirse a todo lo que se relaciona con la idea de aprender construyendo, es decir en la significación que se forma al hacer cosas para aprender.

Esta teoría se adapta perfectamente al uso de TIC en la educación, pues el autor se basa en la necesidad de construir (de manera física) su propio conocimiento, por lo cual “se integran dos tipos de construcción: la construcción de conocimiento en el cerebro, mediante la proyección de sus sistema intelectual y la producción de un objeto en el mundo externo”<sup>69</sup>, hecho que se puede lograr por medio de una computadora con un sinfín de actividades con las que cuenta el ciberespacio.

Como se ha podido observar, son muchos los estudios que se han desarrollado en torno a la educación desde el punto de vista constructivista, no obstante resultaría irreal pensar que aplicándolas, la educación cambiará como por arte de magia, pues el proceso de enseñanza – aprendizaje es tan complejo, como lo es cada alumnos en un grupo. Cada individuo posee características distintas y por ende aprende de manera diferente.

De igual manera, se debe considerar que el tratamiento para cada materia y tema tampoco es el mismo, pues existen áreas que para ciertos alumnos pueden llegar a ser más complejas que para otros, de ahí que cada profesor sea el encargado de seleccionar y adaptar el método que más pueda apoyar a sus alumnos.

Se trata de tomar en cuenta ambos participantes: profesores y alumnos que se reúnen para aprender y enseñar en un contexto donde la Sociedad del

---

<sup>69</sup> Ruiz Velasco – Sánchez Enrique, *Educatrónica, Innovación en el aprendizaje de las ciencias y la tecnología*, pp. 63.

conocimiento demanda una nueva generación de alumnos, más críticos, reflexivos, capaces de construir conocimiento, tanto dentro como fuera de un aula.

## Capítulo 3 Las Redes sociales

### 3.1 Antecedentes.

Hablar de Redes Sociales es referirse a un concepto tan añejo como la humanidad. “Estas han asumido diferentes características de acuerdo con las diversas épocas por las que ha transitado el hombre. Sus modelos de organización y prototipos son tan amplios y complejos que difícilmente se podría establecer un prototipo universal”<sup>70</sup>.

Hoy en día el concepto Redes Sociales de inmediato remite al lector a los temas Internet y tecnología, sin embargo el término va mucho más allá de un conjunto de usuarios que se comunican entre sí en el ciberespacio.

Pese a que en el último año el tema ha tomado gran fuerza desde el punto de vista digital, debido al contexto socio – político que se vive en el país, las Redes Sociales constituyen un término que fue adoptado por diversas disciplinas sociales, pero tuvo su origen en las ciencias exactas.

En 1736 el matemático de origen suizo Leonhard Paul Euler propuso su *Teoría de grafos*<sup>71</sup>, en la que resolvía el Problema de los siete puentes de Königsberg, representándolos con puntos y uniéndolos mediante líneas. Sin embargo, el término como tal se le atribuye a Johan Benedict Listing en 1847, quien cambió el nombre de lo que anteriormente se conocía como Análisis de la posición o Analysis situs.

Poco más de dos siglos después fueron suficientes para que la investigación en torno a las redes abriera sus horizontes a otras áreas de conocimiento. A continuación se presentarán algunos autores que retomaron el término:

---

<sup>70</sup> Gómez Mont Carmen, Usos e incidencias. Redes Sociales y elecciones, Sección: Tecnología y sociedad de la *Revista Mexicana de Comunicación*, pp. 7.

<sup>71</sup> Información obtenida del artículo: *Los puentes de Königsberg: el comienzo de la teoría de grafos* de Miguel Ángel Morales Medina, Disponible en línea: <http://gaussianos.com/los-puentes-de-konigsberg-el-comienzo-de-la-teoria-de-grafos/> Fecha de consulta: 18 de Septiembre de 2013, 14:54 hrs.

Jacob L. Moreno: A partir de la década de los años treinta del siglo pasado es reconocido como el creador de la Sociometría o análisis de redes sociales, pues basado en la ya mencionada Teoría de grafos, realizó algunos gráficos que determinaban la conexión que existía entre los miembros de una comunidad. Este estudio destacó debido a la presentación de su autor, pues sus grafos condujeron a la creación de la llamada psicología geográfica y el sociodrama.

Claude Flament: Con estudios publicados a partir de 1965, enfoca su estudio en las redes de comunicación y estructuras de grupo, pues desde su perspectiva la sociedad es dependiente de distintas redes comunicativas, por lo cual, cualquier elemento que modifique alguna situación puede traer consecuencias al desarrollo de la comunicación de un grupo.

Sin embargo es importante aclarar que estos antecedentes se refieren al concepto, pues existen diversas versiones sobre el origen de las Redes sociales en la Internet: hay quienes afirman que los primeros registros vienen de la década de los 60 con la creación de ARPANET el nacimiento de World Wide Web, como lo afirma Enrique Bustamante en su publicación *Redes Sociales y comunidades virtuales en Internet*.

Por otro lado, se dice que su aparición tuvo lugar en el año 1995, “cuando Randy Conrads crea el sitio web Classmates.com. Con esta red social se pretende que los usuarios puedan recuperar o mantener el contacto con antiguos compañeros del colegio, trabajo, universidad, etc.”<sup>72</sup>.

Para el año 2000, el número de páginas con características similares había aumentado, destacando Friendster, soflow, entre otras. En 2003 ya existían alrededor de 200 sitios de esta naturaleza, como tribet.net, hi5, sónico, academy, xing, likendin y para 2004 Facebook.

Este último sitio apareció como una red cerrada, a la que únicamente podían pertenecer miembros de la Universidad de Harvard. Creada por un estudiante de

---

<sup>72</sup> Fernando Vilchis Aparicio, *TESIS: La construcción de la identidad colectiva y redes afectivas de los jóvenes mexicanos en Facebook*, pp. 64.

22 años de la misma, Mark Zuckerberg, hoy en día Facebook, constituye la Red abierta a todo aquel que posea una cuenta de correo electrónico y es la Red Social electrónica más exitosa de todos los tiempos, ya que a nivel mundial cuenta con más de mil millones de usuarios alrededor del mundo<sup>73</sup>

Esto indica que las redes sociales como se conocen actualmente, nacieron durante la transición de la web 1.0 a la 2.0, y fue específicamente en la web 2.0 donde floreció esta idea, cuando se dio lugar a una web basada en la participación, la construcción y la interacción entre quienes consumen y crean contenidos, una web interesada en fenómenos sociales y en compartir información.

### **3.2 ¿Qué son las Redes Sociales?**

Son diversas las maneras en las que se define el concepto de Red Social, algunas desde el punto de vista matemático, otras desde la sociometría y de manera reciente tomando en cuenta factores tecnológicos como la Internet. A continuación se expondrán algunas perspectivas de diversos autores respecto al tema, hecho que permitirá la creación de una definición acorde al objeto de estudio de esta tesis.

Partiendo del punto de vista técnico José Antonio Jerónimo Montes señala que, “una red social es una estructura social hecha de nodos (pueden ser personas u organizaciones) que están relacionados por una o más relaciones de dependencia”<sup>74</sup>. Se trata de una definición simple que no se adapta precisamente al presente estudio.

En torno a la transmisión de datos e información se encuentra la postura de Ma. Almajó Joan para quien las Redes son “formas de interacción social, definida como un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. Un sistema abierto y en construcción permanente que involucra a

---

<sup>73</sup> Agencia en San Francisco y Madrid, *Facebook llega a la cifra mágica: hay mil millones de usuarios activos de esa red social, anuncia Zuckerberg*, La crónica online, 5 de octubre de 2012.

<sup>74</sup> José Antonio Jerónimo Montes, *La comunidad de aprendizaje en red, los retos para consolidarla*, pp. 28.

conjuntos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos”<sup>75</sup> Esta definición también retoma la importancia de la construcción de proyectos, un aspecto que hay que recalcar al hablar de las Redes sociales como un vínculo hacia la adquisición del conocimiento mediante la participación.

Por otro lado, Elina Dabas propone una definición que coloca a las Redes Sociales más como un método que como un objetivo, ya que “es un proceso de construcción permanente, que a través de un intercambio dinámico entre los integrantes de un colectivo, posibilita la potencialización de recursos y la creación de alternativas novedosas en la resolución de problemas”<sup>76</sup>. Es decir, enfoca su concepto inclinándolo hacia las posibilidades que trae consigo el intercambio de información.

Enrique Ruiz Velasco en su publicación *Cibertrónica. Aprendiendo con tecnologías de la inteligencia en la web semántica*, hace referencia al uso de redes específicamente en el ámbito educativo, considerándolas como “comunidades que haciendo uso de todos los recursos tecnológicos propios de las redes interconectadas, aprende comparte, coopera y colabora en distintos niveles educativos con compañeros, expertos, materiales y recursos didácticos en el ciberespacio”<sup>77</sup>, por lo que da lugar a una definición más centrada al tema que se aborda en el presente estudio.

Una vez revisados los puntos de vista de distintos autores en torno al tema, es posible seleccionar aquellos elementos que pueden dar forma al concepto que más se adapta al tema investigado, enfocado principalmente a la construcción del conocimiento e interacción. Partiendo del siguiente hecho, se desarrolló la siguiente definición:

---

<sup>75</sup> Ma. Almajano Joan Domingo, Artículo online: *El aprendizaje cooperativo 2.0*, Jornada sobre Aprendizaje Cooperativo nº 10, 2 de Julio de 2010, pp. 5

<sup>76</sup> Elina Dabas, *Redes sociales, familia y escuela*, pp. 42.

<sup>77</sup> Ruiz Velasco Enrique, *Cibertrónica, aprendiendo con tecnologías de la inteligencia en la web semántica*, pp. 149.

*Una red social es una estructura formada por distintos individuos vinculados por un elemento en común a través de constante interacción, cooperación e intercambio de información, lo que da lugar a la construcción de un conocimiento tanto singular como colectivo para la obtención de un objetivo específico que dependerá del tipo y naturaleza de la red.*

Tomando en cuenta el elemento que propone Elina Dabas, se consideró a las Redes como procesos más que como fines, lo cual se relaciona con el punto de vista pedagógico de Juan Ignacio Pozo, donde la existencia de una calificación en un alumno dista mucho de su verdadero proceso de aprendizaje. Asimismo se tomó un poco de la postura de Enrique Ruiz Velasco y Ma. Almajo Joan con respecto a la importancia de la interacción y cooperación como elementos clave para el proceso de construcción, que por ende proporciona lo necesario para la resolución de alguna problemática específica.

Ahora que se ha definido el concepto de Red Social, existen algunos principios básicos propuestos por *Stanley Wasserman y Katherine Faust* autores del texto *Social Network Analysis: Methods and Applications*:

- 1) “Los actores y las acciones se consideran independientes”<sup>78</sup>. Es decir que a pesar de formar parte de un todo, cada parte contiene elementos y realiza acciones que lo hacen autónomo.
- 2) Las relaciones existentes entre los actores permiten intercambiar y transferir elementos de tipo intelectual y material.
- 3) Al estudiar una Red social, los modelos retoman la estructura de aquellos elementos que consideran relevantes en cuanto a las oportunidades que brindan así como a las restricciones que provocan. Es decir que al estudiar algún tipo de fenómeno en una red, se detectarán de inmediato aquellos actores que provoquen un cambio importante y parte del estudio estará enfocada al análisis de ciertos patrones que desarrollan.

---

<sup>78</sup> Delia María Covi Druetta, *Redes sociales: análisis y aplicaciones*, pp. 43

4) Los agentes estudiados en una Red Social, política o económica, pueden ser de un sin número de índoles que van desde individuos como tal, hasta empresas y organizaciones.

A lo largo de este capítulo se han estudiado y desarrollado aquellos hechos que dieron paso a la creación y evolución de las Redes sociales, como un concepto iniciado en las ciencias exactas y que con el paso de los años fue tomando diversos caminos hasta llegar a convertirse en un elemento fundamental que define a la Internet, específicamente a la web 2.0

### **3.3 ¿Redes sociales o Softwares sociales?**

Al inicio del capítulo se hablaba del auge que han tenido las Redes Sociales los últimos meses, refiriéndose al conjunto de personas que interactúan a través del ciberespacio. Con la aparición de nuevos softwares y aplicaciones que facilitan la comunicación de miles de personas alrededor del mundo, el incremento de mensajes compartidos ha dado como resultado diversos fenómenos, que van desde manifestaciones sociales, hasta la creación de marcas y signos internacionales en torno a una página web.

Es debido al gran éxito de estos sitios web, que pareciera que una Red Social y un Software social son sinónimo, no obstante cada uno posee características propias que los diferencian y dan a cada cual su función, como lo señala Andrés García Manzano de la universidad de Salamanca, que en su artículo sobre la Web 2.0 hace una diferenciación de conceptos:

El autor diferencia estos dos términos partiendo de que una red social es una forma de interacción social, mientras que el software social son las herramientas que fomentan esta interacción.

Sin embargo, los software sociales constituyen una de las características de la web 2.0 y se caracterizan por fomentar la interacción en un grupo específico, por

lo cual están estrechamente ligados a la inteligencia colectiva, donde se coordina en tiempo real y se conduce a un enriquecimiento mutuo de las personas.

Por este motivo existen diversos sitios que parecieran constituir softwares sociales, como foros, wikis o blogs, sin embargo la manera en que se trabaja y se da la interacción es de una red social.

Pierre Levy retoma este tipo de herramientas y las denomina *Tecnologías de la inteligencia*<sup>79</sup>. Considera que los elementos que determinan el uso de estas tecnologías son la capacidad de navegar desde una computadora donde sea posible visualizar mapas interactivos, crear y participar en redes digitales en tiempo real, contando con el software de aplicación de manera eficaz, mediante interfaces adecuadas

Es decir, el autor considera que las tecnologías de la inteligencia constituyen todas aquellas herramientas tecnológicas que permiten al usuario trabajar, crear, compartir, representar y publicar el conocimiento. Estas van desde la misma computadora, el software, hardware, hasta todas aquellas aplicaciones que permitan lograr el objetivo.

A lo largo del presente capítulo, se han mostrado distintas visiones, conceptos y concepciones en torno al uso, aplicación y definición de las redes sociales, destacando diversos conceptos que pueden llegar a confundir al lector, por tal motivo y para efectos del presente estudio, se dejará a un lado otro tipo de terminologías como redes sociales digitales o redes sociales electrónicas y se utilizará el término Redes Sociales para referirse a la propuesta de herramienta educativa que se expone en esta tesis.

---

<sup>79</sup> Ruiz Velasco Enrique, *Cibertrónica, aprendiendo con tecnologías de la inteligencia en la web semántica*, pp. 31

### 3.4 Estadísticas de Redes Sociales en la población mexicana.

Desde finales de los años ochenta, cuando la primera computadora se conectó en México por parte de La Universidad Tecnológica de Monterrey y solamente algunos investigadores tenían acceso a la red de redes, se han venido dando grandes cambios, gracias a los cuales la población conectada cada día aumenta considerablemente, llegando a ser 40.6 millones en 2011 con un crecimiento anual de 18.5 puntos.

Páginas, servicios de mensajería, imágenes y por supuesto redes sociales, han alentado el incremento de usuarios, logrando que para 2011 según el último estudio publicado por Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI), “9 de cada 10 internautas mexicanos accedan a algún tipo de Red Social”<sup>80</sup>.

Sin embargo, una gran cantidad de internautas no se consideran nuevos dentro de este ámbito, pues casi el 50% de ellos tiene entre 3 y 5 años de antigüedad en sus redes. De allí que su uso se encuentra tan bien posicionado, ya que el estudio revela que entre las tres primeras acciones que se realizan en la web, acceder a redes sociales se encuentra en segundo sitio con un 77%, antecedido por el envío de correos (80%) y precedido por la búsqueda de información (71%).

Otro punto a destacar es el tiempo que se les dedica diariamente, con lo cual se podría formar una idea de la relevancia que puede significar en la actualidad y a futuro. “Durante en 2012 el tiempo promedio de conexión diario del internauta mexicano fue de 4 horas y 9 minutos”<sup>81</sup>. Aproximadamente 47 minutos más que el año pasado, hecho que agrega un elemento a favor de la utilización de estas herramientas como un apoyo en la educación, considerando la preponderancia que tienen para los jóvenes usuarios.

Ahora bien, la presencia de la población mexicana en las Redes Sociales, no únicamente se ve reflejada, en el número de usuarios inscritos, sino también en la

---

<sup>80</sup> *Estudio de Redes Sociales de La Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI)*  
[http://www.amipci.org.mx/temp/Redes\\_Sociales\\_2011\\_Final-0004156001317567667OB.pdf](http://www.amipci.org.mx/temp/Redes_Sociales_2011_Final-0004156001317567667OB.pdf) (en línea)

<sup>81</sup> Idem

cantidad de redes a las que cada uno pertenece. “En promedio, el internauta mexicano se encuentra inscrito a 4 redes sociales”<sup>82</sup>. Siendo Facebook la más exitosa con un 90 % de usuarios inscritos, de los cuales el 90% afirma acceder diariamente. En segundo lugar se encuentra Youtube con un 60% de internautas mexicanos inscritos y un promedio de visitas diarias del 77%, después se encuentra la red Twitter, Google+ y Hi5.

Cabe señalar, que a pesar de la diferencia entre las dos primeras redes, Youtube es considerado el portal más visitado, por la riqueza de contenidos audiovisuales que ofrece.

Otro punto a destacar es el notable aumento en el uso de otros dispositivos en el año 2012, pues “Se duplicó el uso de Smartphones (58%) para conectarse a internet respecto al año anterior (26%), en consecuencia el uso de PC y laptop ha disminuido en este mismo periodo de tiempo”<sup>83</sup>, lo cual abre el espacio para el diseño y desarrollo de nuevas aplicaciones educativas para este tipo de dispositivos, que en un futuro estarán al alcance de un mayor número de personas.

### **3.5 Tipos de Redes sociales.**

Hablar de Redes Sociales, es referirse a una infinidad de sitios de diversas índoles que van desde las redes mixtas hasta las especializadas en algún tema o aplicación. Por esta razón es que resulta pertinente abordar las diversas tipologías de Redes Sociales propuestas por varios autores con el objetivo de analizarlas y realizar una propuesta de clasificación de las mismas que se adapte al presente estudio. .

Para José Antonio Jerónimo, las comunidades en línea, se ven clasificadas de acuerdo con algún elemento en común como es:

Comunidades personales: No presenta grandes diferencias con respecto a los medios tradicionales, ya que se trata de la aportación del autor o autores con

---

<sup>82</sup> Idem

<sup>83</sup> Idem

respecto a un tema y algunos comentarios. El poder es administrado por los propietarios.

Comunidades basadas en un tema: A diferencia de la red anterior, en esta el poder se encuentra distribuido, pues el rumbo del sitio no depende de una sola persona, sino de una comunidad entera. El tema principal es el eje que dicta la identidad y límites de la misma.

Comunidades delimitadas: En este caso el poder se reparte entre los administradores y los usuarios; si bien el administrador es quien toma ciertas decisiones relevantes, la continua participación de los usuarios puede llegar a convertirlos en personas con cierta influencia por lo que son considerados.

Sin embargo, para Enrique Bustamante, las Redes sociales están englobadas en cuatro grandes categorías relacionadas con objetivos particulares de los usuarios, como son:

Redes dedicadas a las relaciones personales: Se caracterizan por la posibilidad de crear un perfil con biografía, gracias a la cual se comparten experiencias, imágenes y puntos de vista. Entre las redes más populares pertenecientes a esta categoría se encuentran: Facebook, skyrock y myspace.

Redes de oportunidades de negocio o empleo: Están conformados por redes orientadas a los negocios, comunicando a posibles proveedores con posibles compradores o clientes y brindando al profesional la posibilidad de ser contratado por diversas empresas, gracias a la publicación de su perfil. Algunas redes de este tipo son: LinkedIn y xing.com.

Redes de búsqueda de pareja: Algunas de ellas se encuentra dotadas de buscadores inteligentes, los cuales mediante el llenado de diversos formularios sobre gustos y pasatiempos, permiten colocar a la persona con su supuesta pareja ideal. Estas redes permiten compartir fotografías e información que ayuda a la persona a atraer más parejas. Entre los sitios más importantes se encuentran: Match.com, meetic.com y groupnex.com.

Redes que permiten mantenerse en contacto: Por medio de sus diversas herramientas y temáticas (como videos e imágenes) estas redes permiten interactuar a gente de todo el mundo con base en una infinidad de temas. Permite el uso de algunas aplicaciones de entretenimiento. Algunos ejemplos de estos sitios son: hi5, bebo.com, bamba.com, livejournal.com, orkut.com, youtube, trombl.com, flickr y friendster.com.

No obstante, este tipo de clasificación puede resultar errónea, ya que finalmente es el usuario, quien realiza las actividades que más le convengan en la web, por lo cual no siempre se llevan a cabo los objetivos para los cuales se diseña la red.

Por otro lado, Pablo Fernández Burgueño propone una clasificación basándose en las redes sociales de manera general y en distintos ámbitos, que van desde sus temáticas, hasta su ubicación geográfica. Por este motivo, el autor propone una tipología en donde diferencia a las Redes sociales analógicas u “ Off – Line” de las digitales u “On – Line”.

Análogas o Redes Sociales Off-Line: No existe mediación alguna en las relaciones sociales, se desarrolla en cualquier ámbito donde diversos individuos establezcan vínculos de algún tipo.

Digitales o Redes Sociales On-Line: A diferencia de las anteriores, las Redes Sociales de manera digital tienen su origen y operan mediante medios electrónicos, razón por la cual su creación es considerablemente reciente.

Posteriormente, se presenta otra clasificación de acuerdo a los objetivos y temáticas específicas de cada grupo, las cuales están contenidas en dos grandes categorías<sup>84</sup>:

Redes Sociales Horizontales: Se trata de redes dirigidas a todo tipo de usuarios, por lo que no existe una temática bien definida. Cualquier usuario con una cuenta de correo electrónico puede darse de alta y participar sin ningún problema. Ejemplos: Facebook, Twitter, Orkut.

---

<sup>84</sup> Clasificación tomada del Artículo online publicado 2 de marzo de 2009: *Clasificación de Redes Sociales* de Pablo Fernández Burgueño.

Redes Sociales verticales: Están creadas con la intención de formar una comunidad de usuarios específicos. Tratan un sinfín de temas y a su vez están concentradas en otra clasificación

Redes Sociales verticales profesionales: Se especializan en la creación de relaciones laborales y la búsqueda de oportunidades de trabajo, por ejemplo: Linked In, Xing y Viadeo.

Redes Sociales verticales de ocio: Son redes con el objetivo de congregar gente interesada en un deporte, actividad o interés en específico, éste puede ser musical, artístico, etc. Por ejemplo: Wipley, Minube, Dogster, etc.

Redes Sociales verticales mixtas: Estas redes ofrecen la posibilidad de conjugar su entorno laboral con el ocio. Algunos ejemplos son: Yuglo, Unience, PideCita, etc.

Pablo Fernández, también clasifica a las redes de acuerdo con el sujeto principal de su relación, que puede ser con un contenido o alguna marca o persona.

Redes Sociales humanas: Se trata de una clasificación con un nombre que puede llegar a ser confuso, pues de manera estricta todas las redes sociales son humanas, sin embargo el autor se refiere a “aquellas redes que centran su atención en fomentar las relaciones uniendo individuos según su perfil social y en función de sus gustos, aficiones, lugares de trabajo, viajes y actividades”<sup>85</sup>. Existen muchos ejemplos de ellas, dependiendo el interés del usuario, como: Dpplr y Tuenti.

Redes Sociales de contenido: En este caso los usuarios son los encargados de compartir su contenido, de acuerdo a los objetos que posean, sus archivos, imágenes, etc. Algunos ejemplos de estas redes son: Flickr, Bebo, Dipity, entre otras.

Redes sociales de objetos: Tienen como objetivo crear comunidades en torno a una marca, un producto o un lugar. En algunos casos también en torno a una

---

<sup>85</sup> Idem.

persona, incluso si ya no está presente, como en el caso de algunas redes dedicadas a difuntos como el sitio *Respectance*<sup>86</sup>

Finalmente, el autor propone dos clasificaciones más desde las que se puede hablar de Redes sociales. Por un lado las que se dividen de acuerdo a su situación geográfica y por otro lado las que se clasifican por la plataforma en la que fueron creadas.

En la primera categoría se encuentran:

Redes sociales sedentarias: Redes que van cambiando en función de las actualizaciones de contenido, las relaciones establecidas y los elementos compartidos, como es el caso de Blogger, Plaxo o Plurk.

Redes sociales nómadas: Gracias al desarrollo de dispositivos móviles es que esta categoría ha comenzado a tomar una gran importancia, pues se trata de redes encargadas de publicar la localización del individuo en un espacio determinado, por ejemplo: Foursquare, Latitude, Skout, etc.

Por último están aquellas redes que son clasificadas de acuerdo a la plataforma en la que fueron concebidas:

Redes tipo MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game) y Metaversos: Son aquellas redes en las que el usuario toma el rol de un personaje y se desenvuelve dentro de un ambiente prefabricado. Algunos ejemplos son: SecondLife y Lineage.

Red Social Web: Posee una estructura típica de cualquier página, permite comentarios, mostrar contenidos de diversos tipos, etc. Algunos ejemplos son: Myspace, Friendfeed, hi5.

---

<sup>86</sup> Red social dedicada a la memoria de difuntos donde mediante un perfil se puede homenajear, contar anécdotas, subir imágenes y vídeos de seres fallecidos <http://es.respectance.com/>

Una vez analizadas algunas tipologías de red presentadas por diversos autores, es necesario identificar aquellos elementos que vale la pena retomar en la búsqueda de una tipología más acertada para el presente estudio.

Resulta complejo tratar de encasillar la enorme cantidad de herramientas existentes en la web, sobretodo porque se trata de elementos cambiantes que se van transformando día con día. Por lo cual, las tipologías que se elaboren pueden llegar a no ser funcionales en determinado momento al no lograr cumplir con las exigencias que las revoluciones tecnológicas y la creatividad proponen.

En las propuestas presentadas, cada una de las tipologías se basaba en un elemento para determinar la clasificación como la temática, la movilidad, la naturaleza de la red, la tecnología sobre la que se sustenta, así como su especificidad.

Para la propuesta que se presentará, de antemano se toma como base, que al hablar de redes sociales, se está refiriendo al ámbito digital como ya se aclaró en el apartado anterior, por lo cual no resulta adecuado tipificarse por su naturaleza,

En cuanto a las temáticas, resultaría erróneo cerrarse a nuevas posibilidades de uso, pues eso iría en contra del origen del estudio en donde se plantea la aparición de nuevas utilidades en redes sociales que estaban diseñadas para mantenerse en contacto o entretenimiento.

Sin embargo, con los elementos que se tienen hasta este momento, es posible identificar dos grandes universos en materia de redes sociales en relación con el acceso, la privacidad de la información y las posibilidades de difusión:

**Redes Sociales Abiertas:** Se trata de redes sociales que como su nombre lo indica están abiertas a todo usuario, no es difícil acceder a información contenida en ella, resulta sencillo llegar a formar parte de ellas y la información se difunde de manera más rápida, considerando las conexiones existentes entre quien emita el mensaje.

Redes Sociales Cerradas: Son redes sociales específicas en cuanto a la admisión de sus usuarios, pues están delimitados por alguna característica específica, edad, inscripción, origen, etc. La información está más restringida que en la clasificación anterior, por lo que no cualquiera puede acceder a ella, la información no se difunde en toda la web, pero dentro de la red puede llegar a difundirse tan bien como en el caso de las redes sociales abiertas.

La presente propuesta resulta útil para el estudio, ya que no busca limitar las potencialidades de las distintas redes que existen en el ciberespacio, sin embargo no deja atrás la posibilidad de contar con sitios más específicos que otros y que para casos como este, donde se busca idear una red social dirigida a niños, puede llegar a ser más segura, sin dejar de ser atractiva para los alumnos.

### **3.6 Supuestos efectos de las Redes Sociales.**

Un fenómeno que tienen en común todos los soportes mediáticos, desde su creación es el debate que surge de diferentes autores respecto a su uso, así como la crítica sobre las consecuencias que puede traer a la sociedad en general.

Como era de esperarse la Internet, dentro de la cual se encuentran las Redes Sociales no se libraron de esto, pues hoy en día existen diversos estudios que apoyan y desacreditan esta nueva forma de interacción, considerándola por un lado una excelente oportunidad para compartir conocimientos y experiencias; y por otro lado viéndolas como medios inseguros y adictivos para ciertos sectores de la sociedad.

En los últimos años han surgido algunos fenómenos y problemáticas que se han relacionado directamente con la participación de jóvenes en estos nuevos espacios de comunicación, como el ciberbullyng y la adicción que puede traer consigo su uso excesivo.

Esta última está relacionada con la atracción que causan en el usuario aquellas reacciones de agrado hacia alguna experiencia en específico. La autora Rosalía Winocur, cataloga a las redes sociales como un aspecto clave en la nueva forma de inclusión social.

Así mismo considera que se ha llegado a un punto tal que “en términos de impacto social lo que no puede ser visto en los medios o subido a la red no existe”<sup>87</sup>, causando en los jóvenes usuarios un profundo sentimiento de soledad, no precisamente ante la falta de compañía de manera física, sino ante la desconexión.

Por otro lado, hay que recordar que el ciberbullyng es una variante del bullyng, un fenómeno que tiene su origen muchas décadas atrás y que se adapta a los nuevos medios para su ejecución. Si bien el ciberbullying se aplica de manera totalmente distinta al bullying, pues se trata de otro soporte y tiene un contexto diferente, no es viable culpar enteramente al medio del fenómeno, ya que existe una problemática social mucho más profunda dentro de las familias, instituciones educativas y profesionales que ayudarían a determinar los verdaderos factores que desencadenan el problema.

Otros puntos de vista negativos en torno al uso de las Redes Sociales e Internet, están relacionados con el control de la información que puede llegar a tener la red sobre el usuario:

“Los individuos se ven atrapados y sin posibilidad de escapar de una red que fundamentalmente va ofreciendo nuevas oportunidades para la vigilancia y el control social”<sup>88</sup>.

Para el teórico creador del término *contracultura* Theodore Roszak “La tecnología de la información tiene la capacidad obvia de concentrar el poder político, de crear nuevas formas de ofuscación y dominación sociales”<sup>89</sup>.

---

<sup>87</sup> Rosalía Winocur, *Robinson Crusoe ya tiene celular*, pp. 69

<sup>88</sup> Marc A Smith, Kollock Peter, *Comunidades en el ciberespacio*, pp. 21

<sup>89</sup> Idem

No obstante, todo esto dependerá únicamente de una persona: el propio usuario, pues es quien decide la cantidad de información que proporciona en la red y las opciones de privacidad que utiliza. Actualmente existen diversos filtros de privacidad en algunos sitios web, los cuales pocos usuarios conocen y ponen en práctica, brindando en ocasiones más información a desconocidos de lo que quisieran.

Por otro lado, se encuentran los aspectos positivos en el uso de redes sociales, como los presentados por el político estadounidense Albert Arnold Gore, quien considera que:

“Nuestras nuevas formas de comunicarnos divertirán a la vez que formarán. Y lo que es más importante, educarán, impulsarán la democracia y salvarán vidas. La propuesta del futuro es que las redes crearán nuevos lugares de reunión que generarán oportunidades para el empleo, la participación política, el contacto social y el entretenimiento”<sup>90</sup>.

Para la autora María de la Villa Moral de la Universidad de Oviedo, España las Redes Sociales traen para los usuarios jóvenes elementos positivos a su desarrollo y formación de identidad, ya que “las interacciones sociales entre iguales constituye un detonante, en algunas ocasiones de un afianzamiento de esos vínculos que participan para connotaciones positivas, en el desarrollo afectivo y social de estos individuos”<sup>91</sup>.

Para un joven es vital la interacción que pueda darse con sus compañeros, pues esto contribuye en gran medida a la adaptación del mismo en un grupo específico y a la formación de su identidad.

Como se ha podido ver a lo largo del apartado, existen todo tipo de posturas tanto a favor como en contra del uso de estos nuevos medios, algunos enfocados en los usuarios, otros en la información proporcionada a las plataformas e incluso hacia los efectos que provoca.

---

<sup>90</sup> Marc A Smith, Kollock Peter, *Comunidades en el ciberespacio*, pp. 20.

<sup>91</sup> María de la Villa Moral Jiménez, *Artículo: Jóvenes, Redes Sociales de amistad e identidad psicosocial: la construcción de identidades juveniles a través del grupo de iguales*, pp. 187.

Muchas de las buenas o malas experiencias dependen enteramente del uso que se les dé, motivo por el cual, el último apartado que compone este capítulo se va a enfocar en los usos educativos que pueden tener y en los beneficios que trae consigo una utilización adecuada de estas nuevas herramientas.

### **3.7 Redes sociales educativas.**

La educación en México está basada en diversos modelos que distan mucho de compaginar con una educación apoyada por redes sociales. Resulta imposible generalizar el uso de un sólo modelo educativo en el país, pues cada profesor adapta los contenidos del programa, de acuerdo con sus conocimientos y habilidades. No obstante, se sabe que a lo largo de su historia, la educación en México tuvo y en algunos casos aun tiene como fundamento el papel del profesor como autoridad más que un guía, mientras que el alumno es un mero receptor y repetidor de la información brindada, de ahí que existan diversos problemas de aprendizaje en los educandos.

Pero ¿Cómo se da la educación basada en redes? Se caracteriza por favorecer la ampliación y potencialización de los eventos de enseñanza – aprendizaje en cualquier lugar de la web, se amplían las posibilidades de acceso y uso de la información, enriqueciendo los recursos didácticos existentes. Cabe señalar, que en este tipo de educación ambos personajes (alumno – profesor) toman papeles distintos, ya que debe existir entre ellos mucha comunicación y retroalimentación constante.

Antes de continuar puntualizando las características de un aprendizaje apoyado por redes sociales, vale la pena revisar el concepto de redes de aprendizaje, el cual llevará a una correcta comprensión del concepto Inteligencia colectiva, uno de los pilares del presente estudio.

Enrique Ruiz Velasco menciona que una red de aprendizaje es una “comunidad que haciendo uso de todos los recursos tecnológicos, desde distintos lugares o

sitios de aprendizaje, pretende contribuir a la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades que faciliten los procesos de enseñanza aprendizaje y la docencia”<sup>92</sup>. Cabe señalar que las redes de aprendizaje se llevan a cabo a través de círculos de aprendizaje, colaboración en proyectos y espacios virtuales de consulta.

Una de las características que definen a las redes de aprendizaje es la interacción, ya que se favorece la comunicación interpersonal, local y global convirtiéndose en redes interactivas desde el punto de vista cognitivo, conectando a profesores, alumnos, expertos y productores, quienes se encargarán de dar pie a una colaboración, cooperación y construcción de conocimiento en la búsqueda de formar parte de la llamada Inteligencia Colectiva.

Este concepto constituye una parte esencial de este estudio, pues en la actualidad no existe un solo individuo que lo sepa todo, sin embargo todos saben un poco y es la unión de esos conocimientos lo que determina la Inteligencia Colectiva, la posibilidad de acceder a todo el conocimiento, el cual se encuentra de manera colectiva, pero depende de las capacidades de los usuarios el acceder a la información adecuada.

Hoy en día el aprendizaje apoyado por redes sociales necesita poseer ciertas características para que funcione de manera correcta, principalmente en cuanto a la estructura de los participantes del proceso educativo:

1.- El profesor pasa a ser un guía para los estudiantes y se encarga de seleccionar material para compartir en la plataforma. “El rol del docente es proponer situaciones de enseñanza al alumno; él no formula el saber, da solamente la consigna, con una cierta enseñanza para motivar al alumno”

2.- El alumno debe estar capacitado para aprender de manera autónoma<sup>93</sup>, debe aprender a buscar, seleccionar, interpretar, analizar y comunicar la información, así como cooperar con los demás para construir el conocimiento, pues si bien las

---

<sup>92</sup> Ruiz Velasco Enrique, *Ambientes virtuales de aprendizaje heurístico*, pp. 85

<sup>93</sup> Basado en el texto *Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje. Las concepciones de profesores y alumnos* de Juan Ignacio Pozo, pp. 403.

redes son un apoyo, en algunos casos como en la educación en línea, constituyen el medio por el cual se lleva a cabo la interacción, de ninguna manera serán la base del aprendizaje.

3.- Los materiales y contenidos son sujetos de un constante cambio y actualización, pues las necesidades de los grupos son distintas, al igual que los intereses y formas de aprender. Es importante tomar en cuenta el hecho de que los contenidos deben ser tan diversos como los alumnos y las materias que se abordan, pues para cada tema existe una herramienta o apoyo que puede aportar un aprendizaje significativo al alumno.

Existen una serie de herramientas que hacen de las Redes Sociales una opción clave para apoyar a la educación y estas se relacionan directamente con la estructura de producción, pues existen herramientas de publicación, de etiquetado y de edición. A continuación se especificará cada una de ellas:

En primer lugar, se habla de una metáfora de imprenta en la Internet, es decir la herramienta de publicación, con la cual es posible compartir todas aquellas actividades que se realizan en la red. Para Linda Castañeda, autora del artículo *Software social para la escuela 2.0: más allá de los blogs y las wikis*, “publicar dota de un nuevo significado al proceso de producción: ya no es sólo un juego escolar, sino que será visto y comentado por muchas personas en red, tendremos una audiencia que observará, valorará y criticará nuestro trabajo”<sup>94</sup>.

Cabe señalar que al compartir, crece la posibilidad de que el material pueda ser usado por otro profesor e incluso mejorado, dando como resultado mejores productos educativos.

En segundo sitio se encuentra las herramientas de etiquetado. Se trata de palabras clave que se les asigna a cierto material con la intención de que por medio de esas etiquetas pueda ser relacionado con otros elementos que posean características en común. Este aspecto se relaciona con el término Biblioteca, ya

---

<sup>94</sup> Linda Castañeda, *Software social para la escuela 2.0: más allá de los blogs y las wikis*, *Inclusión digital en la educación superior: Desafíos y oportunidades en la sociedad de la información*, pp. 7.

que las etiquetas permiten realizar búsquedas en toda la web utilizando estas palabras clave.

Finalmente se encuentra el término edición colaborativa, el cual se diferencia por su capacidad de permitir que dos o más usuarios editen un mismo archivo en tiempo real. Este puede ser de texto, imagen, audio y vídeo. Constituye una herramienta útil para los trabajos en equipo a distancia, facilita la comunicación y permite que el trabajo se lleve a cabo con mayor libertad para cada uno de los participantes.

Cada Red Social, puede ser adaptada para apoyar a la educación, su uso dependerá de los objetivos del profesor y de las herramientas necesarias para las asignaturas.

A lo largo de este capítulo se ha mostrado la riqueza que puede traer al aula el uso de redes sociales a manera de apoyo, no obstante su éxito depende en gran medida de la forma en la que sean usadas. Hablar de Ciberbullyng e inseguridad, es también referirse a un uso inadecuado y poco informado de las mismas, por lo cual no resulta válido pensar que son espacios donde sólo puede desarrollarse entretenimiento, ocio y problemas.

De igual modo, su uso en un aula, no garantiza el aprendizaje inmediato de los alumnos, pues como todo medio, es necesario adaptar el mensaje a las nuevas herramientas que ofrece y que cada día se van desarrollando.

#### **Capítulo 4. La infancia y las Redes Sociales.**

Se considera primera infancia a la etapa que va de los 0 a los 5 años de una persona, no obstante hablar de esta etapa es referirse a una fase que se desarrolla entre 6 y 11 años de vida, época en la cual, según publica la UNICEF “resulta decisivo consolidar las capacidades físicas e intelectuales, para la socialización con las demás personas, para formar la identidad y la autoestima de los individuos”<sup>95</sup>.

De igual manera, en ese periodo las relaciones escolares resultan esenciales en el desarrollo de la personalidad, de la socialización y la colaboración para realizar tareas. No obstante, las generaciones cambian, dando lugar a nuevos intereses y prácticas directamente relacionadas con el entorno en el que se desenvuelven.

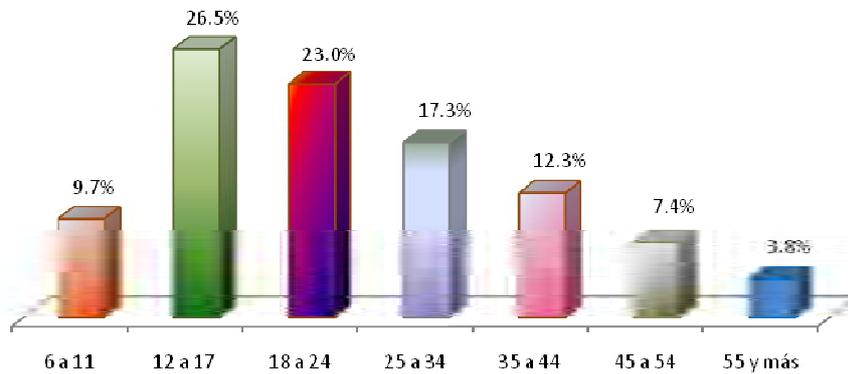
En los últimos años para un sector de la población infantil, las nuevas tecnologías resultan sumamente seductoras debido a la gran diversidad de juegos, información y material audiovisual disponible. Por este motivo es que el número de infantes en Internet en México aumenta cada día, dando como resultado un aproximado de 9.7% de niños del total de usuarios navegando<sup>96</sup>, cifra que a la fecha sigue en aumento.

---

<sup>95</sup> Sitio Oficial UNICEF México, (en línea) [http://www.unicef.org/mexico/spanish/ninos\\_6876.htm](http://www.unicef.org/mexico/spanish/ninos_6876.htm)

<sup>96</sup> INEGI: “*Estadísticas a propósito del día del niño 2010*”, datos nacionales (en línea)

Distribución de los usuarios de Internet por grupos de edad  
2010



97

Fuente: ENDUTIH, 2010.

Sin embargo, existen dos factores que dificultan un desarrollo del potencial de los nuevos medios de manera equitativa: la desigualdad (brecha digital) y la inseguridad en la red.

Si bien el número de infantes en Internet parece elevarse cada día, aun son muchos los niños que carecen de los servicios básicos como agua o luz y educación escolarizada. Según revela el INEGI en el estudio "*Estadísticas a propósito del día del niño 2010*", 5.5% de la población de 5 a 14 años no asiste a la escuela y 21.4 millones de niños menores de 18 años se encuentran en situación de pobreza multidimensional<sup>98</sup>, caracterizada por la falta de servicios básicos para cubrir sus necesidades.

Aunado a esto, aun aquellos niños que tienen acceso a las nuevas tecnologías, se ven limitados por un medio que, si bien, llama profundamente su atención, alberga peligros o elementos que pueden perjudicar su desarrollo.

El presente capítulo tiene como objetivo mostrar un panorama de la Infancia en México y su relación con las nuevas tecnologías, específicamente con las redes sociales, las cuales poseen características que pueden beneficiar a la educación

<sup>97</sup> Gráfico tomado del documento "*Estadísticas a propósito del día del niño 2010*", datos nacionales (en línea)

<sup>98</sup> Idem

en el país, pero se ven ensombrecidas por una ola de inseguridad y desinformación sobre su uso adecuado<sup>99</sup>.

En primer lugar es necesario conocer al sector estudiado, ¿Cómo son los niños en México? Y ¿Qué es lo que hace que les llame tanto la atención el uso de las TIC?

#### **4.1 La Infancia en México.**

La población infantil en México está conformada por alrededor de 32.5 millones de niños de 0 a 14 años de edad<sup>100</sup>, es decir constituyen el 29% de la población total. Un sector que de dos décadas a la fecha ha disminuido su índice de crecimiento debido a diversas transformaciones sociales que han traído como consecuencia una reducción en el índice de fecundidad.

A pesar de esta aparente disminución de población, que debería traer más y mejores oportunidades de desarrollo, todavía son miles los menores que carecen de acceso a la educación.

Según el último censo en 2010, el 3.6% de la población de 8 a 14 años, no sabe leer ni escribir y el 29.6% de éstos no asiste a una escuela. Miles son los niños que diariamente trabajan al no tener los ingresos suficientes para asistir a un aula o éstas se encuentran muy distantes de sus comunidades.

En 2009 uno de cada diez niños (10.7%) de 5 a 17 años formaba parte de la población ocupada, en su mayoría a actividades del campo. La UNICEF señala que “otras causas para la inasistencia y deserción escolar incluyen: falta de apoyo de los padres y de los maestros para aprender; el que los maestros no hablen la

---

<sup>99</sup> Se habla de un uso adecuado de las redes sociales, cuando el usuario está informado, sobre las implicaciones de publicar algo, así como de las opciones de privacidad que ofrecen diversos sitios, con la finalidad de evitar algún problema.

<sup>100</sup> Ídem

lengua de las comunidades donde enseñan; y obstáculos administrativos, como no tener acta de nacimiento”<sup>101</sup>.

Ante esta situación, provocada en gran medida por la baja inversión educativa en el país<sup>102</sup>, es necesario buscar nuevas alternativas que permitan el acceso a todos y mejoren la calidad educativa para quienes ya pueden acceder a ella.

Las nuevas tecnologías, bien empleadas, pueden llegar a ser esa ventana que comunique y permita el acceso al conocimiento de manera equitativa. Sin embargo, como todo proyecto educativo, no solamente se necesita de infraestructura, sino de estrategias que verdaderamente acerquen y mejoren el acceso al conocimiento.

Desde hace algunos años, una gran cantidad de infantes ha crecido siendo testigos de grandes cambios tecnológicos, desencadenados a partir del surgimiento de Internet. Pues lo que para un adulto fue cuestión de adaptación, para ellos resulta algo cotidiano y sencillo de entender.

#### **4.2 ¿Por qué las Redes sociales atraen a los niños?**

Según el “Estudio de perfiles sociales infantiles para el desarrollo de productos innovadores” desarrollado por La Asociación de Investigación de la Industria del Juguete (AIJU) en España, “a los niños y a los jóvenes les gusta la tecnología porque ésta les permite comunicarse a toda hora, expresarse y estar entretenidos”<sup>103</sup> y cada día disminuye la edad en la que las personas tienen sus primeros contactos con la tecnología, lo cual ha dado como consecuencia la aparición de una nueva generación totalmente distinta, los “Netgens”<sup>104</sup>.

---

<sup>101</sup> Sitio Oficial UNICEF México, (en línea) [http://www.unicef.org/mexico/spanish/ninos\\_6876.htm](http://www.unicef.org/mexico/spanish/ninos_6876.htm)

<sup>102</sup> Ídem

<sup>103</sup> AIJU La Asociación de Investigación de la Industria del Juguete (AIJU) en España en 2010

<sup>104</sup> Término utilizado por Felipe García, Javier Portillo en su artículo Nativos digitales y modelos de aprendizaje, pp. 3

Este concepto, también conocido como “Nativos digitales” apareció por primera vez en el ensayo titulado *La muerte del mando y del control* de Marc Prensky. En él, los definía como las personas “menores de 30 años que han crecido con la tecnología y, por lo tanto tienen una habilidad innata en el lenguaje y en el entorno digital. Las herramientas tecnológicas ocupan un lugar central en sus vidas y dependen de ellas para todo tipo de cuestiones cotidianas como estudiar, relacionarse, comprar, informarse o divertirse”<sup>105</sup>.

Pero ¿cuáles son los elementos que definen a los netgens? Este sector se caracteriza por poseer una cultura digital amplia, se conectan constantemente a Internet y gustan de estar navegando en él. Cabe señalar que están familiarizados con las respuestas inmediatas, prefieren el trabajo en equipo y su manera de aprender es bastante particular, ya que se basa en el uso de experiencias prácticas, llenas de material preferentemente visual.

Por otro lado, se encuentran los Migrantes digitales o Nativos analógicos, es decir aquellas personas generalmente mayores de 30 años, que si bien han entrado a la era digital, no nacieron en ella y por lo tanto poseen algunos rasgos distintivos como: redactar mensajes sin omitir puntuación, se tardan más en responder algún mensaje, ven las actualizaciones como amenazas, lejos de ser mejoras u oportunidades y tienen fuertes dudas sobre la seguridad en la web.

El resultado ante la mezcla de estos dos elementos, se encuentra en las escuelas públicas y privadas en el país. Miles de docentes que no pueden y algunos no quieren, apoyarse de la tecnología porque no la entienden y/o no la conocen. Miles de estudiantes que, bajo el método tradicional de enseñanza, se aburren y pierden rápidamente la atención.

Los tiempos cambian, y con ellos las generaciones y los mecanismos de aprendizaje ¿Por qué no tendrían que evolucionar la forma de enseñanza? Esto sin caer en el extremo de pensar que únicamente bajo estos términos se puede producir el aprendizaje significativo. “No se trata de cambiar solamente temas y

---

<sup>105</sup> Felipe García, Javier Portillo, Jesús Romo, Artículo Nativos digitales y modelos de aprendizaje, pp. 3. .

contenidos tendiendo a espacios multimedia, sino la forma de abordarlos, presentarlos y dinamizarlos”<sup>106</sup>

No obstante, las barreras que separan a miles de niños del acceso a las TIC son bastantes, quizá la principal es la falta de seguridad en diversas páginas y redes sociales para adultos. Tema que se abordará a continuación en el presente estudio.

### 4.3 La seguridad infantil en las Redes Sociales

Una de las primeras palabras que se anexa a cualquier búsqueda de niños y redes sociales en Internet son los riesgos, los cuales desde hace algunos años se ven más a menudo en los periódicos, relacionándolas directamente con la pornografía, el tráfico y robo de niños, así como secuestros.



Imagen 1 Impresión de pantalla <sup>107</sup>

No hay que dudar que son muchos los posibles peligros a los que se enfrenta un menor en la red, “finalmente es como dejarlos salir a la calle, hacer amigos en la

<sup>106</sup> Ibidem, pp. 4

<sup>107</sup> Impresión de pantalla, Extraída el 14 de enero de 2013.

calle, entonces tienes que saber muy bien quiénes son sus amiguitos”<sup>108</sup>. Es decir que los padres deben estar vinculados directamente con lo que realizan en la web.

El 12 de agosto de 2012, en el marco del Día Internacional de la Juventud, la Comisión Nacional de los Derechos Humanos hizo un llamado para el cuidado de niños y jóvenes en internet, ya que se alerta de la presencia de un fenómeno denominado “Ciberbullying” que consiste en el uso y difusión de imágenes o contenidos con la finalidad de exponer y avergonzar a los jóvenes en el ambiente social en el que se desenvuelven.

Este fenómeno se ha ido incrementando en los últimos meses, provocando incluso en otros países el suicidio de jóvenes que son molestados en el ámbito virtual.

Entonces ¿Cuáles son las amenazas a las que se enfrenta un menor en su recorrido por el inmenso campo de la Internet? En una entrevista con Isabel Plaza Medina, experta en el uso infantil de Nuevas Tecnologías y responsable del Departamento de Comunicación de la Fundación Alia2, en España, comentó que actualmente los niños dominan mejor Internet que sus padres. Motivo por el cual, resulta indispensable que los padres se actualicen, pues han surgido nuevos riesgos y modos de acoso a menores, tales como:

**Grooming:** Una práctica que consiste en ganarse la confianza del menor, para después hacerle propuestas e invitaciones de tipo sexual.

**Sexting:** Es el envío e intercambio de imágenes y videos con tintes sexuales. En varias escuelas ha servido como causa de extorsiones y amenazas entre compañeros.

**CiberBullying:** Es el acoso que se da entre usuarios hacia una persona. Puede ir desde imágenes, hasta videos y constante molestia. Para un niño, en especial puede ser causa de diversos problemas futuros.

Por este motivo, en noviembre de 2011 se organizó la mesa "Protección de menores en un mundo interconectado" por parte del Instituto Federal de Acceso a

---

<sup>108</sup> Fragmento, entrevista con el profesor e investigador Mauricio Andiòn Gamboa

la Información y Protección de Datos (IFAI), donde los expertos señalaron la necesidad de conformar la nueva "ciudadanía digital", en la que los niños aprendan a protegerse a sí mismos<sup>109</sup>.

Se llegó a la conclusión que muchas veces son los padres quienes ayudan a sus hijos a inscribirse a páginas que no están diseñadas para ellos, como es el caso de Facebook, donde la edad mínima de pertenencia es de 13 años, y les ayudan a mentir para abrir sus cuentas.

Con respecto a este tema, Marne Levine, vicepresidente del Club en Facebook declaró que "Para proteger a nuestros hijos, el objetivo será encontrar las formas para asegurarse que los niños y maestros estén informados y sean ciudadanos digitales, con las mejores herramientas para tomar buenas decisiones, y que los padres formen parte activa en esta etapa de su vida"<sup>110</sup>

Es por esto, que en México la SEP promovió en enero de 2012 una guía para el uso de *Facebook* en padres<sup>111</sup>, un documento de la Seguridad en Línea de Estados Unidos, solicitándoles cerrar las cuentas o bien tomar en cuenta las acciones que ahí se explican.

El manual, sin embargo resulta no ser tan extremista, pues menciona que según la investigación de riesgos asociados con las actividades en línea de los menores de edad "los jóvenes que se comportan de manera agresiva en línea tienen el doble de posibilidades de convertirse en víctimas a la vez, por lo que el propio comportamiento de los niños es clave para su propio bienestar en las redes sociales"<sup>112</sup>

Es decir, que las redes sociales son de alguna manera un reflejo de la vida real de los usuarios, pues declara que no todos los niños están expuestos a los mismos

---

<sup>109</sup> Alertan riesgos para niños en las redes sociales, México, Diario el Mañana, 7 de noviembre de 2011, en línea: <http://www.elmanana.com.mx/notas.asp?id=261059>

<sup>110</sup> Idem.

<sup>111</sup> Información obtenida de la nota *Emite SEP guía sobre acceso a Facebook* de Nurit Martínez, El Universal, México, Lunes 30 de enero de 2012, en línea: <http://www.eluniversal.com.mx/primera/38702.html>.

<sup>112</sup> Anne Collier y Larry Magid, *La guía de Facebook para padres de familia*, ConnectSafely, pp. 3

riesgos. No obstante, deja en claro, el tipo de acciones que pueden desencadenar en un problema para el menor, como:

Publicar información que le permita a un extraño conocer su ubicación geográfica exacta. De ahí la importancia de las configuraciones de privacidad para las cuentas.

Pasar demasiado tiempo en línea, perdiendo el equilibrio con otras actividades.

Exposición a contenidos inapropiados para su edad.

Contacto potencial con adultos. Por lo que se recomienda que los padres estén al pendiente de las personas con las que hablan sus hijos y a quienes aceptan como amigos.

Daños a su reputación. Causada por publicaciones hechas “sin pensar” y que en un futuro puedan llegar a causar burlas o pérdida de oportunidades.

Y es así como a lo largo de 27 cuartillas, se brinda a padres de familia un manual completo para el cuidado de menores en la famosa red social, sin embargo, hace una aclaración muy puntual sobre la edad, pues “existen cuestiones legales, así como de desarrollo infantil, por los cuales *Facebook*, no acepta a menores de 13 años. Además de cumplir con la ley en Estados Unidos COPPA (Child, Online Privacy Protection Act)”<sup>113</sup> *Facebook* tiene un ambiente creado sólo para adolescentes y adultos.

Lo cierto es que, este manual es en extremo complicado para los padres que no están familiarizados con una computadora, como ocurre en la mayoría de los casos de los niños mexicanos.

Se trata de menores que carecen de un acceso a Internet y lo buscan en cibercafés, sin la compañía de sus padres y supuestamente sólo para realizar tareas. Por lo que las asesorías que requieren los tutores van mucho más allá de enseñarles a configurar una página que no conocen. Lo que se necesita es sentar

---

<sup>113</sup> Ibidem, pp. 8

bases en conocimientos primordiales, para que después sean conscientes y capaces de cuidar en mayor medida a sus hijos.

En Octubre de 2010, la investigadora colombiana Claudia Zea, experta en informática educativa y asesora de la Oficina de Innovación Educativa con Uso de Nuevas Tecnologías del Ministerio de Educación, declaró que ante la prohibición siempre se antepone la educación, pues...

“la idea de restringir el acceso de menores a redes sociales sería no aceptar que estamos viviendo en una cultura digital. Y es que más prohibir, lo ideal es educar”<sup>114</sup>

Sin embargo al decir educación, no únicamente hay que referirse a los niños, sino a sus padres y profesores, pero desde un punto de vista más integral, pues como se explicaba en el apartado anterior, cada generación posee características distintas que a los niños les permite aprender de una manera más sencilla y adaptarse a los cambios al contrario de los adultos.

“Se necesita, por lo tanto, una cultura permisiva y alentadora del uso de este tipo de recurso si se quiere que los mismos sean una realidad en las aulas: las políticas que imponen restricciones terminarán aislando a la escuela de su núcleo y entorno social e impidiéndola ejercer su función equilibradora y balanceadora de las desigualdades sociales”<sup>115</sup>

Es necesario comprender que los riesgos e implicaciones de la cultura digital, están directamente relacionados con los peligros a los que cualquier persona se enfrenta en la vida real, de ahí la necesidad de poseer una cultura de prevención y de conocimiento, antes que de prohibición.

---

<sup>114</sup> Agencia, Redes sociales ¿Prohibir o educar? Revista Semana, 6 de octubre de 2010, Colombia, <http://www.semana.com/vida-moderna/articulo/redes-sociales-prohibir-educar/122944-3>.

<sup>115</sup> José Antonio Jerónimo Montes, *La comunidad de aprendizaje en red, los retos para consolidarla*, pp. 49.

#### **4.4 Ventajas y Desventajas del uso de Redes Sociales Educativas.**

Como en todas las herramientas educativas, siempre existen ventajas y desventajas, es decir aquellos elementos que mejoran, facilitan, entorpecen o empeoran los resultados y objetivos de aprendizaje. Decir que un instrumento posee aspectos positivos o negativos es algo variable, pues existen muchos factores que influyen en el correcto uso o manejo de una herramienta.

En este apartado, se verán algunos puntos a favor y en contra del uso de Redes sociales infantiles en el aula, los cuales se encuentran llenos en diversos casos, de mitos o falsas expectativas de parte de los profesores. También se abordarán aquellos peligros que trae consigo la implementación de esta herramienta.

1.- La Tecnología por la tecnología: se refiere principalmente a la “compra de tecnología, que se cree es mágica, que basta con poner los aparatos para que lo demás se dé sólo y con éxito”<sup>116</sup>. Este constituye uno de los principales riesgos a la hora de utilizar cualquier herramienta que implique algún tipo de nueva infraestructura, pues únicamente se adquiere sin saber realmente qué hacer con ella, cómo utilizarla y cómo darle mantenimiento.

Este punto no es nuevo y en México, pues se han dado diversos casos, como ocurrió con la Enciclomedia, en donde se mandó la tecnología por la tecnología, incluso a comunidades en donde se carece de los elementos básicos, como luz y agua.

Ante esto, se tiene que entender, que toda nueva infraestructura, trae consigo diversos aspectos que se deben considerar, como la capacitación a quienes la utilicen, su mantenimiento y correcto uso.

2.- Incremento de información recibida: En la red existe tanta información, que en ocasiones uno puede llegar a perderse o peor, desinformarse, ya que, existen datos reales y falsos.

---

<sup>116</sup> Miguel Álvarez Gómez, Víctor Manuel González Romero, *Aprendizaje en línea*, pp. 43.

Cuando se habla del uso de la Internet como una fuente principal de acceso a la información, es necesario considerar, que tanto en profesores como alumnos debe existir la capacidad de discriminación de información, así como los conocimientos que permitan hacer una búsqueda eficaz y segura, sobretodo en el caso de los menores, quienes pueden verse expuestos al acceso a páginas impropias y dañinas para su corta edad.

Cabe señalar, que aunque hoy en día en muchas primarias, se les deja a los menores hacer búsquedas en la Internet, esto no pasa de dar y recibir hojas impresas, pues son pocos los profesores que, no sólo leen los trabajos, sino que se detienen a preguntarle a los alumnos lo que comprendieron. Existe una profunda crisis del llamado “Copy – paste” (copiar y pegar).

3.- Aprendizaje despersonalizado. Se tiene el temor de que el apoyo de redes sociales en un curso pueda llegar a eliminar la personalización de parte del profesor a los alumnos. Sin embargo esto es completamente falso, pues su uso busca lograr todo lo contrario pues como menciona Enrique Ruiz Velasco en su texto *Cibertrónica. Aprendiendo con tecnología de la inteligencia en la web semántica* “una red de aprendizaje hace factible que el profesor dedique más tiempo a los alumnos de manera individual”<sup>117</sup> permitiendo así que los alumnos sean más independientes.

Las posibilidades que brinde y de cómo resultado una herramienta, dependen mucho del uso y explotación que el profesor imprima en sus cursos.

4.- Distintas formas de aprendizaje. La idea de crear una red social escolar es para crear un vínculo entre los alumnos, que permita la participación y la construcción del conocimiento. No obstante, hay que considerar que no todas las personas aprenden del mismo modo. Algunos lo hacen de manera individual y otros lo prefieren colectivo, sin embargo, hay que tener en cuenta que la red social es únicamente una herramienta, es decir no se pretende trasladar el salón de clases a la red.

---

<sup>117</sup> Ruiz Velasco Enrique, *Cibertrónica. Aprendiendo con tecnología de la inteligencia en la web semántica*, pp. 150.

De igual manera, Internet ofrece un sinnúmero de materiales educativos especializados para distintos tipos de aprendizaje (vídeos, podcast, infografías, etc.) por lo que la gama de posibilidades es muy extensa.

5.- Cambio de rol de profesor (sustitución): Existe algo de resistencia de parte de los profesores ante el uso de las redes sociales, no únicamente por la inseguridad que les pueda llegar a causar el no manejarlas perfectamente, sino que se sienten amenazados por un desplazamiento total de sus actividades.

Sin embargo, las redes sociales sólo constituyen un medio por el cual los alumnos compartirán la información. Evidentemente existe un cambio, pues el profesor pasa a ser un tutor, en lugar del centro de atención y conocimiento, pero siempre es un elemento indispensable, ya que si no, se estaría cayendo en la adquisición de la tecnología por la tecnología como se mencionaba anteriormente.

6.- Exclusión social (pobreza): En México existen muchos poblados en donde las escuelas carecen de lo indispensable, no cuentan con luz, con espacios, salones o materiales. Por este motivo, el que algunas escuelas cuenten con computadoras e internet, mientras en otras carezcan de lo indispensable, pone al país en una terrible desigualdad social y de oportunidades.

Por este motivo, resulta indispensable que se dote a las escuelas de los requerimientos básicos, pues la educación en línea es una excelente opción para aquellos poblados tan alejados de la presencia de profesores o de espacios para dar clase. El rezago educativo es un problema grave en la actualidad, pues está directamente relacionado con otros cánceres que afectan al país, como es la violencia y la inseguridad.

En cuestión de infraestructura, no existe un sólo aparato que garantice una educación de calidad, pues se trata de meras herramientas. Por este motivo es necesaria la correcta capacitación de los profesores, quienes pueden ser evaluados, premiados o castigados, pero sin una correcta instrucción y actualización continúa, no habrá mejoras en el sistema educativo en México.

Una vez analizadas cada una de las desventajas y riesgos que puede traer consigo el uso de redes sociales en el aula, a continuación, se presentarán las ventajas que ofrece su correcta utilización:

1.- Evitar el acceso a redes sociales no aptas para niños en edad escolar: Aunque existen redes sociales más populares, por las cuales se pensaría los niños no abandonarían al pertenecer a una red escolar, lo cierto es que sin duda captaría mucho más su atención, ya que estarían estableciendo relación con compañeros de su edad, con los que comparten las clases, los pasatiempos y las tareas. Mientras que en las otras redes, no están todos sus compañeros presentes, tienen a hermanos, familia o desconocidos, con quienes no se logran identificar tanto.

2.- Aprendizaje personal: A diferencia del temor que se tiene con respecto a la despersonalización de la educación, las redes sociales ofrecen diversas alternativas para que el alumno explote y utilice el tipo de aprendizaje con el que se adecue, a su ritmo y modo. Sin estar sujeto totalmente a la manera de aprender de la mayoría del grupo.

3.- Apoyo en caso de enfermedad o ausencia: Cuando un joven o adulto falta a una clase, esta puede ser explicada por un compañero o el mismo profesor. Sin embargo en el caso de la primaria, es algo mucho más complicado, ya que se trata de las bases sobre las que se sustentarán futuros saberes.

Cuando un niño se enferma es difícil que el profesor le explique lo faltante de manera personalizada, ya que tiene que estar a cargo, de por lo menos 30 alumnos, también se corre con el riesgo de que el niño sea mal informado o confundido por los compañeros, lo cual le puede causar confusión y hasta rechazo por una materia o un tema.

Por este motivo, la existencia de una red, en la que se publiquen tareas y se programen actividades les ayudaría a todos aquellos niños que por alguna razón se ven en la necesidad de faltar a clases.

4.- Se forman comunidades de aprendizaje: Las comunidades de aprendizaje, permiten construir el conocimiento con base en la participación. Esta constituye la base de la existencia de una red social, en donde cada integrante la va enriqueciendo con aportaciones y experiencias, dando como resultado un conocimiento y vivencias que se desencadenan en un aprendizaje significativo para cada alumno.

5.- La riqueza de información les permite mejorar su capacidad de discriminación e investigación: No es lo mismo, hacer un resumen “Copy-paste” que transformar la información en un producto educativo, como un comic, un cuadro, un vídeo o un podcast. La riqueza de las Redes sociales, radica en la capacidad de compartir elementos multimedia en tiempo real, lo que obliga a los alumnos a esforzarse más, desarrollar su capacidad de síntesis y estimular su creatividad.

6.- Ingresar a un mundo donde ellos se comunican: Sin duda es uno de los elementos que hacen más atractivo el aprendizaje por este medio, ya que la tecnología los atrae y entusiasma, por lo que poder crear, publicar, relacionarse y además hacer deberes, se convertirá en una tarea más sencilla y grata.

7.- Adaptarse a su contexto: La educación en el país debe dotar al alumno de capacidades que lo motiven y desarrollen para su futura inserción en el campo laboral. De ahí la necesidad de educar a los niños en el correcto uso de las redes sociales, las cuales tienen mucho más potencial que sólo compartir fotos y contar lo que a una persona le pasa en la vida.

“Las redes sociales nos enseñan cómo interactuar en el nuevo orden social, a tiempo que marcan las pautas por las que transita tanto el modelo educativo, como el productivo en la actualidad”<sup>118</sup>.

---

<sup>118</sup> Carolina Velasco, *6 razones para educar a los niños en el uso de las redes sociales*, Blog: Recursos en Web, En línea: <http://recursosenweb.com/6-razones-para-educar-a-los-ninos-en-el-uso-de-las-redes-sociales/>.

#### 4.5 Las Redes Sociales en el aula.

Utilizar este tipo de herramientas en un aula puede llegar a resultar algo sumamente enriquecedor para ambas partes del proceso de aprendizaje: alumnos y profesores, pues cada uno aprende del otro, en un ambiente totalmente distinto al que se ofrece en una clase normal.

Las redes sociales permiten desarrollar un sinnúmero de habilidades en los alumnos y profesores más allá de la transmisión de mensajes, pues se trata de un espacio, donde los niños se sienten sumamente cómodos y ansiosos por descubrir.

Ya se había hablado de la generación de “Nativos Digitales”, es decir, aquellos que nacieron durante el desarrollo de diversos cambios tecnológicos que les permiten una mayor capacidad de adaptación a las innovaciones. Esta parte de la población, no solamente actúa diferente ante las TIC, sino que posee un estilo cognitivo muy distinto: “los alumnos ya no se conforman con ver y escuchar, quieren construir tramas significativas, mediante la manipulación directa de elementos multimedia dispersos por la red”<sup>119</sup>. Y dentro del aula, se debe tomar en cuenta los siguientes rasgos al momento de establecer una nueva metodología en materia de enseñanza:

**Atención distribuida:** Aparece ante la incapacidad de centrar la atención en una sola actividad por mucho tiempo, motivo por el cual existen diversas opciones para establecer multitareas, como los documentos compartidos con chat, o la creación de imágenes grupales.

**Inmediatez e impaciencia visual:** Se manifiesta con la necesidad de parte de los alumnos de escuchar menos y hacer más, es decir necesitan manipular lo que aprenden para comprenderlo de mejor manera, de otro modo, únicamente puede ser memorizado a corto plazo. El siguiente esquema ilustra su proceso de autoaprendizaje.

---

<sup>119</sup> Andrés A García Manzano, *Redes sociales y aprendizaje a través de las presentaciones on-line*, pp. 193.

Busco → Veo → Manipulo → Transformo → Comprendo → Comparto

Multimedialidad: Se enfoca en la facilidad para adaptarse a todo tipo de ambientes digitales, que no precisamente deben ser por medio de una computadora, pueden ser desde revistas, cintas, hasta softwares sociales y tareas compartidas.

“La estructura multimedial no es tanto en los contenidos, sino en una forma diferente de organizar la información poniendo”<sup>120</sup>, lo que le permite utilizar distintas herramientas y asociarlas con sus gustos personales,

De esta manera se puede llegar a establecer un antecedente representativo en el alumno, lo que sin duda desencadenará en un aprendizaje significativo, permitiéndole recordar y comprender de mejor manera diversos temas.

Como se ha observado, a lo largo del presente estudio, las Redes sociales pueden llegar a ser un excelente instrumento educativo en las escuelas del país, sin embargo esto no deja de ser una teoría que a lo largo del siguiente capítulo se llevará a la realidad.

---

<sup>120</sup> Ibidem, pp. 197.

## **Cuadro de Análisis de algunas Redes Sociales y sus aplicaciones**

## **Cuadro de Análisis de algunas Redes Sociales y sus aplicaciones**

## **Cuadro de Análisis de algunas Redes Sociales y sus aplicaciones**

## **Capítulo 5. Propuesta para la creación de una red social infantil.**

Para la creación de cualquier proyecto es necesaria una planeación e investigación que permita conocer los fundamentos y posibilidades sobre aquello que se busca desarrollar. El diseño de una red social requiere diversos factores a considerarse en su planeación, como son: conocer a la población a la que se dirige el proyecto, las necesidades que se busca satisfacer e incluso es necesario realizar pruebas y estudios que ayuden a identificar otros factores que no se pueden determinar a simple vista.

A lo largo de este capítulo se narrará el desarrollo de un estudio realizado en la Escuela Primaria Wilfrido Massieu del Distrito Federal, con la finalidad de conocer los intereses y necesidades de niños de cuarto grado con respecto al uso de redes sociales como una herramienta educativa, así como su grado de acercamiento a las Tecnologías de Información y Comunicación en la vida cotidiana.

### **5.1 Antecedentes de TIC en las aulas mexicanas.**

Son diversas las ocasiones en que el Sistema Educativo Mexicano ha buscado incorporar el uso de TIC en la enseñanza, en ocasiones con resultados positivos, y en otras más, con carencias y deficiencias de organización que logran hacer de un buen proyecto, un rotundo fracaso. A continuación se mostrarán algunos de los proyectos que el gobierno ha emprendido con respecto a este asunto en los últimos años.

#### *Red Edusat*

Fue en el año de 1995 cuando el Instituto Latinoamericano de Comunicación educativa (ILCE) colaboró para la operación de la red Edusat. Esta red se encarga de transmitir diversos programas a partir de solicitudes formuladas por diversas áreas de la Secretaría de Educación Pública, instituciones de educación superior así como diversas áreas del ILCE. De igual manera existen otras barras de programación de tipo complementaria, es decir no dictada por alguna institución.

Gracias a la cooperación de esta red con Canal 22 es posible que también se lleguen a transmitir por televisión abierta o sistema de cable, diversos programas enfocados en la educación. No obstante, aún falta mucho para que se llegue a conocer esta propuesta de mejor manera, pues si bien cuenta con su sitio web, “necesita un impulso de la elaboración y difusión acorde a los tiempos que corren”<sup>121</sup> es decir, hace falta contar con una estrategia de medios adecuada, que permita realmente dar a conocer la riqueza del conocimiento.

### *Red Escolar*

Este proyecto nació en el año de 1997 en el Instituto Latinoamericano de Comunicación educativa y en la SEP en el marco del Programa de educación a distancia y es una comunidad virtual conformada por profesores, alumnos, padres de familia, directivos y pedagogos, cuyo objetivo es “llevar a las escuelas oportunidades educativas y materiales relevantes, sustentados en el plan y Programas de educación vigentes de educación básica que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje con el apoyo de las tecnologías de información y comunicación, así como promover el intercambio de propuestas educativas y de recursos didácticos”<sup>122</sup>

Está dirigida para alumnos de primaria y secundaria, aunque cuenta con diversos proyectos colaborativos de nivel preescolar. “Está constituida por más de 14 mil escuelas a lo largo de la República Mexicana. Su portal recibe un promedio de 2.5 millones de visitas diarias y atiende semestralmente a más de 200 mil alumnos y 4 mil docentes”<sup>123</sup>. Ha funcionado de buena manera en los últimos años, pese a algunos problemas con el re-direccionamiento de la plataforma, pues a veces la página marca un error y no es posible ingresar.

---

<sup>121</sup> Luis Felipe Brice, *La función de Internet y otras tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la educación escolar*, pp. 14.

<sup>122</sup> *Ibidem*, pp. 24.

<sup>123</sup> Sitio Oficial *Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa*, <http://www.ilce.edu.mx/>

Cabe señalar que muchas escuelas en el país desconocen el proyecto y no cuentan con la infraestructura y la instrucción en el ámbito tecnológico para formar parte de él.

### *Enciclomedia*

Nacido como un proyecto de tesis de ingeniería en el año 2001, Enciclomedia fue seleccionado como un plan educativo sexenal en el gobierno del ex presidente Vicente Fox, “este programa consiste en la edición digital de libros de texto gratuitos de la SEP, a los que se les ha incorporado nuevos materiales educativos para enriquecer la enseñanza”<sup>124</sup>, de igual manera el proyecto vincula diversos elementos multimedia, como juegos, imágenes y vídeos que buscan enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Sin embargo, pese a los esfuerzos por implementar este proyecto en la mayor parte de las escuelas, se descuidaron muchos aspectos, mismos que de haberse tomando en consideración, habrían prolongado los beneficios que Enciclomedia podía ofrecer a los alumnos.

En la ejecución del plan, apareció un fenómeno muy común en el país: se adquirió la Tecnología por la tecnología, es decir una “compra de tecnología, que se cree es mágica, que basta con poner los aparatos para que lo demás se dé sólo y con éxito”<sup>125</sup>. Y se dejó de lado una planeación adecuada, en la que se incluyera mantenimiento permanente de la infraestructura, pues al día de hoy son miles las escuelas que siguen en espera de reparación de sus equipos, una capacitación adecuada a profesores para el correcto uso del sistema y una exhaustiva revisión de los elementos necesarios en escuelas, como la luz o el agua, pues también existen casos en los que se envió el equipo de Enciclomedia a escuelas que ni siquiera contaban con luz eléctrica.

Cabe señalar que este proyecto no trajo consigo una innovación en contenidos, pues se trataba de una digitalización de los libros que ya existen de manera física.

---

<sup>124</sup> Luis Felipe Brice, *La función de Internet y otras tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la educación escolar*, pp.37.

<sup>125</sup> Miguel Álvarez Gómez, Víctor Manuel González Romero, *Aprendizaje en línea*, pp. 43.

Es necesaria una planeación y creación de nuevos elementos que permita crear una estrategia de enseñanza distinta, para no únicamente cambiar de medio, ofreciendo los mismos contenidos.

Cada uno de los proyectos mencionados han constituido un avance significativo para el acercamiento de la escuela a las TIC, algunos con problemas y dificultades de los que se debe aprender y mejorar, otros con grandes aciertos, los cuales se deben considerar como una oportunidad para el desarrollo de nuevas estrategias en la búsqueda de una educación de mayor calidad en el país.

## **5.2 Campo de estudio.**

Pedregal de Santo Domingo es una colonia ubicada al sur del Distrito Federal en el Delegación Coyoacán. Constituye un asentamiento de poco más de un kilómetro por cada lado, delimitando al norte con Eje 10, al poniente con Ciudad Universitaria, al oriente con la colonia Ajusco y al sur con Avenida del Imán.

Fue habitada en su mayoría en la década de los años setenta por personas provenientes de distintas partes de la República Mexicana. Con poco más de 33 mil 472 habitantes aproximadamente en la zona centro, Santo Domingo es un sitio con un nivel de marginación Alto / Muy alto, es decir que tiene distintas carencias y déficits en diversos aspectos de su desarrollo y calidad de vida.

Actualmente es poca la información con la que se cuenta de esta colonia, pero se sabe que existe un aproximado de 17 escuelas primarias públicas, de las cuales se seleccionó la escuela primaria *Wilfrido Massieu* para el desarrollo del presente proyecto. Esta escuela primaria está ubicada en la avenida Escuinapa s/n con una clave de centro de trabajo de 09DPR2999T.

Se eligió esta escuela, por estar localizada en una localidad con un nivel socioeconómico medio – bajo, lo cual permitirá obtener resultados más acercados a la realidad en muchas delegaciones de la ciudad. Además de que los datos

presentados por la prueba ENLACE<sup>126</sup> del ciclo escolar 2011 presentan una visión paralela, con resultados muy similares entre la escuela, la entidad y el país.



Foto 1: Fachada principal Escuela primaria Wilfrido Massieu. Noviembre 2012.

Al carecer de información sobre los hábitos en internet de niños en esta comunidad, se planeó la realización de una primer encuesta muy sencilla que abarca los principales tópicos que permitirán sentar bases para el presente estudio.

### **5.2.1 Primer encuesta “Los niños e internet” Hábitos en Internet de la colonia Pedregal de Santo Domingo, Coyoacán.**

Actualmente, se sabe que existe una cifra de aproximadamente el 9.7 % de niños de entre 6 a 11 años en la red, sin embargo, en el país no existe un estudio que refleje la relación existente entre los infantes y la tecnología.

---

<sup>126</sup> La prueba ENLACE se aplicó del 4 al 8 de junio en todas las escuelas primarias y secundarias del país, con el propósito de evaluar el aprendizaje que alcanzan las alumnas y alumnos. Resultados de la primaria disponibles en <http://201.175.44.204/Enlace/Resultados2011/Basica2011/R11CCT.aspx> con la clave del centro de trabajo.

Por este motivo es que para la planeación de la red social, se decidió encuestar a un número proporcional de niños en la zona.

Se realizó en la comunidad de Pedregal de Santo Domingo, tomando un estimado de la población total de niños de cuarto año pertenecientes a primarias públicas de la zona.

Con un total de 17 Escuelas primarias públicas<sup>127</sup> (turno matutino y vespertino en zona centro de la Colonia de Santo Domingo) considerando aproximadamente 30 alumnos por grupo y tomando un sólo grupo por grado, se determinó la existencia de al menos 510 infantes asistentes a escuelas públicas de ese grado escolar en esta zona.

Para su aplicación se empleará una muestra probabilística en donde el número de la población total es de 510 estudiantes, con un nivel de confianza de 90%, un error de estimación de +- 5 y un criterio clásico. A continuación se desarrolla el resultado:

$$n = \frac{(510) (1.64)^2 (.5) (.5)}{(0.05)^2 (510 - 1) + (1.64)^2 (.5) (.5)} = \frac{342.924}{1.9449} = 176.319605 = 176$$

Los cuestionarios se aplicaron de un modo no probabilístico, principalmente en las calles de la colonia y centros de Internet (Cafés internet) a niños de entre 7 y 12 años, en un periodo del 7 de julio al 20 de agosto del 2012, en un horario principalmente vespertino (13 hrs. – 18 hrs.)

A continuación se presentará el modelo de cuestionario, el cual fue adaptado con un formato más llamativo, tipo de letra distinta y con diversas imágenes.

---

<sup>127</sup> Eduportal Información sobre escuelas públicas y privadas en todo el país, <http://eduportal.com.mx/escuelas/en/distrito-federal/coyoacan/pedregal-de-santo-domingo>.

## Cuestionario

¡Hola! ¿Me ayudas con mi tesis? Soy estudiante de la UNAM y mi investigación es sobre la tecnología educativa ☺

1.- ¿Cuántos años tienes? \_\_\_\_\_

**Marca la opción de tu preferencia.**

2.- ¿Qué tanto te gusta estar en internet?

- a) Mucho                      b) Algo                      c) Poco

3.- ¿Cada cuándo entras a internet?

- a) Diario                      b) A veces                      c) Casi nunca

4.- ¿Tienes computadora en tu casa?

- a) Si                      b) No

5.- Ahora que estás de vacaciones, ¿Cuáles son las actividades que más te gusta hacer en internet? Puedes marcar más de una ☺

- a) Jugar                      e) Escuchar música  
b) Chatear                      f) Estudiar  
c) Visitar mi Facebook                      g) Otras ¿Cuáles? \_\_\_\_\_  
d) Ver videos

6.- ¿Cuáles son tus juegos favoritos en internet?

- a) De carreras  
b) De pelea  
c) De dibujar  
d) Resolver problemas  
e) De caricaturas

7.- ¿Alguna vez has visitado alguna de estas páginas? Tacha las que conozcas



8.- ¿A tus papás les gusta que estés en internet?

a) Si

b) No ¿Por qué? \_\_\_\_\_

9.- ¿Cuál de estos dibujos te gusta más?



Al tratarse de niños, el cuestionario fue adaptado para contar con un total de 9 preguntas, para realizarse de manera ágil, sin aburrir a los menores y con previa autorización de los padres. Las preguntas abordan diversos temas en torno al acceso, uso y aceptación de las TIC en su vida escolar, familiar y personal.

A continuación se presentarán los resultados de este primer estudio:

### 5.2.2 Resultados de Estudio en Santo Domingo Coyoacán 2012.

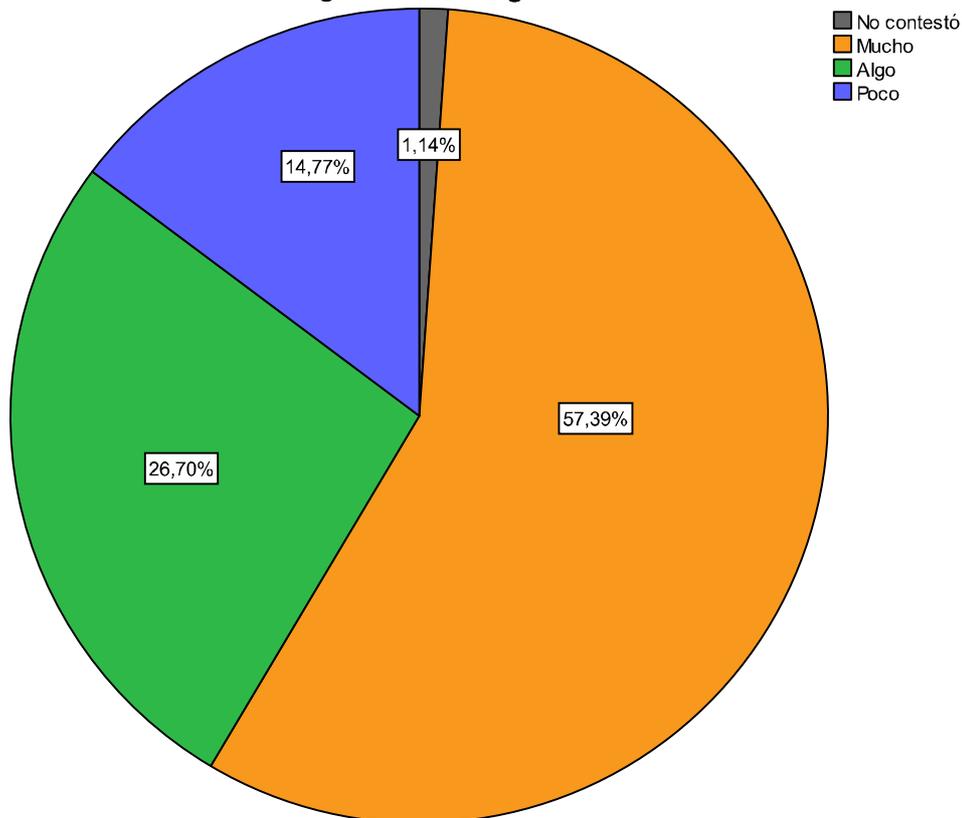
El total de niños encuestados fue de 176, con los siguientes porcentajes para cada edad.

1.- ¿Cuántos años tienes?

|         |       | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | 7,00  | 23         | 13,1       | 13,1              | 13,1                 |
|         | 8,00  | 16         | 9,1        | 9,1               | 22,2                 |
|         | 9,00  | 46         | 26,1       | 26,1              | 48,3                 |
|         | 10,00 | 43         | 24,4       | 24,4              | 72,7                 |
|         | 11,00 | 47         | 26,7       | 26,7              | 99,4                 |
|         | 12,00 | 1          | ,6         | ,6                | 100,0                |
|         | Total | 176        | 100,0      | 100,0             |                      |

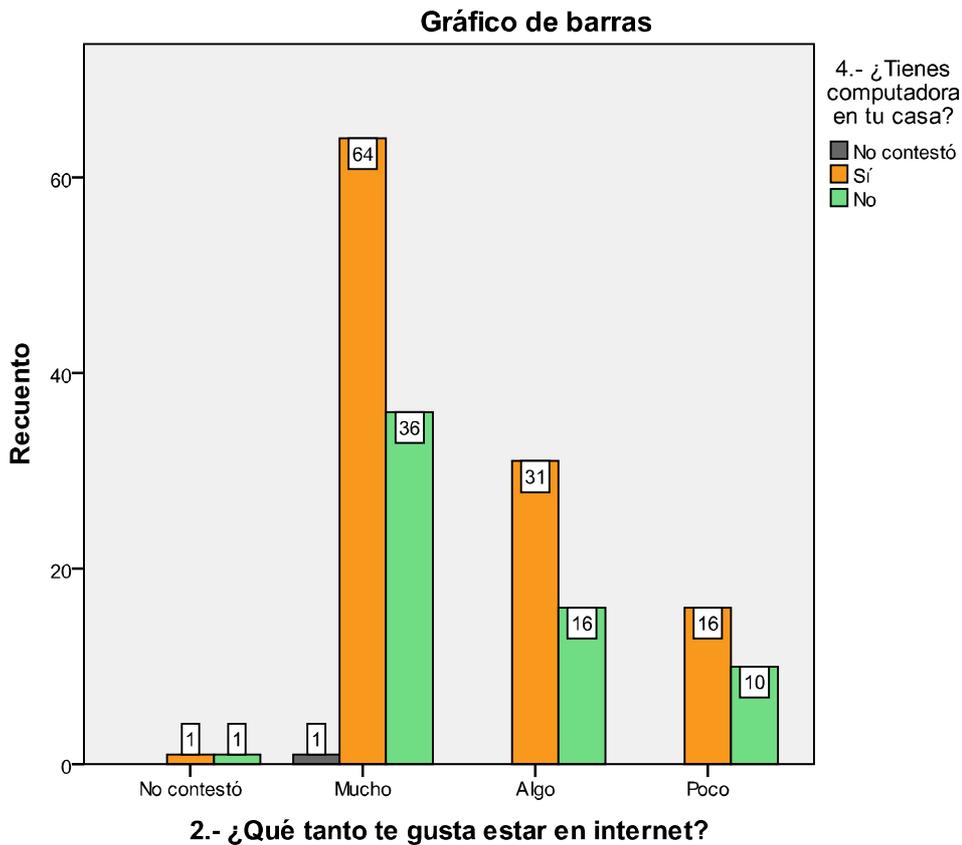
De este total se puede observar que al 57.39 por ciento le gusta “mucho” estar en Internet, al 26.70 % “algo” y al 14.77 % “poco”, lo que muestra un grado de interés medio alto de parte de los niños de esta colonia.

## 2.- ¿Qué tanto te gusta estar en internet?



La encuesta también reveló que un total de un 63.4% de la población encuestada cuenta con computadora, mientras que un 35.8% no tienen, por lo que acuden a cafés Internet para navegar.

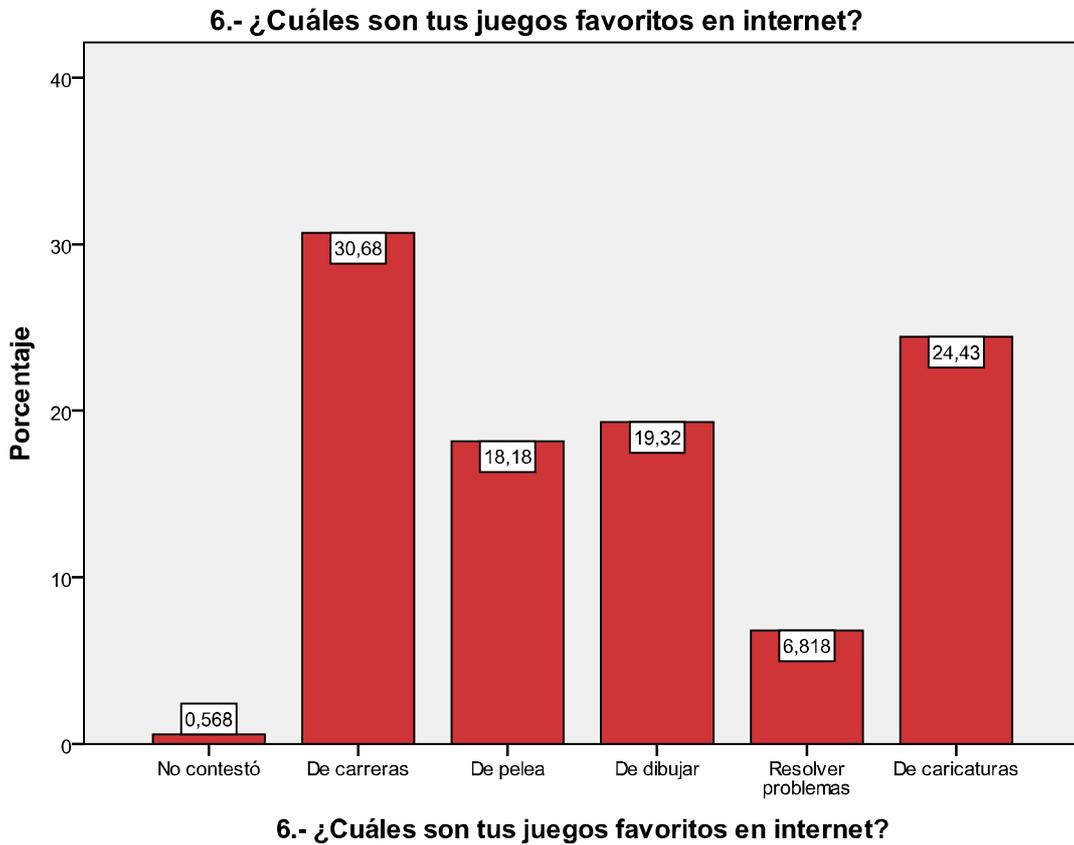
Sin embargo, son aquellos niños que cuentan con computadora en casa, los que declaran un mayor gusto por navegar en internet, lo cual se puede visualizar en la siguiente gráfica.



Así mismo, la frecuencia de acceso a Internet de parte de los menores es en mayor medida ocasional, pues un 58.5% declara acceder a la web “A veces”.

Pero, ¿Cuáles son las principales actividades que los menores encuestados declararon realizar? Un 74.4% declaró “Jugar”, el 42.6% ver vídeos y escuchar música, el 37.5% visitar su perfil de Facebook (pese a que no cuentan con la edad adecuada para obtener una cuenta de manera legal), y el 13.6% prefiere estudiar al ingresar en la web.

Entrando en materia de juegos, la siguiente gráfica muestra el tipo de juegos que los niños encuestados prefieren:



Entre las páginas que un infante encuestado de la colonia visita o ha ingresado en alguna ocasión, se encuentra:



Finalmente se les cuestionó a los pequeños sobre la opinión que sus padres les han plasmado con respecto a su acceso a Internet, a lo que el 60.8% declaró que a sus padres si les gusta que accedan a Internet, mientras que el 36.9% dijo que a sus padres no les gusta su estancia en la web, entre las principales razones se encuentran la inseguridad y la carencia de una computadora o recursos económicos.

**8.- ¿A tus papás les gusta que estés en internet?**

|         |             | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | No contestó | 4          | 2,3        | 2,3               | 2,3                  |
|         | Sí          | 107        | 60,8       | 60,8              | 63,1                 |
|         | No          | 65         | 36,9       | 36,9              | 100,0                |
|         | Total       | 176        | 100,0      | 100,0             |                      |

Una vez revisados algunos resultados de la primer encuesta es posible conocer de una manera más específica a la población para la cual será dirigido el proyecto (niños). A continuación se explicará la metodología que se llevó a cabo para el desarrollo de las actividades que se hicieron en campo, durante tres meses en la Escuela Primaria Wilfrido Massieu.

### 5.3 Metodología

Como está establecido en el protocolo, el presente proyecto constituye una investigación de tipo analítico, pues con base en el problema se analizarán diversos métodos de aprendizaje y estrategias que ayudarán en la creación de una propuesta que permita comprender la problemática inicial.

En primer lugar se realizó una investigación primaria acerca de otros trabajos o artículos relacionados con el tema, mismos que a lo largo de este proyecto han permitido desarrollar un criterio más amplio sobre el fenómeno de las redes sociales y el impacto que puede tener en la educación con una buena sustentabilidad y desarrollo de contenidos diseñados al nuevo medio.

Posteriormente se seleccionó la población a estudiar, en este caso la Escuela Primaria Wilfrido Massieu de la colonia Santo Domingo, la cual es dirigida por la directora Ruth Villegas Cruz, en su horario matutino.

Esta escuela primaria cuenta con un total de aproximadamente 534 alumnos, 94 en cuarto año, que será el segmento seleccionado para trabajar.

Los indicadores demuestran un nivel de deserción del -1.1% en mujeres y -1.2% en hombres, mientras que el grado de reprobación es de 0% en mujeres y del 2% en hombres. La escuela primaria cuenta con los servicios básicos de agua y luz,

así como distintos espacios de primera necesidad como baños y aulas. También posee áreas recreativas, como un patio y canchas.

En el año 2009 el Gobierno del Distrito Federal hizo entrega de un aula digital integrada por 31 computadoras con conexión a internet y mobiliario correspondiente como parte del Programa Integran de Conectividad Escolar.



Foto 2: Placa de entrega del Aula de



Foto 3: Aula de cómputo  
Primaria Wilfrido  
Massieu.  
Noviembre 2012.



Foto 4: Sistema  
de energía  
eléctrica y  
modem del Aula  
de cómputo.  
Noviembre 2012.

La escuela cuenta con un total de 20 profesores, de los cuales 18 están frente a un grupo y dos como maestros de educación física. La institución únicamente participa en el programa *Escuela Segura* y el aula de cómputo no es muy utilizada, desde el robo de antenas WiFi y la pérdida de las claves de conexión a Internet.

A pesar de que la SEP declara que el estado del mobiliario es excelente, existen diversas bancas en mal estado y computadoras que no funcionan.



*Foto 5: Mobiliario Aula de cómputo de Escuela primaria Wilfrido Massieu, Noviembre 2012*

Se seleccionó a los grupos de cuarto grado debido a que en este grado se incrementa la carga de trabajo en alumnos, pues el número de materias aumenta, implementando a los alumnos Historia y Geografía, dos asignaturas que pueden llegar a ser un poco más complicadas para los alumnos.

De igual manera, son la población de niños a partir de los 8 y 9 años, quienes se empiezan a interesar en mayor medida por el uso de redes sociales, pues desean contactar a amigos y familiares por este medio.

### **5.3.1 Entrevistas**

Una vez seleccionados los grupos para llevar a cabo el proyecto, se realizó un estudio secundario con entrevistas a profesores y a la directora de la escuela primaria *Wilfrido Massieu*, con el fin de conocer su opinión con respecto a las redes sociales y al uso de tecnologías en el aula.

En primer lugar se realizó una entrevista con *Mauricio Andión Gamboa*, Profesor e investigador del departamento de Educación y Comunicación de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Doctor en educación por la Universidad de California y con una experiencia de 12 años el tema de educación y tecnología digital.

Con respecto a las Redes sociales y la educación el profesor Mauricio Gamboa declaró que si se parte del hecho de que la educación es un proceso de socialización del conocimiento y de la conformación de la condición social, las redes sociales constituyen un instrumento idóneo para cumplir con este proceso. Menciona que la educación busca que las nuevas generaciones se conviertan en seres sociales, productivos y colaborativos.

Para el entrevistado, hablar de niños en la web está estrechamente relacionado con el desarrollo de ciertos procesos de desarrollo social, pues a partir de los siete años, al ingresar a la escuela primaria los alumnos entran en un proceso de socialización, por lo que comienzan a tener amigos, conflictos e incluso se da inicio a la enseñanza de normas de conducta social.

No obstante hablar de redes sociales dirigidas a ellos, va ligado directamente a un extremo cuidado, pues considera que el ciberespacio es como salir a la calle, les puede traer problemas severos, por lo cual recomienda en estos casos el uso de una red restringida a su salón de clases o escuela.

Así mismo, hace una reflexión con respecto al papel de los profesores, pues considera que se sienten muy inseguros en el uso y apropiación de las Tecnologías de información y comunicación en sus aulas. Sostiene que los profesores sienten que se trata de herramientas complejas que no van a entender, por lo cual cambiará su rol como maestros del grupo, dejando de ser la única fuente de conocimiento. Sin embargo, este tema recae directamente en la manera en la cual se forma a los profesores en las escuelas normales, apoyándolos no únicamente en el manejo adecuado de nuevos medios, sino en otros modelos de aprendizaje, que les permitan analizar las ventajas, desventajas, alcances y límites de este tipo de herramientas en sus clases.

Indagando más en este tema, a continuación se presentarán algunas declaraciones extraídas de entrevistas realizadas a los profesores de cuarto grado y a la directora Ruth Villegas, mismas que sirvieron como una base para el diseño y desarrollo de actividades que se revisarán posteriormente.

*Ruth Villegas* Directora de la Escuela Primaria Wilfrido Massieu

Conversando sobre las TIC y la educación la directora considera que son materiales de apoyo muy importantes para los alumnos, sin embargo desafortunadamente no todos tienen acceso a ellos, pues se cuenta con 25 máquinas y con un aproximado de 30 alumnos por cada grupo.

Para ella lo mejor que puede ofrecer la tecnología es la oportunidad de conocer otros lugares y viajar grandes distancias, sin embargo considera que lo peor que ocurre es que los niños exceden sus límites de tiempo en el ciberespacio, dejando a un lado el contacto físico con sus padres y su familia.

Con respecto al tema de la actualización de profesores, comenta que en efecto se organizan ciertas sesiones de actualización de parte del gobierno, sin embargo lo más común es que únicamente se les hagan llegar manuales que deben interpretar sin contar con la ayuda de una persona especializada.

Finalmente considera que la reacción de los padres de familia frente a las redes sociales es “positiva”, pero existe una desconexión total de supervisión hacia sus hijos.

*Maria Concepcion Becerril Romero*, Profesora de cuarto grado de la escuela primaria Wilfrido Massieu

Con respecto al tema de redes sociales de adultos utilizadas por niños, como Facebook, la profesora considera que son excelentes herramientas para los adultos, sin embargo no opina lo mismo para los niños, ya que bajo el contexto actual de violencia e inseguridad, los niños fácilmente pueden ser víctimas de secuestro u otros actos delictivos.

De igual manera, opina que la tecnología es positiva siempre y cuando se utilice en cosas que valgan la pena como el trabajo o la escuela. En el caso específico de la institución, la profesora considera que es necesario que los profesores sean actualizados en el uso de TIC o bien la SEP se comprometa a llevar una persona

que pueda apoyar en el aula de computación a los alumnos, pues considera que las herramientas con las que cuenta la institución, no son correctamente utilizadas y los profesores enseñan a los alumnos lo “como van pudiendo”.

*Profesor Ángel Peña Morales*, Profesor de cuarto grado de la escuela primaria Wilfrido Massieu

Para el profesor Ángel Peña el uso de las computadoras e Internet en la escuela es benéfico porque a los niños les encanta ver y aprender. Considera que las redes sociales son buenas porque permite la comunicación entre muchas personas, desde espacios remotos.

Con respecto al apoyo que ha recibido su institución de parte del gobierno, señala que ha sido entre comillas, pues si bien se les envió el equipo de cómputo, no existe un mantenimiento del equipo, ni alguien que lo opere correctamente. En el momento de la entrevista comenta que no había Internet y este tipo de situaciones hacen que se pierda la continuidad del aprendizaje,

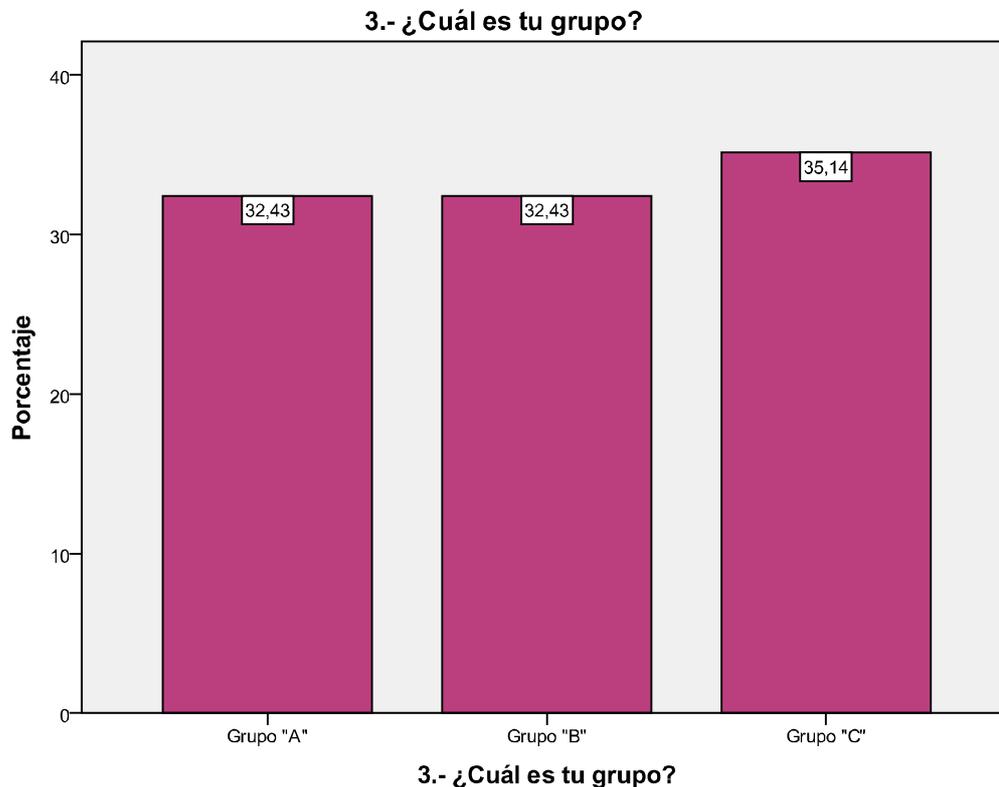
### **5.3.2 Cuestionario a alumnos de cuarto grado de la escuela primaria Wilfrido Massieu**

Una vez que se contó con las declaraciones de algunas autoridades escolares, se realizó un pequeño cuestionario, parecido al que se aplicó en una parte de la colonia en la que se ubica la escuela primaria a los casi noventa alumnos de cada grupo. Esto con la finalidad de conocer sus hábitos y opinión sobre Internet de manera exacta, que pueda facilitar la planeación de actividades a desarrollar en los tres meses que se tienen contemplados.

A continuación se detallan los resultados:

En primer lugar se determinó que la edad de los alumnos en promedio es de 9 años, con un total de 86.4%, un 6.7% con ocho años y un 6.7% con 10 años de un total de 74 niños en cuarto grado.

De este total 24 niños pertenecían al grupo A, 24 al grupo B y 26 al grupo C. En cuanto a género, existían mayoritariamente niños, pues constituían un 55.4% a comparación de las niñas con un 44.5%.



De este total de alumnos, un total de 51 alumnos declaró contar con computadora en casa, mientras que 21 alumnos dijeron no tener. Sin embargo, solamente 47 dijeron tener también Internet, lo cual establece que más de la mitad de los alumnos de esta institución están equipados con computadora e internet en casa.

En cuanto al gusto por utilizar las nuevas tecnologías, los alumnos de cuarto grado dijeron tener disfrutar “Mucho” de entrar a Internet en un 72.9%, mientras que el 16.2% confesaron que les gusta “Algo” y un 6.7% poco.

Sin embargo, la conexión de estos niños a la web no es diaria en su mayoría, pues poco más de la mitad de los alumnos dicen conectarse “A veces”, mientras que el 27% lo hace diario y el 18.9% “Casi nunca”.

Sobre las actividades que más disfrutan hacer cuando navegan en la web, los alumnos mostraron sus preferencias en la siguiente grafica.

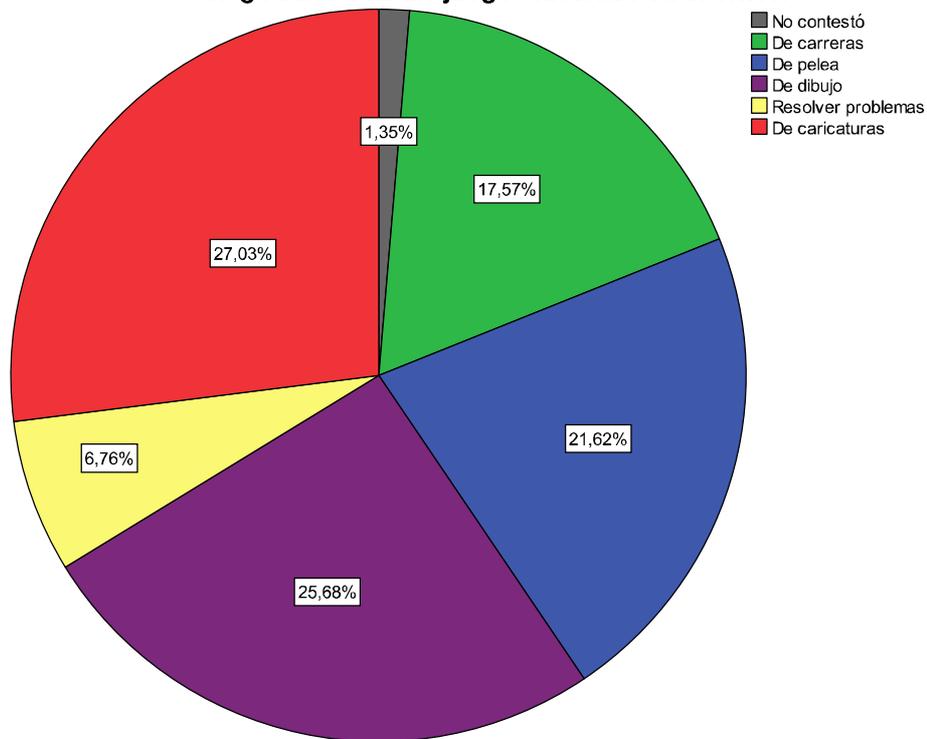


Al tratarse de Juegos, lo que los niños más disfrutan en Internet, se indagó en qué tipo de juegos preferían, dando como resultado la siguiente grafica.

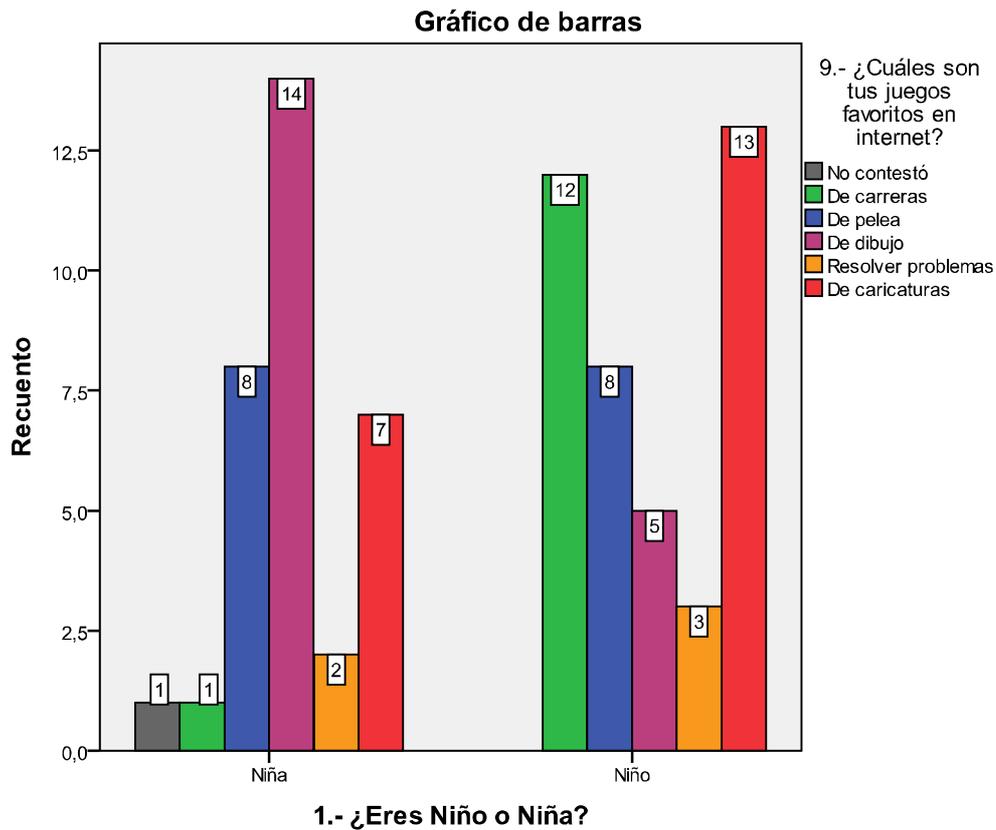
**9.- ¿Cuáles son tus juegos favoritos en internet?**

|         |                    | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|--------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | No contestó        | 1          | 1,4        | 1,4               | 1,4                  |
|         | De carreras        | 13         | 17,6       | 17,6              | 18,9                 |
|         | De pelea           | 16         | 21,6       | 21,6              | 40,5                 |
|         | De dibujo          | 19         | 25,7       | 25,7              | 66,2                 |
|         | Resolver problemas | 5          | 6,8        | 6,8               | 73,0                 |
|         | De caricaturas     | 20         | 27,0       | 27,0              | 100,0                |
|         | Total              | 74         | 100,0      | 100,0             |                      |

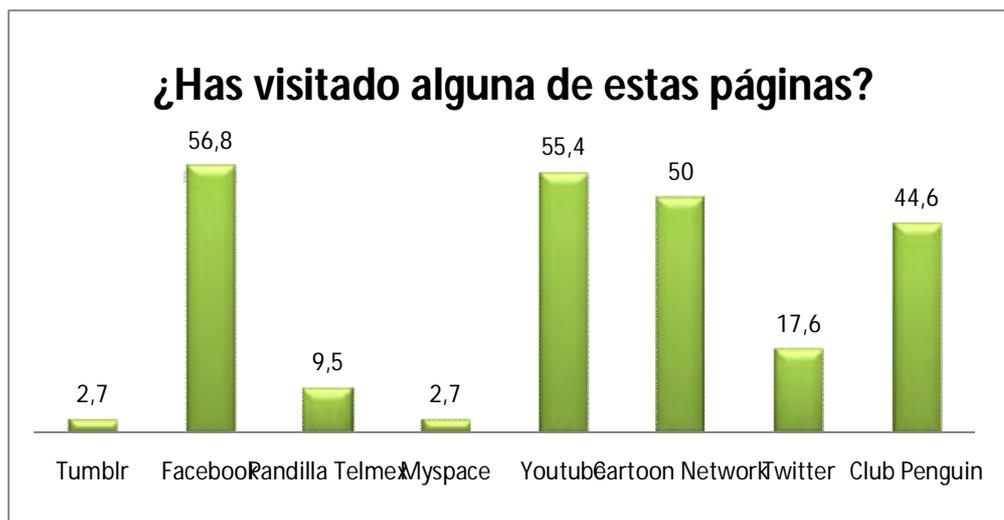
### 9.- ¿Cuáles son tus juegos favoritos en internet?



Se realizó una tabla de contingencia y grafica que permitieran conocer los juegos preferidos de los alumnos según su género, lo que dio como resultado: Saber que las niñas prefieren en mayor medida los juegos que implican el dibujo, mientras que para los niños son preferibles los juegos con algún personaje de caricaturas y de carreras.



En cuanto a las páginas que han visitado en alguna ocasión, la siguiente gráfica revela que poco más de la mitad de los alumnos han visitado en algún momento Facebook, Youtube y Cartoon Network, mientras que un poco menos de la mitad conocen Club Penguin. Después le siguen Twitter, Tumblr y Myspace.



Finalmente se indagó acerca de la opinión de sus padres frente a su estancia en Internet, cuestión en la que 14 niños dijeron “No saber”, mientras que 47 alumnos declararon que a sus padres “Sí” les gusta que naveguen en Internet, contrario a los 13 niños para quienes sus padres “No” gustan de que sus hijos estén en la web.

#### **5.4 Diagnóstico sobre el uso y aprovechamiento de Tecnologías de Información y Comunicación de la Escuela Primaria Wilfrido Massieu**

Con base en todos los elementos analizados en el presente capítulo y la observación realizada en las primeras visitas a la escuela primaria Wilfrido Massieu, se estableció el siguiente Diagnóstico con respecto al manejo y aceptación de las Tecnologías de Información y Comunicación, especialmente de las redes sociales.

1.- La Escuela primaria Wilfrido Massieu, si bien cuenta con la infraestructura (31 computadoras con conexión a Internet) para brindar a la mayoría de sus alumnos una educación apoyada por diversas herramientas tecnológicas, no cuenta con un mantenimiento adecuado, lo que le ha provocado que enciendan poco menos de la mitad de las máquinas que le fueron donadas. Y que del total de 6 equipos de Enciclomedia con los que se contaba, actualmente no encienda ninguno.



*Foto 6:  
Máquinas  
fuera de  
servicio.*

2.- A pesar de que existe un modem para acceder a Internet de manera inalámbrica, la clave no se le proporciona a los profesores, en ocasiones ni siquiera se conoce, pues no existe una persona encargada del aula. Es necesario colocar diversas antenas, que se prestan y se entregan al finalizar la clase, por motivos de seguridad.



*Foto 7:  
Antenas  
WiFi*

Cabe señalar, que resulta imposible instalar softwares educativos o navegadores, pues los equipos están bloqueados y nadie en la institución conoce la clave para acceder como administrador. Por este motivo, la página inicial de Internet, que era la Secretaría de

Educación Pública, esta caduca, por lo que algunos profesores y alumnos llegan a pensar que no hay Internet, cuando sólo se trata de un error de direccionamiento.

3.- Los profesores se sienten inseguros en el manejo de las computadoras e Internet, por lo que sólo llegan a acceder al aula, para realizar pequeños textos en Word o jugar en Paint. Son pocos, quienes solicitan las antenas para acceder a Internet.

4.- Existe una profunda falta de mantenimiento en los equipos, lo que impide que funcionen al 100%, las máquinas son lentas y en ocasiones se traban, por lo que es necesario reiniciar y perder toda la información, navegador y software instalado.

5.- La postura de los padres es algo insegura, especialmente en el grupo “C” donde se solicitó que se formarían permisos especiales para poder participar en el proyecto.

6.- En el caso de los niños, se muestran interesados y muy entusiasmados, pues en su mayoría ya conocen y manejan diversas plataformas.

7.- Los alumnos cuentan con un nivel de conocimientos básicos medio, son intuitivos y se muestran seguros al navegar.

8.- Los alumnos presentan un interés especial por los juegos en línea, las aplicaciones y las redes sociales en el aula, pues no todos forman parte de Facebook y quienes lo poseen, tienen agregados a familiares en su mayoría<sup>128</sup>.

## **5.5 Hipótesis**

Las redes sociales infantiles son una herramienta útil para aplicar en la educación de los niños de cuarto grado de la primaria *Wilfrido Massieu* de la delegación Coyoacán en el Distrito Federal, pues constituyen un apoyo tanto en los contenidos de las clases, como en la iniciación del niño a las redes sociales de modo seguro en el ciberespacio y la inteligencia colectiva.

## **5.6 Desarrollo**

Una vez que se cuenta con el diagnóstico del objeto de estudio es necesario realizar la planeación de actividades que se llevarán a cabo los próximos tres meses, en los cuales se mostrarán a los alumnos diversas herramientas, redes sociales, aplicaciones y juegos que ayudarán, no sólo a complementar su

---

<sup>128</sup> Dato extraído de una plática con los alumnos en las primeras sesiones en la primaria Wilfrido Massieu.

educación, sino que servirán como base para la propuesta de la creación de una red social infantil del presente proyecto.

En primer lugar se establecerá una lista de todas aquellas plataformas, softwares y aplicaciones que se utilizarán en este periodo

### **Vídeo**

Youtube. Plataforma de vídeo que permite visualizar una gran cantidad de material audiovisual.

### **Softwares educativos libres**

Tux paint. Software de código libre que permite dibujar, con una interfaz especialmente diseñada para niños.

Tux math. Software de código libre especializado en la enseñanza de matemáticas. Cuenta con diversos niveles y permite practicar desde sumas sencillas, hasta divisiones.

### **Redes sociales**

Club penguin. Red social de Disney, que permite al usuario adentrarse a un mundo de misiones y juegos, en los que puede interactuar con diversos usuarios en tiempo real, en un ambiente controlado y pre fabricado. Se planea que esta red social permita iniciar a los niños en el uso de redes sociales de manera sencilla y divertida.

Giant Hello. Red social infantil, con una interfaz muy similar a Facebook, permite publicar imágenes, ligas y texto. Cuenta con un diseño personalizable y gran cantidad de juegos seguros. El uso de esta red, ayudará a fomentar la interacción en el grupo, así como la participación de todos.

## **Correo y Chat**

Gmail: Debido a la gran cantidad de aplicaciones que trae consigo, se seleccionó el uso de esta plataforma de correo electrónico, por medio de la cual se enviarán, correos, tareas y actividades a desarrollar en clase. El chat, permitirá que los alumnos experimenten en su uso y se comuniquen para la elaboración de trabajos en equipo.

## **Plataformas colaborativas**

Dibujo colaborativo. Con ayuda de la plataforma Board 800, se realizarán diversos dibujos en equipo, mismos que serán entregados como tareas y actividades en clase.

Doocs. Principalmente con documentos y dibujos, se compartirán y realizarán diversas actividades en equipos, con la finalidad de que los alumnos aprendan a comunicarse por este medio (chat) y se pongan de acuerdo para la realización de una tarea.

## **Juegos**

Discovery Kids. Sitio web, en donde se pueden encontrar gran cantidad de juegos sobre distintas áreas de conocimiento especialmente para niños.

Juegos geográficos.com. Sitio web que apoyará las clases de geografía en el aprendizaje de la división política y ubicación de estados de la república. Se planea organizar un concurso con este sitio.

A continuación se presenta un cuadro con las actividades planeadas para las seis sesiones que se dieron a lo largo de tres meses. Lamentablemente, no todos los días en los que se tenía destinada el aula era posible tener clase, por cuestiones de tiempos de la escuela.

**Cuadro de sesiones y actividades en la primaria**  
**Wilfrido Massieu**

**Cuadro de sesiones y actividades en la primaria**  
**Wilfrido Massieu**

**Cuadro de sesiones y actividades en la primaria**  
**Wilfrido Massieu**

**Cuadro de sesiones y actividades en la primaria**  
**Wilfrido Massieu**

**Cuadro de sesiones y actividades en la primaria**  
**Wilfrido Massieu**

Cabe señalar que para la realización de las actividades mencionadas y ante la negativa de algunos padres de familia de crearle un correo electrónico a sus hijos, se optó por dividir al grupo en equipos de colores, y para cada color se destino un correo y una cuenta en las redes sociales señaladas. A continuación se presentará el listado de cuentas creadas para el estudio.

### Correos de la primaria Wilfrido Massieu

| Usuario             | Correo                             | Contraseña |
|---------------------|------------------------------------|------------|
| Elizabeth (Asesora) | elizabeth.tesis.unam@gmail.com     |            |
| Equipo Blanco       | equipo.blanco.primaria@gmail.com   | primaria   |
| Equipo Azul         | equipo.azul.primaria@gmail.com     | primaria   |
| Equipo Verde        | equipo.verde.primaria@gmail.com    | primaria   |
| Equipo Amarillo     | equipo.amarillo.primaria@gmail.com | primaria   |
| Equipo Naranja      | equipo.naranja.primaria@gmail.com  | primaria   |
| Equipo Gris         | equipo.gris.primaria@gmail.com     | primaria   |
| Equipo Morado       | equipo.morado.primaria@gmail.com   | primaria   |
| Equipo Lila         | equipo.lila.primaria@gmail.com     | primaria   |
| Equipo Rosa         | equipo.rosa.primaria@gmail.com     | primaria   |
| Equipo Violeta      | equipo.violeta.primaria@gmail.com  | primaria   |
| Equipo Dorado       | equipo.dorado.primaria@gmail.com   | primaria   |
| Equipo Negro        | equipo.negro.primaria@gmail.com    | primaria   |
| Equipo Rojo         | equipo.rojo.primaria@gmail.com     | primaria   |

|               |                                  |          |
|---------------|----------------------------------|----------|
| Equipo Plata  | equipo.plata.primaria@gmail.com  | primaria |
| Equipo Café   | equipo.cafe.primaria@gmail.com   | primaria |
| Equipo Fiusha | equipo.fuisha.primaria@gmail.com | primaria |

### Cuentas Club Penguin

| Usuario         | Nombre       | Contraseña |
|-----------------|--------------|------------|
| Elizabeth       | elytish      | chocolate  |
| Equipo Blanco   | equipoblanco | primaria   |
| Equipo Azul     | equipoazul1  | primaria   |
| Equipo Verde    | equipoverde2 | primaria   |
| Equipo Amarillo | equipoamaril | primaria   |
| Equipo Naranja  | equiponaranj | primaria   |
| Equipo Gris     | equipogris   | primaria   |

|                |              |          |
|----------------|--------------|----------|
| Equipo Morado  | equipomorado | primaria |
| Equipo Lila    | equipolila   | primaria |
| Equipo Rosa    | equiporosa   | primaria |
| Equipo Violeta | equipoviolet | primaria |
| Equipo Dorado  | equipodorado | primaria |
| Equipo Negro   | equiponegro  | primaria |
| Equipo Rojo    | Equiporojo1  | primaria |
| Equipo Plata   | equipoplata  | primaria |
| Equipo Café    | equipocafe   | primaria |
| Equipo Fiusha  | equipofiusha | primaria |

### Cuentas de Giant Hello! en la escuela primaria Wilfrido Massieu

| Equipos             | Usuarios        | Contraseñas |
|---------------------|-----------------|-------------|
| Elizabeth (Asesora) | elytish         |             |
| Equipo Blanco       | equipo.blanco   | primaria    |
| Equipo Azul         | equipo.azul     | primaria    |
| Equipo Verde        | equipo.verde    | primaria    |
| Equipo Amarillo     | equipo.amarillo | primaria    |
| Equipo Naranja      | equipo.naranja  | primaria    |
| Equipo Gris         | equipo.gris     | primaria    |
| Equipo Morado       | equipo.morado   | primaria    |
| Equipo Lila         | equipo.lila     | primaria    |
| Equipo Rosa         | equipo.rosa     | primaria    |
| Equipo Violeta      | equipo.violeta  | primaria    |
| Equipo Dorado       | equipo.dorado   | primaria    |
| Equipo Negro        | equipo.negro    | primaria    |
| Equipo Rojo         | equipo.rojo     | primaria    |
| Equipo Plata        | equipo.plata    | primaria    |
| Equipo Café         | equipo.cafe     | primaria    |
| Equipo Fiusha       | equipo.fuisha   | primaria    |



Fue de esta manera que durante el mes de noviembre, diciembre y parte de enero, se llevaron a cabo las actividades señaladas en el calendario, en las cuales se pudieron evaluar las funcionalidades de diversas herramientas TIC, con la finalidad de conocer el interés y aprovechamiento escolar de parte de los niños con estas herramientas. En el siguiente apartado se revisarán los resultados obtenidos, mismos que permitirán sentar bases de una propuesta de red social útil para los estudiantes.

*Foto 8: Alumna explorando en Club Penguin*



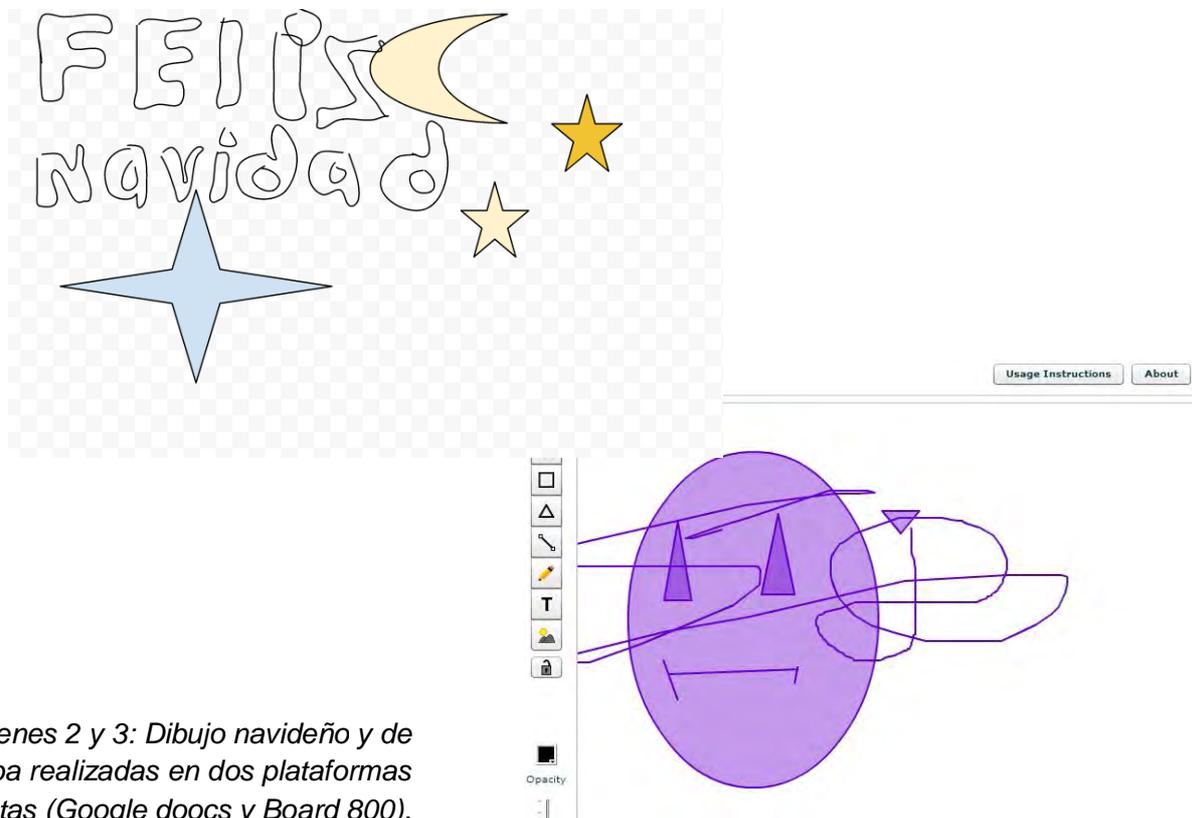
*Foto 9: Jugando en su primera Red Social.*

## 5.7 Resultados

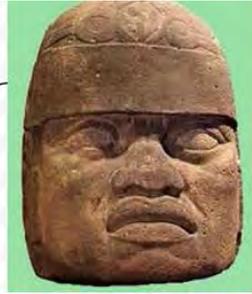
Tras seis sesiones, a lo largo de tres meses con el cuarto grado de la Escuela Primaria Wilfrido Massieu, fue posible reconocer diversos elementos fundamentales para el diseño de la propuesta de una red social en niños de primaria, sin embargo para llegar a las conclusiones que se expondrán más adelante, se realizará un breve recorrido por algunas de las actividades más importantes durante las actividades planeadas.

### Dibujos colaborativos

Una de las herramientas que se revisó constantemente en clase, fueron los documentos colaborativos, específicamente los dibujos. Pese a que no resultaron del agrado de una buena cantidad de alumnos, porque en ocasiones se borraban los trabajos entre compañeros, quienes lograron trabajar bien en conjunto, desarrollaron buenas imágenes y collages, como los que se presentarán a continuación.



*Imágenes 2 y 3: Dibujo navideño y de prueba realizadas en dos plataformas distintas (Google docs y Board 800).*



<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQOnzPWnqLcrV7owHZ6B3hJsgPEVBIxofdPrGOvr2BV9WGIqCIZmw>



melissa y fatima

navidad



Imágenes 4 y 5: Collages sobre las Culturas Mesoamericanas y sobre la Navidad.

### Interacción vía chat

El Chat proporcionado por Gmail, sin duda fue una de las actividades que más llamó la atención de los alumnos, pues se desenvolvían de manera muy distinta a como lo hacían generalmente en clase. La herramienta permitió jugar a reconocer al compañero tras la pantalla (ya que cada cuenta tenía el color de un equipo) y

conversar sobre sus dibujos, vídeos y actividades. A continuación se presentarán algunas conversaciones breves.

11:38 **equipo.morado.primaria:** mugusto welvideo  
**Yo:** te gusto el video}  
 11:39 **equipo.morado.primaria:** sipi  
 11:40 **Yo:** de que se trato  
 explica  
 11:41 **equipo.morado.primaria:** de losolmecas aztecas  
**Yo:** si es sierto me gusto mucho  
 y ati te gusto  
 11:42 **equipo.morado.primaria:** si <3  
**Yo:** bueno  
 11:44 **equipo.morado.primaria:** k cuentan  
**Yo:** nu,eros  
 11:45 si  
**equipo.morado.primaria:** son nuemeros  
 11:46 **Yo:** si  
 y k ases  
**equipo.morado.primaria:** nd  
 11:47 **Yo:** te gustop el video}  
 de las culturas mesoamericanas  
**equipo.morado.primaria:** sipi  
 11:48 **Yo:** si esta bonito}  
 11:49 **equipo.morado.primaria:** si no ensella  
 11:50 **Yo:** si esta iper mega cool bonitho  
 vdd  
 11:52 **equipo.morado.primaria:** si no se k decir  
 11:53 **Yo:** olvidalo  
**equipo.morado.primaria:** ok

*Imagen 6 Lado izquierdo: Equipos discutiendo sobre el vídeo revisado en la tercer sesión.*

*Imagen 7 Abajo: Alumno sancionado por utilizar malas palabras y ofender a un compañero en el desarrollo de la actividad.*

*Imagen 8 Abajo: Alumnos poniéndose de acuerdo sobre sus dibujos colaborativos.*

Chat con equipo.dorado.primaria@gmail.com Recibidos x

 **equipo.dorado.primaria@gmail.com** <equipo.dorado.primaria@gmail.com>  
 para mí ▾

12:09 **Yo:** quieners x-{ x-{ x-{  
 12:10 **equipo.dorado.primaria:** que pepsi  
 12:11 **Yo:** como es tas vien o mal  
 12:12 **equipo.dorado.primaria:** bien  
 12:13 que pendejo  
 12:15 **Yo:** notengo meloprestas :D  
 12:18 **equipo.dorado.primaria:** que:.....  
 12:19 **Yo:** ter loc sil onm :-/

12:14 **Equipo:** :P hola :D  
 12:15 <3 quedibujohacemos <3

12:25 **Yo:** bamos a dibujar algohttps://mail.google.com/mail/ca/images/cleardot.gif  
 12:26 **Equipo:** miren la pagina de dibujo y3  
 perdon 2 y 3

### 5.7.1 Un día en clase

Una manera de dar a conocer cómo fue la experiencia recolectada en los tres meses de trabajo, es brindando una breve narración de las situaciones detectadas.

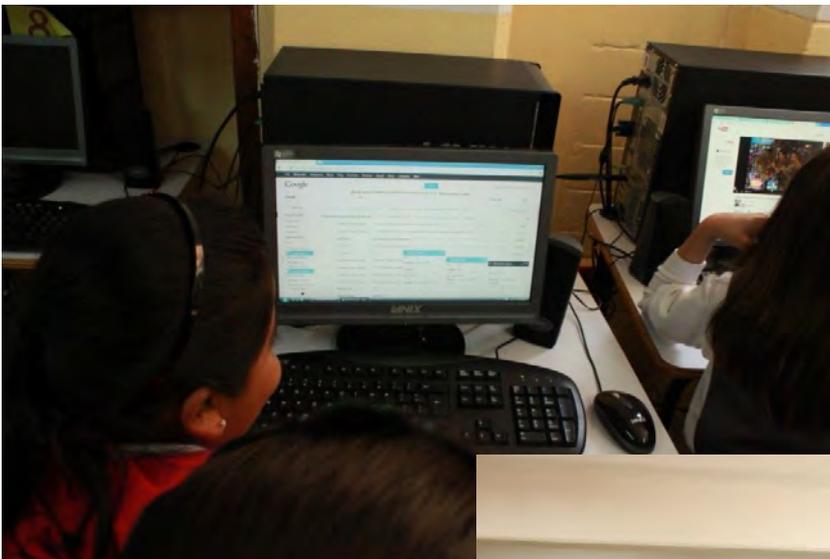
Sin duda, uno de los problemas más fuertes a los que se enfrentaba la institución era la falta de mantenimiento en el equipo, hecho que orilla al asesor a preparar su clase, por lo menos una hora antes (en ocasiones dos), ya que no todas las máquinas encendían en la primer oportunidad, además de que había que solicitar las antenas WiFi, colocarlas y conectar las máquinas a la red. Una vez conectadas era necesario descargar un navegador, ya que sólo contaban con Internet Explorer, o instalar el software a utilizar, pues una vez que las máquinas se apagan, borran toda la información y cambios.



*Foto 10: Plática en Gmail*

Cabe señalar que se solicitó la clave de administrador para instalar el navegador y complementos de este modo, pero en la institución carecían de la misma y al parecer hasta la fecha siguen en espera de que alguien se presente a brindar el servicio de mantenimiento correspondiente.

Este es un problema muy común en miles de escuelas en todo el país, pues se necesita mucho tiempo y paciencia para planear estas clases, sobre todo si no existe un profesor de computación específicamente y son los maestros de las demás asignaturas, quienes se enfrentan a estos problemas. Esto sin contar con que carecen de una capacitación y conocimientos en el manejo y configuración básica de los equipos.



*Fotos 11 y 12: Izquierda.  
Equipos organizándose para  
dibujar.*

*Abajo: Llegando a clase.*



Una vez finalizada la preparación de equipos, se hacía pasar a los alumnos para iniciar con la sesión. Se brindaba una pequeña introducción sobre el tema a tratar y se les solicitaba que revisarían los correos que el asesor recién había mandado, en los que se incluían las ligas de actividades, vídeos, plataformas o juegos a visitar.



*Foto 13: Máquina descompuesta y alumnas trabajando.*

A lo largo de la clase, se atendían dudas y problemas que se llegarán a presentar, aunque en general los alumnos se comportaban de un modo muy independiente, por lo que las dudas que se generaban, por lo regular estaban relacionadas con el mal funcionamiento del equipo.

Cuando se llegaba a presentar algún problema de mala conducta, se le llamaba la atención al alumno, en caso de no hacer caso, se le retiraba de la computadora, para darle la oportunidad a otro compañero de utilizarla.



*Foto 14: Se reinició su máquina.*

En diversas ocasiones y ante la falta de equipo funcionando (menos de 14 máquinas) la asesora prestaba su computadora personal a uno o dos alumnos, con la finalidad de que más niños contarán con equipo.



*Fotos 15 y 16: Alumnos utilizando Laptop de asesora para realizar actividades.*



En general la convivencia fue buena en la institución, los profesores muy accesibles e interesados por aprender sobre las actividades que se realizaban.

Finalmente y para no perder contacto con los alumnos, se les solicitó a algunos su correo electrónico personal para enviarles periódicamente juegos, ligas y plataformas que puedan seguir enriqueciendo su formación en torno a las Tecnologías de Información y Comunicación.



Fotos 17 y 18: Sin ganas de irse.  
Alumnos tras finalizar clase.

### **5.7.2 Entrevistas finales con profesores**

Una vez finalizadas las actividades, se organizó una serie de entrevistas con el objetivo de conocer la opinión de profesores y autoridades escolares con respecto a las actividades que se habían desarrollado.

La profesora María Concepción Becerril Romero, Maestra del cuarto grado grupo A comentó que le pareció una buena actividad pues personalmente siente que aún le hace falta actualizarse, por lo cual considera que fue excelente que se realizaran diversas dinámicas en su grupo, porque esto permitió que los alumnos conocieran otras formas de trabajar con la computadora.

El Profesor Ángel Peña Morales declaró que la experiencia le resultó fantástica, ya que no sabía que existían redes sociales diseñadas para niños. Comenta que le resultó muy enriquecedor ver a sus alumnos interactuar de otra manera. Considera que de este modo a los alumnos se les “graba” más lo que aprenden, además de que permite que los niños se vuelvan más participativos, pues dejan atrás sus miedos e inseguridades al no tener a sus compañeros de frente.

Por otro lado, Laura Reina, profesora de cuarto grado, grupo C comentó que se ha dado cuenta que a sus alumnos les gustan mucho las actividades, porque constantemente quieren acudir al aula de medios. Su herramienta preferida fue el chat, pues en una actividad este les permitió realizar un dibujo de manera colaborativa.

Finalmente, la directora Ruth Villegas comentó que le pareció poco el tiempo de actividades planeadas en la escuela primaria, pues le hubiera gustado que las dinámicas se realizarán en más grupos en un tiempo mayor. Agradece la participación y apoyo que se tuvo con sus alumnos y el trabajo le pareció excelente.

### 5.7.3 Cuestionario Final

#### Cuestionario Final

Después de las actividades que hemos realizado en el aula de computo. Contesta las siguientes preguntas ☺

1.- **¿Cuántos años tienes?** \_\_\_\_\_

**Marca la opción de tu preferencia.**

2.- **Eres: Niño**\_\_\_\_\_ **Niña**\_\_\_\_\_

3.- **Después de los juegos y actividades que hemos hecho, ¿Cómo ha cambiado la forma en la que ves la Internet?**

- a) Me gusta más estar en internet
- b) Me gusta menos estar en Internet
- c) No ha cambiado mi opinión sobre Internet

4.- **Después de los juegos y actividades que hemos hecho, ¿Ha cambiado el número de veces que entras a Internet?**

- a) Ahora entro más a Internet
- b) Ahora entro menos a Internet
- c) No ha cambiado el número de veces que entro a Internet

5.- **¿Cómo te han parecido las clases de computación?**

- a) Me gustan mucho
- b) Me gustan algo
- c) Mas o menos
- d) No me gustan
- e) No me gustan Nada

6.- **¿Qué actividad te ha gustado más de las clases? Puedes tachar más de una opción**

- a) Juegos
- b) Club penguin
- c) Correo electrónico
- d) Chat
- e) Giant Hello!
- f) Dibujos en equipos

7.- **¿Qué actividad te ha gustado menos de las clases? Puedes tachar más de una opción**

- a) Juegos
- b) Club penguin
- c) Correo electrónico
- d) Chat
- e) Giant Hello!
- f) Dibujos en equipos

8.- ¿Qué pagina fue la que más te gusto? Tacha tu página favorita

|                                                                                   |                                                                                   |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |
|  |  |                                                                                     |

9.- ¿Qué pagina fue la que menos te gusto?

|                                                                                    |                                                                                     |                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|   |    |  |
|  |  |                                                                                     |

10.- ¿Seguirás visitando alguna de las páginas que revisamos?

- a) Sí      b) No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

10.- ¿Qué opinas sobre las redes sociales que revisamos?

- a) Me gustan mucho    b) Me gustan algo    c) más o menos  
c) No me gustan    e) No me gustan nada

11.- ¿Te gustaría emplear alguna red social para realizar tareas y trabajos en equipos?

- a) Sí      b) No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

12.- ¿Qué opinan tus papás sobre las redes sociales?

\_\_\_\_\_

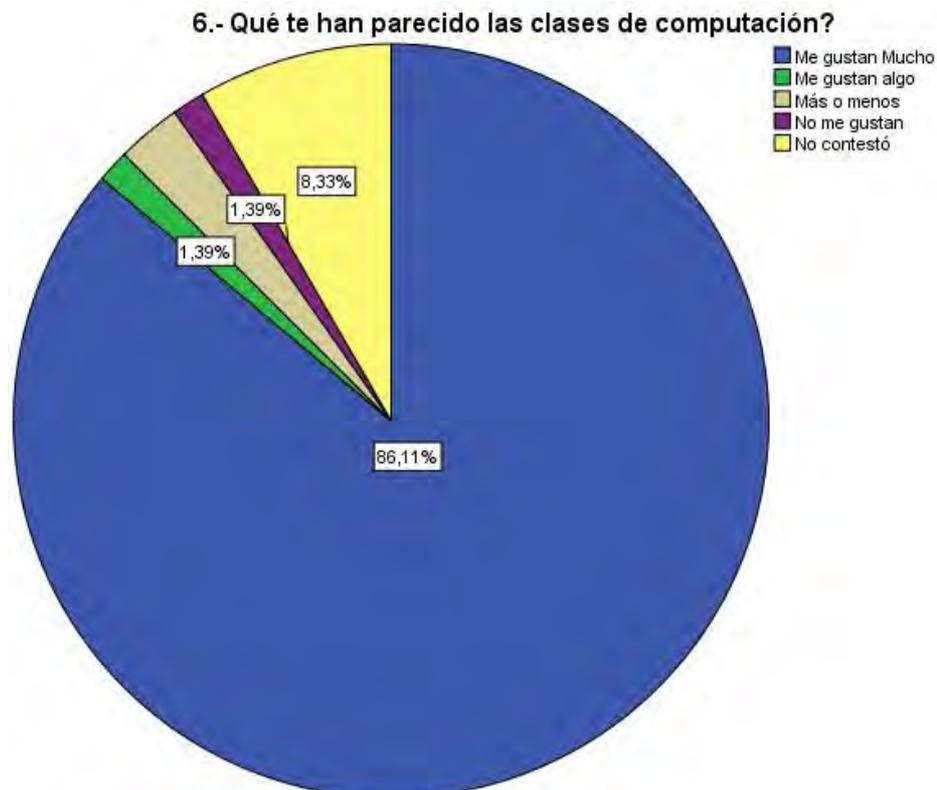
## 5.8 Conclusiones

Con base en los resultados que brindó el último cuestionario y las observaciones realizadas en clase, se puede concluir lo siguiente con respecto a las preferencias e intereses de la población estudiada:

Después de las actividades realizadas durante un periodo aproximado de tres meses, el 79.1% de la población declaró que ahora “Le gusta más estar en Internet”, mientras que el 5.5% que “Le gusta menos estar en Internet” y para otro 5.5% “No ha cambiado la manera en que ven Internet”.

Por otro lado, de un total de 72 alumnos encuestados (los dos faltantes estaban enfermos), 45 niños aceptaron que tras las dinámicas, ahora “Entran más a Internet”, mientras que 13 alumnos dijeron que “Ahora entran menos a Internet” y para 11 pequeños, “No ha cambiado el número de veces que ingresan a la web”

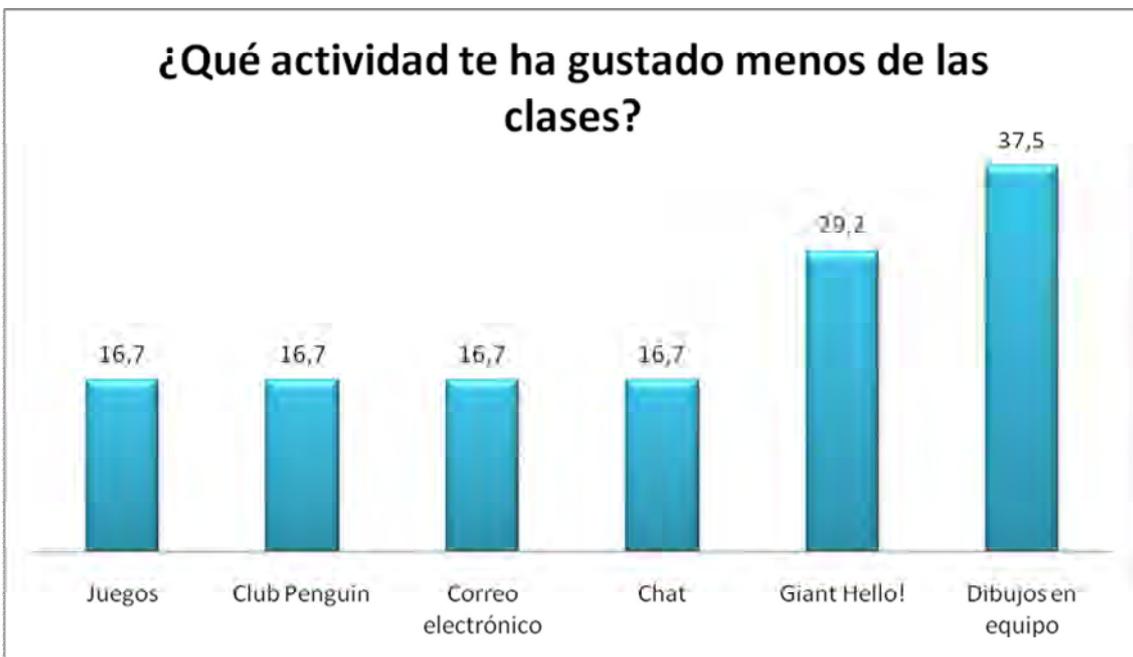
Con respecto a la cuestión sobre ¿Qué les habían parecido las clases de computación? (como ellos se referían al proyecto), poco menos del 90% (86.1%) de los alumnos declaró que le gustaron.



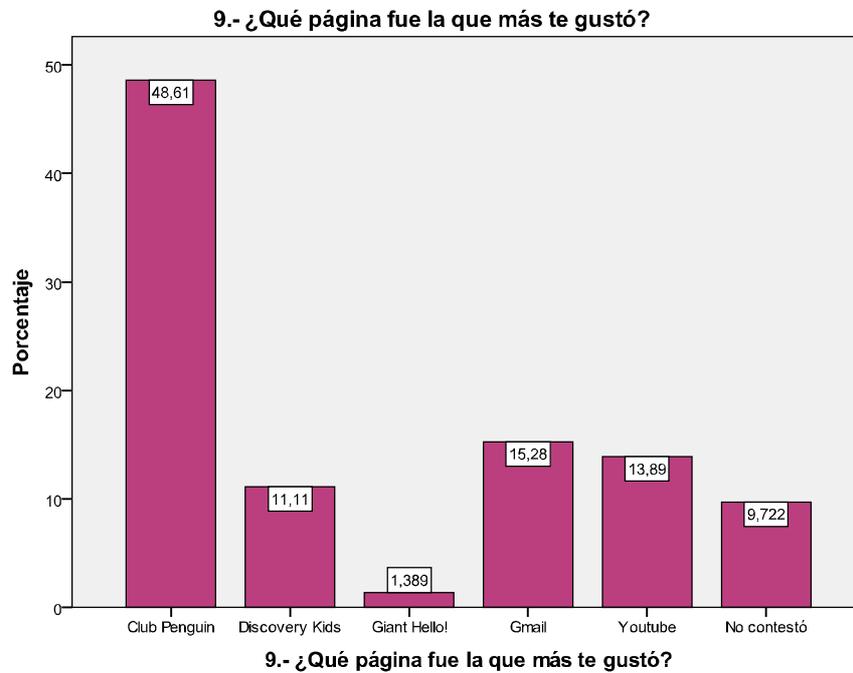
Sobre aquellas actividades que definieron como sus favoritas se ubican principalmente el uso de Club Penguin, los juegos y el Chat.



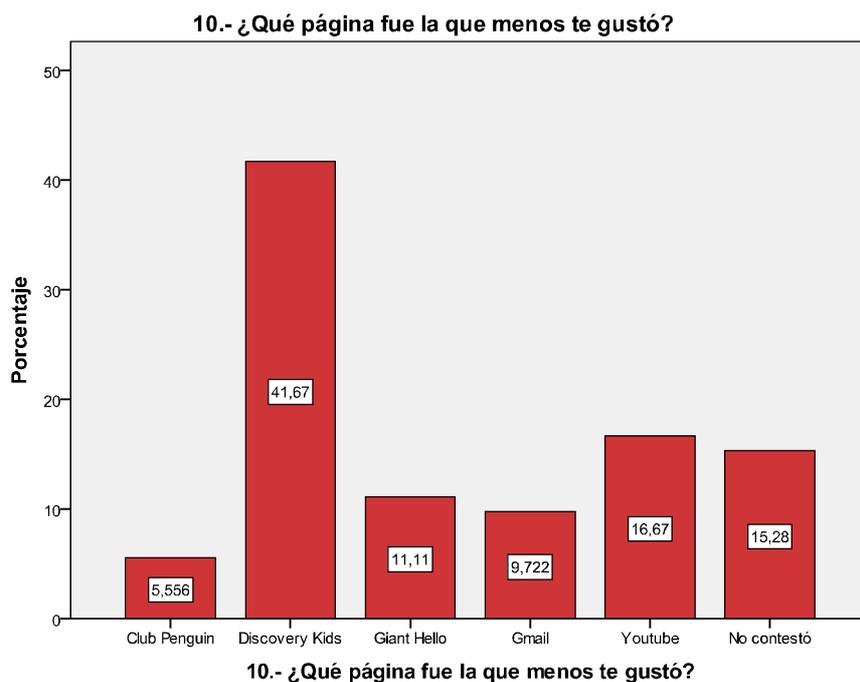
Entre las actividades con menos éxito se encuentran los dibujos en equipo y Giant Hello! Esta última, principalmente por estar en otro idioma.



Con respecto a sus preferencias en páginas, se puede advertir que Club Penguin fue la página que más interés despertó en los alumnos.



Mientras que Discovery Kids no fue tan bien recibida, por considerarse para niños más pequeños, pese a que las actividades seleccionadas para clase, estaban diseñadas para la edad correspondiente con el grupo.



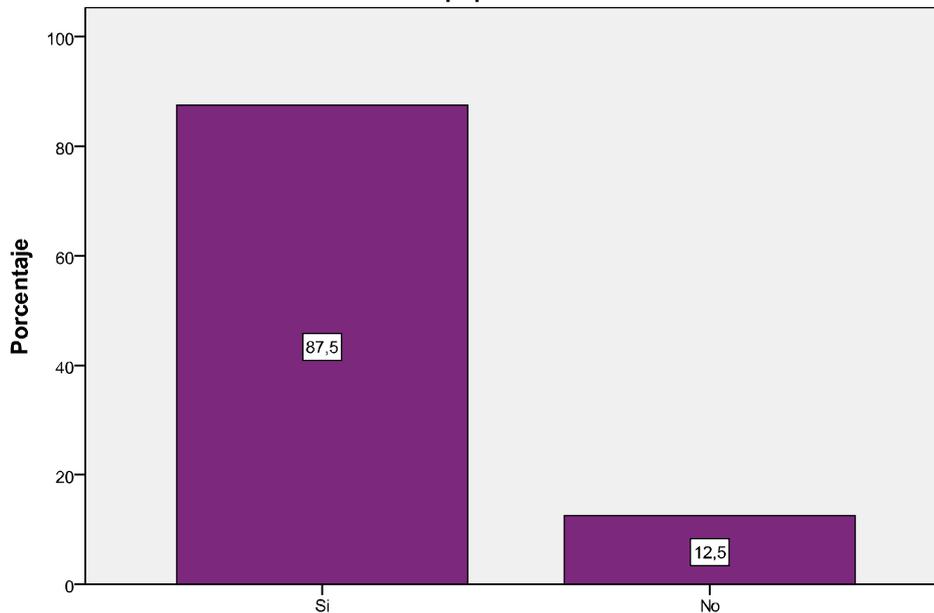
En lo que respecta a la opinión que se generó sobre las redes sociales visitadas, el 75% declaró que “Le gustaron mucho”, al 5.6% “Le gustaron algo”, al 9.7% “Más o menos” y el 9.7% “No contestó”.

**12.- ¿Qué opinas sobre las Redes Sociales que revisamos?**

|                         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos Me gustan Mucho | 54         | 75,0       | 75,0              | 75,0                 |
| Me gustan algo          | 4          | 5,6        | 5,6               | 80,6                 |
| Más o menos             | 7          | 9,7        | 9,7               | 90,3                 |
| No contestó             | 7          | 9,7        | 9,7               | 100,0                |
| Total                   | 72         | 100,0      | 100,0             |                      |

Finalmente, se les cuestionó sobre el grado de aceptación que podría tener el uso de una red social para realizar tareas y trabajos escolares, a lo cual el 87.5% aceptó y un 12.5% se negó.

**13.- ¿Te gustaría emplear alguna red social para realizar tareas y trabajos en equipo?**



**13.- ¿Te gustaría emplear alguna red social para realizar tareas y trabajos en equipo?**

## Capítulo 6 Propuesta Red Social Infantil

Como se ha mostrado a lo largo de estos capítulos, las redes sociales son un instrumento útil para apoyar la educación en niños, pues constituyen una herramienta que no sólo está en constante crecimiento y desarrollo en sus facetas dedicadas a adultos en la actualidad, sino que permiten la colaboración y la construcción del conocimiento en un entorno que los enriquece, preparándolos para los nuevos retos tecnológicos que encontrarán en su vida futura.

La presente propuesta surge ante la inquietud de miles de niños, que con o sin ayuda de sus padres, deciden abrir un perfil en una red social que no está dedicada a ellos, convirtiéndose en un peligro para su seguridad, si no se utiliza adecuadamente. Este sitio crece y cada día más niños se ven expuestos a diversos fenómenos surgidos en la red como el Ciberbullyng, Sexting Grooming ante la falta de educación sobre el uso adecuado y el cuidado que se debe tener con la información que se comparte.

Es un hecho que prohibir no constituye una solución para los problemas ya existentes, pues si no es con permiso, los niños verán la forma de acceder a sus cuentas. Por tal motivo es que se necesita educar a los mismos en torno a este tema y que mejor que haciéndolo en una red creada para ellos, en donde puedan aprender no únicamente el buen manejo de su información, sino enriquecer sus clases con material audiovisual y juegos que desarrollen en ellos una experiencia significativa y por tanto, mejor comprensión de la información.

El sistema escolar con el que cuentan muchas escuelas primarias en la actualidad “nació de una concepción de la enseñanza para dar respuestas de las sociedades industriales del siglo XIX y XX. La sociedad del siglo XXI representa un escenario intelectual y social radicalmente distintos”<sup>129</sup> y la obligación actual es elaborar alternativas pedagógicas que respondan a las nuevas necesidades en un contexto enriquecido por las Tecnologías de Información y comunicación.

---

<sup>129</sup> Víctor Miguel Niño Rojas, Pérez Grajales Héctor. *Los medios audiovisuales en el aula*, ed. *Magisterio*, Pág. 17.

Nombre: Mi escuela en red.

El estilo y la estética de la plataforma está dirigida hacia los monstruos, ellos serán los personajes que acompañarán a los pequeños durante cada rincón de esta red. El diseño fue definido gracias a las imágenes seleccionadas por el grupo estudiado, para quienes en un 63% el mejor dibujo fue el que contenía monstruos y otras criaturas. Cabe señalar que según diversas observaciones, existe cierta tendencia hacia esta temática tanto en niños como en niñas, demostrado en los juegos que seleccionaban, las caricaturas y en algunos juguetes actuales dirigidos a niños de entre 6 – 12 años.

Tipo de red: Para la propuesta de red social educativa, se tiene pensado que vaya dirigida a niños de primaria, es decir en una edad aproximada de 6 a 12 años. La red sería cerrada, por lo cual únicamente aquellos que posean la autorización de crear una cuenta, podrán hacerlo. Este permiso será otorgado por el administrador sitio. Este rol será ejercido por un especialista en el manejo de sistemas y sería el encargado de verificar que la red funcione adecuadamente y sobretodo la seguridad de los usuarios al navegar.

Cabe señalar que a pesar de que la red está diseñada para uso escolar, también permitirá a los niños jugar en ella, expresarse y compartir todo aquello que deseen, siempre y cuando sea seguro y no afecte a otros. La red incluirá juegos dentro de una plataforma tipo MMORPG, como con la que cuenta Club Penguin y diversas aplicaciones en Facebook.

## **6.1 Características**

Existirán tres tipos de usuario: alumnos, profesores y administradores (monitores) estos últimos tendrán la obligación de vigilar que las interacciones entre los usuarios sean apropiadas, esto con la finalidad de evitar Cyberbullying u otros fenómenos que se suelen dar en entornos virtuales.

La red social sería administrada por cada escuela, por lo cual es necesario que se provea de personal preparado, tanto en el mantenimiento del sitio, como del equipo. Cabe señalar la importancia de capacitar a profesores en el uso básico y avanzado del equipo de cómputo, pues en ocasiones, llegan a ser ellos, quienes tienen que solucionar algunos problemas.

En este aspecto se debe resaltar el papel del profesor en el entorno virtual propuesto, pues se trata de “la creación de conocimiento como un descubrimiento autónomo o como invención, pero a partir de la experiencia”<sup>130</sup>, por lo cual el profesor “abandona la clase magistral y su labor casi se reduce a orientar, dinamizar y motivar al estudiante”<sup>131</sup>

Por otro lado, es importante considerar que para evitar futuras fallas como las vividas en otros proyectos que requieren el uso de infraestructura especial, es necesario que se considere de manera muy relevante el mantenimiento constante. No como un requisito inicial, sino como una obligación permanente, pues a lo largo de la investigación se pudo atestiguar la cantidad de fallas, problemas y carencias que enfrentan las escuelas primarias en el Distrito Federal ante la falta de este servicio.

La red social, tiene como propósito ser una herramienta educativa, motivo por el cual, no se debe considerar un sustituto de las clases, se trata de un medio distinto, en el cual se compartirán materiales educativos y actividades de una manera diferente, en la búsqueda de interacción y trabajo en equipo.

El uso de la red social se plantea como una herramienta que se puede usar en clase o desde casa para la realización de tareas. Puede llegar a ser de gran utilidad en el caso de enfermedad en alumnos o faltas justificadas, pues por este medio se pueden poner al corriente en sus clases y actividades directamente con el profesor y de esta manera evitar malentendidos.

---

<sup>130</sup> Idem, pp. 40.

<sup>131</sup> Idem.

Interacción: Sin duda constituye uno de los ejes de este proyecto, pues se busca que los niños, no únicamente aprendan a utilizar las computadoras o a publicar en redes sociales, sino que aprendan la importancia de lo que publican. Este medio les brinda la oportunidad de interactuar de un modo distinto a como lo hacen en clase, pues hay alumnos que pierden el miedo a preguntar y se vuelven mucho más participativos.

De igual manera ocurriría con el profesor, quien tendría a su disposición otro medio para crear conocimiento, tan fascinante para los niños como enriquecedor.

Publicación de tareas y contenidos: Evidentemente la plataforma poseerá la capacidad para publicar tareas, archivos, imágenes, audios y videos, pues constituyen materiales audiovisuales básicos y útiles en el aprendizaje infantil.

La publicación de trabajos permitirá a los niños conocer los proyectos de sus compañeros y escribir su opinión con la finalidad de enriquecerlo.

Trabajos colaborativos: Los trabajos colaborativos, constituyen una herramienta útil en la realización de trabajos en equipo y son la base de trabajo en muchas empresas, por lo cual es de vital importancia que los niños comiencen a practicar su uso. Se trata de una plataforma que les permite trabajar en un mismo documento desde distintos lugares y en tiempo real.

El uso de esta herramienta facilitaría los trabajos en equipo, los cuales se podrían realizar desde casa, sin la necesidad de trasladarse al domicilio de algún compañero por varias horas.

## **6.2 Herramientas**

En entrevista final con el profesor Mauricio Andión Gamboa sobre los requerimientos que según su experiencia son necesarios para la creación de una red social, comenta que “Tendría que tener la capacidad de transmitir contenidos en todo tipo de formatos, desde vídeo, audio, texto, gráfico. Definitivamente las redes sociales, para que funcionen como un recurso educativo, tiene que tener

esta capacidad para transmitir contenidos en todos los formatos, reservorios en donde se pueda postear textos, así como foros para poder establecer debates en tiempo real o en tiempo diferido”.

Es por este motivo y gracias al estudio realizado en la Escuela Primaria Wilfrido Massieu, que se consideraron las siguientes herramientas dentro de la plataforma propuesta:

Videos: Permitirá visualizar todos los vídeos, realizados o publicados por los alumnos y profesores. Esto con la finalidad de crear un reservorio, que les permita estudiar o repasar un tema de manera fácil en épocas de exámenes.

Tareas: Se dividirán en tareas pendientes y terminadas, las cuales le recordarán al alumno que tiene que finalizar en tiempo y forma sus labores. Las tareas finalizadas, serán aquellas que se le envió al profesor para su revisión.. Esto le permitirá al alumno conocer sus fallos o aciertos para una mejora constante.

Calificaciones: Le permitirán al alumno estar al tanto de su aprovechamiento escolar o ante cualquier duda que le pueda llegar a surgir. Cabe señalar que este elemento es de utilidad para padres, pues es una manera sencilla de conocer el desempeño de sus hijos.

Trabajos en equipo (colaboratorios): Aquí se almacenarán todos aquellos trabajos realizados en equipo de manera colaborativa que están tanto finalizados, como en proceso de terminar. Esto con la finalidad de hacer mucho más fácil su localización en la plataforma.

Chat: Resulta un apoyo indispensable para la correcta interacción de los niños. El chat propuesto, permitirá crear conversaciones grupales y regulares, las cuales facilitarán la comunicación de los alumnos, todo esto mediado por los monitores, quienes se encargarán de verificar que no existan agresiones entre usuarios.

Juegos: Existirán diversos juegos y enlaces a sitios de juegos educativos, que ayuden a complementar los contenidos del material disponible y las clases. Cabe señalar que la propuesta incluye una pequeña plataforma de Micro red social tipo

MMORPG (multiplayer online role-playing game), con un estilo similar a Club Penguin, pero en la temática de monstruos. Existirán diversos personajes que podrán ser seleccionados para visitar diversas salas y realizar actividades tanto individuales como en grupo.

### **6.3 Seguridad**

Como ya se había mencionado, se trata de una red social cerrada, por lo que únicamente tendrán acceso alumnos y profesores, con el permiso de los administradores (monitores), quienes se encargarán de verificar que las actividades y contenidos sean apropiados para los menores.

Cabe señalar que se planea colocar un botón rojo, dentro de la página principal. Este botón les permitirá denunciar a los niños que pueden llegar a ser víctimas de algún tipo de acoso y molestia de parte de algún integrante de la red. El hipervínculo estará acompañado de la leyenda *¿Te están molestando? Avísanos*. Esto permitirá identificar a aquellos usuarios que hagan mal uso de la plataforma y se dará a conocer a la institución y tutor correspondientes.

Para evitar que las fotos de perfil puedan llamar la atención de algún usuario no deseado, se colocarán únicamente como fotos de perfil imágenes pre diseñadas de personajes de la red social, obviamente algunos dirigidos para niñas y otros para niños. Esto con la finalidad de evitar conflictos relacionados con la privacidad de los niños hacia su perfil.

### **6.4 Elementos contenidos en la Red social**

Para cada una de las interfaces básicas se planean los siguientes contenidos:

#### **Página de inicio**

Usuario  
Clave de escuela  
Grupo  
Contraseña

## En el perfil:

¿Quién soy?  
Mis fotos  
Mis dibujos  
Mis presentaciones  
Mis logros en juegos  
Mis tareas y tareas en equipos

## Página de inicio

Estado ¿Qué está pasando?  
Juegos  
Vídeos  
Tareas (tareas pendientes y terminadas)  
Cuadro de honor  
Time Line

## 6.5 Puntos a superar:

Con respecto a las limitaciones a las que el proyecto se podría enfrentar se encuentra todo lo relacionado con la desigualdad de condiciones educativas en el país, pues como menciona el profesor Mauricio Andión Gamboa “hay desde escuelas rurales que no cuentan con los recursos mínimos como agua o luz, por lo cual una computadora en este momento no les ayuda. Entonces el cambio tiene que ser gradual.

Es necesario tomar en cuenta todos aquellos elementos básicos en las escuelas para el correcto uso de sistemas y proyectos como el presente, pues no se pretende caer en errores pasados, en donde se envían equipos de cómputo a lugares en donde se carece de luz eléctrica. En ese sentido, es obligación del gobierno actual brindar a las instituciones de los requerimientos básicos para brindarle a los niños mexicanos una educación digna, tan necesaria en un mundo que cada día implementa más en su mecánica el uso de Tecnologías de

Información y comunicación, así como en una sociedad del aprendizaje ansiosa por compartir conocimiento.

## **6.6 Conclusiones finales**

El presente proyecto constituye una propuesta para la creación de una Red social infantil cerrada para escuelas primarias públicas del Distrito Federal. Su planeación se hizo con base en un estudio teórico previo, en el cual se analizaron las posturas de diversos autores con respecto al uso de TIC en la educación, específicamente las redes sociales.

Se tomó como base un modelo pedagógico activo constructivista, el cual se adecua a las nuevas necesidades en torno a los medios de comunicación, en donde la escuela requiere otros espacios, donde se lleven a cabo otro tipo de interacciones más allá de las que se dan en el salón de clase.

Interacciones que permitan la creación de conocimiento de manera conjunta, en donde el profesor se convierta en un asesor, que guíe a los alumnos a la obtención no sólo de un aprendizaje fugaz, sino de un aprendizaje significativo basado en la experiencia y en el interés existente por las TIC de parte de los alumnos.

Con este proyecto se busca, no sólo introducir a los niños al mundo de las redes sociales, sino para educarlos con respecto a su uso adecuado, tanto en el ámbito de la seguridad de información, como en el mundo laboral actual, el cual requiere personas preparadas en el uso y manejo adecuado de nuevas herramientas que los niños como nativos digitales, aprenden a utilizar y dominar de manera sencilla e intuitiva.

Se cuenta con un antecedente de que el uso de este tipo de herramientas funciona, en condiciones favorables y con la correcta preparación de la clase y los materiales, motivo por el cual resulta fundamental un constante mantenimiento del equipo y una exhaustiva capacitación a profesores en aspectos tecnológicos.

Actualmente “Mi Escuela en Red” es un proyecto que no se ha llevado a cabo, sin embargo se tiene pensado continuar con su desarrollo, con la finalidad de presentarlo con especialistas en diseño y creación de sistemas computacionales, así como desarrolladores web con la finalidad de identificar las posibilidades tecnológicas con las que se cuenta. De igual manera se tiene pensado solicitar apoyo de parte de alguna institución para su ejecución, pues es una herramienta que a diversas escuelas puede enriquecer en gran medida.

Existen diversas plataformas en la web que ofrecen la posibilidad de crear una red social, sin embargo al tratarse de cuentas diseñadas para menos de edad, las posibilidades disminuyen, ya que el cuidado debe ser mayor.

A un año de realizado el ejercicio, diversos alumnos participantes del estudio continúan accediendo a algunas redes para niños como Club Penguin o Giant Hello! por lo cual se planteó la creación de un espacio de apoyo escolar. Se diseñó un blog que lleva por título el mismo nombre que llevará la red social<sup>132</sup> y constituye un lugar al que los alumnos y profesores encontrarán algunas actividades, herramientas y buenas prácticas para una buena experiencia en red.

Sin lugar a dudas, las redes sociales, llegaron no como una moda, sino como una manera de interactuar distinta y nunca antes vista. La educación constituye una serie de actos comunicativos, que por medio de la participación enriquece los mensajes enviados y se puede apoyar en diversas herramientas para incrementar sus potenciales ofreciendo al estudiante diversas experiencias, convertidas en conocimientos que sin duda conservará y utilizará a lo largo de su vida.

---

<sup>132</sup> Blog Mi Escuela en Red: <http://miescuelaenred1.blogspot.mx/> Espacio diseñado para apoyar a profesores y alumnos con herramientas y actividades que pueden desarrollar de manera personal o en conjunto.

## Fuentes:

### Bibliográficas

Álvarez Gómez Miguel, Víctor Manuel González Romero, *Aprendizaje en línea*, Universidad de Guadalajara, Primera edición, México, 2005.

Anderson, Paul, *What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education*, JISC, London UK, 2007.

Brice Luis Felipe, *La función de Internet y otras tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la educación escolar*, Ed. CEAC, Primera edición, México, 2010.

Briggs Asa, Burke Peter, *De Gutenberg a internet: una historia social de los medios de comunicación*, Ed. Taurus, Primera edición, México 2006.

Bruner José Joaquín, *Educación e internet ¿la próxima revolución?*, Fondo de cultura económica, Primera edición, Chile, 2003.

Castañeda Linda, Software social para la escuela 2.0: más allá de los blogs y las wikis, *Inclusión digital en la educación superior: Desafíos y oportunidades en la sociedad de la información*, X Congreso Internacional EDUTECH, Universidad Tecnológica Nacional, Argentina, 2007.

Castells Manuel, *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*. Vol. Sociedad Red, Siglo veintiuno editores, Tercera edición, México, 2001.

Castells Manuel, *La galaxia Internet*, Ed. Areté, Primera Edición, España, 2001.

Crovi Druetta, Delia, *Educación en la era de redes: una mirada desde la comunicación*, UNAM, FCPyS, Mexico 2006.

Crovi Druetta Delia María, *Redes sociales: análisis y aplicaciones*, Ed. Plaza y Valdés, México, 2009.

Crovi Druetta Delia, *Sociedad de la información y el conocimiento. Entre lo falaz y lo posible*, La Crujia, Argentina, 2004.

Dabas Elina, *Redes sociales, familia y escuela*. Ed. Paidós, Primera edición, Argentina, 1998.

Díaz Huerta Reyna, *El blog: una estrategia reflexiva, creativa y propositiva en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula*, Las II Jornadas de innovación Docente en Tecnologías de Información y Telecomunicaciones, Alcalá de Henares, Escuela Superior Politécnica, España, 2009.

Eco, Umberto, Artículo Online *¿De qué sirve el profesor?* En la nación, Ed. Opinión, Buenos Aires, 2009

Ferres i Prats Joan, *La educación como industria del deseo. Un nuevo estilo comunicativo*, Gedisa, España, 2008.

Fumero Antonio, *Web 2.0*, Ed. Fundación Orange, España, 2007.

Garay, Luz María Coord. *Tecnologías de la información y comunicación. Horizontes interdisciplinarios y temas de investigación*, Universidad Pedagógica Nacional, México 2009.

Goula Jordi, *La sociedad del conocimiento*, Beta Editorial, Primera edición, España, 1998.

Guaz'mayan Ruiz Carlos, *Internet y la investigación científica. El uso de los medios y las nuevas tecnologías en la educación*, Ed. Alma Mater Magisterio, Primera edición, Colombia 2004.

Javier Portillo, Felipe García, Jesús Romo, *Artículo Nativos digitales y modelos de aprendizaje*, Universidad del País Vasco, España, 2005.

Jerónimo Montes José Antonio, *La comunidad de aprendizaje en red, los retos para consolidarla*, UNAM, Primera edición, México, 2008.

López García Guillermo, *Modelos de comunicación en internet*, Ed. Tirant lo Blanch, España, 2005.

Mayer E. Richard, *Psicología de la educación. Enseñar para un aprendizaje significativo*, Volumen II, Ed. Pearson, España, 2002.

Niño Rojas, Víctor Miguel, Pérez Grajales Héctor. *Los medios audiovisuales en el aula*, ed. Magisterio, Colección: Aula abierta, Colombia, 2005.

Ortony Andrew, Gerald L. Clore, *La estructura cognitiva de las emociones*, Ed. Siglo XXI editores, España, 1996.

Pozo Juan Ignacio, Scheuer Nora, *Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje. Las concepciones de profesores y alumnos*, Ed. GRAO, Primera edición, España, 2006.

Ríos Ariza José Manuel, *Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la educación*, Ed. Aljibe, España 2000.

Rodríguez de Sepúlveda Maillo David, *Navegar en internet: Como sobrevivir a la red*, Ed. Alfaomega, Primera Edición, España, 2010.

Ruiz Velasco – Sánchez Enrique, Artículo en línea: *Ambientes virtuales de aprendizaje heurístico*: <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/40/art7.pdf> Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, 2005. Fecha de consulta, 11 de Agosto de 2013, 14:29 hrs.

Ruiz Velasco – Sánchez Enrique, *Cibertrónica. Aprendiendo con Tecnologías de la Inteligencia en la web semántica*, UNAM, IISUE, Primera edición, México, 2012.

Ruiz Velasco – Sánchez Enrique, *Educatrónica, Innovación en el aprendizaje de las ciencias y la tecnología*, Ed. Díaz de Santos, UNAM, 2007.

Ruiz Velasco – Sánchez Enrique, *Tecnologías de la información y la comunicación para la innovación educativa*, Ed. Díaz de Santos, UNAM, Primera edición, México, 2012.

Salinas Bertha, Porras Laura, *Tecnologías de información educación y pobreza en América Latina. Los telecentros: conceptos, estudios y tendencias*, Ed. Plaza y Valdés, 1ª edición, México 2004

Scott Peña Patricia, *Internet*, Ed. Anaya Multimedia, España, 2010.

Serrano Santoyo Arturo, *La brecha digital: mitos y realidades*, Universidad Autónoma de Baja California, México, 2003.

Seth Chaiklin, Lave Jean, *Estudiar las prácticas. Perspectivas sobre actividad y contexto*, Agenda Educativa, Argentina, 2001.

Smith Marc A, Kollock Peter, *Comunidades en el ciberespacio*, Ed. UOC, Primera Edición, Reino Unido, 2003.

Tovar Santana Alfonso, *El constructivismo en el proceso enseñanza – aprendizaje*, IPN, México, 2001.

Van Dijk, J., *The network society: social aspects of new media*, Ed. Sage, Segunda edición, Londres, 2006.

Vilchis Aparicio Fernando, *TESIS: La construcción de la identidad colectiva y redes afectivas de los jóvenes mexicanos en Facebook*, Universidad Autónoma de la Ciudad de México, México, 2009.

Winocur Rosalía, *Robinson Crusoe ya tiene celular*, Ed. Siglo XXI editores, Primera edición, México, 2009.

Wolton, Dominique, *Sobrevivir a internet. Conversaciones con Olivier Jay*, Ed. Gedisa, España, 2000.

## Hemerografía

Agencia, *Alertan riesgos para niños en las redes sociales*, México, Diario el Mañana, 7 de noviembre de 2011, en línea: <http://www.elmanana.com.mx/notas.asp?id=261059>. Fecha de consulta: 13 de diciembre de 2012.

Agencia, *Redes sociales ¿Prohibir o educar?* Revista Semana, 6 de octubre de 2010, Colombia, <http://www.semana.com/vida-moderna/articulo/redes-sociales-prohibir-educar/122944-3>, Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2011. García

Andión Gamboa Mauricio, Artículo: *La apropiación social de las TIC en la educación superior*, Revista Reencuentro, Análisis de problemas universitarios, N° 62, Ed. UAM, Año 22, México, Diciembre 2011.

Boyd, D.M., Ellison, N.B, *Social network sides: Definition, history and scholarship*, Journal and computer mediated Communication, n°13, EUA, 2008.

Fretes Torruela Gabriela, *Redes sociales para la educación*, En línea: <http://www.chaval.es/chavales/sites/default/files/editor/06cap-redes-sociales-para-la-educacion.pdf> Chaval.es en la red. La web que te conecta con ellos, Gobierno de España, España.

Gómez Mont Carmen, *Usos e incidencias. Redes Sociales y elecciones*, Sección: *Tecnología y sociedad de la Revista Mexicana de Comunicación*, Número 130, Año XXV, Abril – Junio, 2012.

Manzano, Andrés A. *Redes sociales y aprendizaje a través de las presentaciones on-line*, Revista electrónica Teoría de la educación. Educación y cultura en la Sociedad de la Información, Vol. 10, N°1, Marzo, 2009.

Martínez Nurit, *Emite SEP guía sobre acceso a Facebook*, El Universal, México, Lunes 30 de enero de 2012, en línea: <http://www.eluniversal.com.mx/primer/38702.html>, Fecha de consulta: 25 de noviembre de 2012.

Moral Jiménez María de la Villa, Artículo: *Jóvenes, Redes Sociales de amistad e identidad psicosocial: la construcción de identidades juveniles a través del grupo de iguales*. Revista Galego – Portuguesa de psicología y educación, n° 9, Vol. 11, Año 8º, Portugal, 2004.

## Páginas consultadas

Agencia en San Francisco y Madrid, *Facebook llega a la cifra mágica: hay mil millones de usuarios activos de esa red social, anuncia Zuckerberg*, La crónica online, 5 de Octubre de 2012. En línea: [http://www.cronica.com.mx/nota.php?id\\_notas=695545](http://www.cronica.com.mx/nota.php?id_notas=695545), Fecha de consulta: 5 de Octubre de 2012, 11:25 hrs.

Artículo Online: Castells Manuel, *Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento, Internet y la sociedad Red*, <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/106.pdf>, Fecha de consulta: 19 de abril de 2012, 14:22 hrs.

Artículo Online: *Los puentes de Königsberg: el comienzo de la teoría de grafos de Miguel Ángel Morales Medina*, Disponible en línea: <http://gaussianos.com/los-puentes-de-konigsberg-el-comienzo-de-la-teoria-de-grafos/> Fecha de consulta: 18 de Septiembre de 2013, 14:54 hrs.

Artículo Doovive, El Blog de redes sociales, *Top 10 Redes sociales para niños*, En línea: <http://doovive.com/redes-sociales-ninos-juegos-educativos/> Publicado el 15 de marzo de 2011, Valencia España. Fecha de consulta: 12 de agosto de 2012.

Artículo Online, Revista Digital Universitaria, UNAM: Gayoso Blanca, *Cómo se conectó México a internet*, <http://www.revista.unam.mx/vol.4/num3/art5/art5.html>, Fecha de consulta: 20 de Junio de 2012.

Bazzaco Edoardo (coordinador), *Barrio trabajando, Metodología de evaluación de la participación ciudadana en proyectos de mejoramiento barrial*, <http://barriotrabajando.org/?p=76>, Facultad de Arquitectura UNAM, México, Octubre 2010, Fecha de consulta: 13 de febrero de 2013.

Blázquez Entonado Florentino, *Sociedad de la información y educación*, Libro online: [http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/soc\\_ed.pdf](http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/soc_ed.pdf) Ed. Junta de Extremadura, México, 2001. Fecha de consulta: 20 de julio de 2012.

Burch Sally, *Sociedad de la información / sociedad del conocimiento del libro Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*, <http://vecam.org/article518.html> (Libro online). Fecha de consulta: 29 Marzo de 2011, 18:46hrs.

C.M. Moreno, Artículo *Comunidades de la Sociedad del aprendizaje*. En línea: <http://recursos.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/123456789/180/1/XEIComunidades.pdf> Fecha de consulta: 19 de Octubre de 2013, 19:10 hrs.

Collier Anne y Larry Magid, La guía de Facebook para padres de familia, ConnectSafely, Localización al español, Alianza por la seguridad en Internet A.C., En línea, <http://basica.sep.gob.mx/escuelasegura/pdf/orientaciones/guiaFacebook.pdf> México 2012.

Eduportal, *Información sobre escuelas públicas y privadas en todo el país*, <http://eduportal.com.mx/escuelas/en/distrito-federal/coyoacan/pedregal-de-santo-domingo>, Fecha de consulta: 12 de febrero de 2012.

*Estudio de Redes Sociales de La Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI)* [http://www.amipci.org.mx/temp/Redes\\_Sociales\\_2011\\_Final-0004156001317567667OB.pdf](http://www.amipci.org.mx/temp/Redes_Sociales_2011_Final-0004156001317567667OB.pdf) (en línea) Fecha de consulta: 20 de Enero de 2012.

Estudio Hábitos de los usuarios de internet en México 2012 de *La Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI)* <http://www.amipci.org.mx/?P=esthabitos> (en línea) Fecha de consulta: 20 de Junio de 2012

Fernández Burgueño Pablo, Artículo online publicado 2 de Marzo de 2009: *Clasificación de Redes Sociales*, Blog de Derecho <http://www.pabloburgueno.com/2009/03/clasificacion-de-redes-sociales/> Fecha de consulta: 24 de Septiembre de 2012, 14:40 hrs.

Fundación Alia2, <http://www.alia2.org/>, Fecha de consulta: 3 de enero de 2013.

García Manzano, Andrés A. Artículo Redes Sociales y aprendizaje a través de las presentaciones online, *Revista electrónica. Teoría de la educación. Educación y cultura en la Sociedad de la Información*, Vol. 10, Nº1, Universidad de Salamanca, España, Marzo 2009. En línea: [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_10\\_01/n10\\_01\\_garcia\\_manzano.pdf](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_10_01/n10_01_garcia_manzano.pdf) Fecha de consulta: 11 de Julio de 2012.

INEGI: *“Estadísticas a propósito del día del niño 2010”*, datos nacionales (en línea)

INEGI: *“Estadísticas a propósito del día mundial del Internet 2010”*, datos nacionales (en línea) Fecha de consulta: 12 de Mayo de 2012.

*Informe y estadística de la Jefatura de Gobierno del Distrito Federal. Coordinación de planeación del desarrollo territorial*, Pedregal de Santo Domingo, Coyoacán, periodo 2001 – 2003, México, 2003. En línea: [http://www.sideso.df.gob.mx/documentos/ut/COY\\_03-059-1\\_C.pdf](http://www.sideso.df.gob.mx/documentos/ut/COY_03-059-1_C.pdf).

Informe de la UNESCO. *Hacia las Sociedades del Conocimiento*, Ed. UNESCO, Francia, 2005. En línea:

<http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf> Fecha de consulta: 17 de Septiembre de 2013, 19:25 hrs.

Joan Domingo Ma. Almajano, Artículo online: *El aprendizaje cooperativo 2.0*, Jornada sobre Aprendizaje Cooperativo nº 10, 2 de Julio de 2010, España, 2010. En línea: <http://giac.upc.es/JAC10/10/13%20Comunicaci%F3n%20AC2.0%20JDom.pdf> Fecha de consulta: 12 de Agosto de 2012.

Kemly Camacho, Artículo: La brecha digital / sociedad del conocimiento del libro *Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*, <http://vecam.org/article550.html>, (libro online) Fecha de consulta: 2 de Abril de 2011, 21:35hrs.

Nuevo Marisol, Los riesgos de Internet y las redes sociales para los niños, Guía Infantil.com, en línea: <http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/nuevas-tecnologias/internet-y-las-redes-sociales-riesgos-para-los-ninos/> Fecha de consulta: 25 de noviembre de 2012.

Peña Ismael, Córcoles Pablo y Casado Carlos, Artículo: *El Profesor 2.0: docencia e investigación desde la Red*, Revista sobre la sociedad del conocimiento N°3, Universitat Oberta de Catalunya, España, 2006. [http://www.salononline.unam.mx/habitatpuma/becarios/file.php/8/Materiales\\_miercoles/el\\_profesor\\_2.0\\_pena\\_corcoles.pdf](http://www.salononline.unam.mx/habitatpuma/becarios/file.php/8/Materiales_miercoles/el_profesor_2.0_pena_corcoles.pdf) Fecha de consulta: 11 de Junio de 2012

Programas de estudio. Guías para el maestro 2011, Educación básica primaria, [http://issuu.com/santos\\_rivera/docs/programa-4-rieb-2011-2012](http://issuu.com/santos_rivera/docs/programa-4-rieb-2011-2012), Fecha de consulta: 17 de septiembre 2012.

Robles Oscar, Historia de internet en México, [http://banderas.com.mx/hist\\_de\\_internet.htm](http://banderas.com.mx/hist_de_internet.htm), Revista Net@ N° 19, Pagina del Centro de ciencias, Sinaloa, México. Fecha de consulta: 26 de junio de 2012.

Rodríguez Palmero María de la Luz, *Artículo en línea: La teoría del aprendizaje significativo*, <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>, Centro de Educación a distancia (C.E.A.D.), España, 2004. Fecha de consulta: 12 de julio de 2012

Rosa María Torres, Artículo: *Educación en la sociedad de la información/ sociedad del conocimiento del libro Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*, <http://vecam.org/article643.html> (libro online) Fecha de consulta: 11 de Abril de 2011, 19:40 hrs.

Sitio Oficial *Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa*, <http://www.ilce.edu.mx/> Fecha de consulta: 10 de febrero de 2013.

Sitio Oficial UNICEF México, (en línea) [http://www.unicef.org/mexico/spanish/ninos\\_6876.htm](http://www.unicef.org/mexico/spanish/ninos_6876.htm), Fecha de consulta: 11 de Diciembre de 2012.

Trejo Delarbre Raúl, Vivir en la Sociedad de la Información: *Orden global y dimensiones locales en el universo digital*, <http://www.oei.es/revistactsi/numero1/trejo.htm> Número 1 Revista iberoamericana de ciencia, tecnología, sociedad e innovación, Fecha de consulta: 2 de Abril de 2011, 20:24hrs.

Velasco Carolina, *6 razones para educar a los niños en el uso de las redes sociales*, Blog: Recursos en Web, En línea: <http://recursosenweb.com/6-razones-para-educar-a-los-ninos-en-el-uso-de-las-redes-sociales/>, publicado el 31 de diciembre de 2011. Fecha de consulta: 23 de febrero de 2012.

## **Entrevistas**

Entrevista con el profesor e investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) Fecha de realización: Septiembre de 2011.

*Ruth Villegas* Directora de la Escuela Primaria Wilfrido Massieu. Fecha de realización: Febrero 2013.

*María Concepción Becerril Romero*, Profesora de cuarto grado de la escuela primaria Wilfrido Massieu. Fecha de realización: Febrero 2013.

*Profesor Ángel Peña Morales*, Profesor de cuarto grado de la escuela primaria Wilfrido Massieu. Fecha de realización: Febrero 2013.

### Cuadro de Análisis de algunas Redes Sociales y sus aplicaciones<sup>1</sup>

A continuación se presenta un cuadro comparativo de las redes sociales infantiles más populares gratuitas. Se explicarán sus diversas funcionalidades, usos, ventajas y desventajas, lo cual permitirá tomar aquellos elementos que más convengan para la propuesta de red social que se establecerá en el siguiente capítulo.

| Nombre              | Tipo de red                                                   | Características                                                                                                                                                                                                                                                            | Seguridad                                                                                                                                                                                                    | Ventajas                                                                                                                          | Desventajas                                                                                                                                           | Usos educativos       | Observaciones                                                                                                      |
|---------------------|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Club Penguin</b> | Red social tipo MMORPG (multiplayer online role-playing game) | Es una red dirigida a niños de entre 6 a 14 años. Se caracteriza por que el usuario toma el rol de un personaje (pingüino) y se desenvuelve dentro de un ambiente prefabricado. Es de Disney y permite que los niños visiten diversas salas en donde interactúan y juegan. | Para el registro se solicita el correo electrónico del padre. Sólo él puede activar la cuenta, además de seleccionar el tipo de chat que usará su hijo. Se le envía un aviso de las políticas de privacidad. | Diseño de interfaz atractiva y dinámica. Disponible en cinco idiomas. Estilo característico basado en la realización de misiones. | El niño no se puede expresar libremente, sólo existen frases y palabras prefabricadas. La plataforma es muy pesada y en ocasiones expulsa al usuario. | Sólo entretenimiento. | La red social cuenta con un sistema de compra de tarjetas con crédito para adquirir diversos elementos y mascotas. |

<sup>1</sup> Elaboración propia

|                      |                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                            |                                                                                                           |                                                                                                                          |                                                                                     |
|----------------------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Togetherville</b> | Red Social Web | Red social adquirida por Disney en 2011, es similar a Facebook, pero con control parental. Cuenta con un perfil mucho más familiar.                                                                                                                                                                                                               | Los padres deben iniciar sesión en Facebook para habilitar las cuentas de sus hijos. Los padres aceptan las solicitudes de amistad.                                                                          | La red cuenta con tres redes diferenciadas: La red de padres, la red escolar y la red de amistad personal. | Actualmente es un proyecto descontinuado, no existe una fecha de reinicio de operaciones.                 | Permitía tener tres redes en una, por lo que la red escolar permitía conocer, publicar y comentar actividades escolares. | Al ingresar al sitio se redirige al usuario a otras páginas similares.              |
| <b>Everloop</b>      | Red Social Web | Red social dirigida a niños entre 8 y 13 años de edad. Ofrece posibilidades similares a Facebook, como compartir fotos, chat y juegos. Se caracteriza por la creación de "Loops" o grupos con respecto a un tema, como: animales, libros, moda, mascotas, etc. Permite publicar vídeos y ligas, tal y como ocurre en una red social para adultos. | Para darse de alta es necesario proporcionar el correo electrónico del padre, quien debe aprobar la creación de la cuenta. La plataforma cuenta con un sistema de seguridad para evitar bullying en el chat. | Interfaz sencilla, fácil de utilizar.<br><br>Posibilita la creación de comunidades infantiles. (Loops)     | Sólo está disponible en idioma inglés.<br><br>Tiene muchas fallas en el sistema de aprobación de cuentas. | Comunidades educativas.<br><br>Contenidos educativos.<br><br>Aplicación disponible en App Store                          | Para un usuario mexicano puede resultar complicada, pues está totalmente en inglés. |
|                      | Red Social     | Es una red social muy                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Es necesaria                                                                                                                                                                                                 | Permite crear                                                                                              | Sólo está                                                                                                 | Comunidades                                                                                                              | Anteriormente                                                                       |

|                    |     |                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                |                                                                                                                                      |
|--------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Giant Hello</b> | Web | parecida a Facebook. Permite publicar fotos, ligas y textos. Cuenta con un chat y permite agregar amigos, permite enviar mensajes y jugar en línea. Su interfaz puede ser personalizada con diversos tapices pre diseñados. | la aprobación de un adulto para la activación de la cuenta. Se solicita la fecha de nacimiento del niño para garantizar que se trate de un menor. | páginas y comunidades llamadas fanpages, la interfaz es sencilla y el diseño personalizable. El proceso para compartir imágenes y publicar es sencillo. | disponible en idioma inglés.<br><br>El proceso para agregar amigos es muy complejo, se necesita experiencia previa, pues se solicitan códigos y correo. El chat no es funcional. | educativas.<br><br>Plataforma muy parecida a Facebook.<br><br>Permite compartir ligas y contenidos educativos. | llamada Facechipz es una red social completa, pero algo complicada para quienes se inician en el uso de Redes sociales electrónicas. |
|--------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**Fuentes:**

Fretes Torruela Gabriela, *Redes sociales para la educación*, En línea:

<http://www.chaval.es/chavales/sites/default/files/editor/06cap-redes-sociales-para-la-educacion.pdf> Chaval.es en la red. La web que te conecta con ellos, Gobierno de España, España.

Artículo Doovive, El Blog de redes sociales, *Top 10 Redes sociales para niños*, En línea: <http://doovive.com/redes-sociales-ninos-juegos-educativos/> Publicado el 15 de marzo de 2011, Valencia España. Fecha de consulta: 12 de agosto de 2012.

**Cuadro de sesiones y actividades en la primaria<sup>1</sup>**

| <b># De Clase</b> | <b>Fecha</b> | <b>Objetivo</b>                                                                                                                                                                                     | <b>Tema del Plan de estudios 2012</b>                                                                                                                                     | <b>Tema de TIC</b>      | <b>Herramientas utilizadas</b>                                                       | <b>Respuesta del grupo</b>                                                                                                                            | <b>Evaluación</b>                                                                                     | <b>Observaciones</b>                                                                                                                                                                                               |
|-------------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                 | 9/11/12      | Presentar una pequeña introducción a los niños sobre las diversas actividades a realizar las siguientes clases. Explicar algunas nociones básicas de búsqueda de imágenes y guardado de las mismas. | Matemáticas<br>Bloque II<br><br>Identificar problemas que se pueden resolver con una multiplicación y utiliza el algoritmo convencional en los casos en que es necesario. | Softwares<br>Educativos | TuxPaint<br><br>TuxMath<br><br>Internet                                              | Respuesta positiva ante el cuestionario inicial. Agrado por los juegos propuestos, especialmente Tuxmath, pese a tratarse de un juego de matemáticas. | Se organizó un pequeño concurso de tuxmath, el niño que alcanzará el nivel más alto obtuvo un premio. | Falla en algunas computadoras, lo que retrasaba la clase y desesperaba en ocasiones a los niños.<br><br>Cuando se llegó a la sección de internet, los niños buscaban ver vídeos en lugar de hacer las actividades. |
| 2                 | 16/11/12     | Revisar algunos juegos referentes a temas contenidos en el programa oficial de cuarto año y brindar un                                                                                              | Geografía<br>Bloque I<br><br>México a través de los mapas y                                                                                                               | Juegos en línea         | Juegos<br>geográficos.com<br><br><a href="http://www.juegos-">http://www.juegos-</a> | Entusiasmo de parte de los alumnos al tratarse de juegos. Especialmente por la                                                                        | Al igual que en la primer clase se organizó un pequeño torneo con el juego de                         | Las computadoras de la escuela se alentaron cuando se empezó a utilizar la red social Club penguin, por lo                                                                                                         |

<sup>1</sup> Elaboración propia

|   |              |                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                     |                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                            |
|---|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |              | acercamiento al uso de redes sociales con la red social Club Penguin de Disney.                                                                                                      | sus paisajes<br>Reconoce la organización política y las entidades federativas de México.                                                                                                            |                    | geograficos.com/juegos-geografia-Estados-de-Mexico-_pageid103.html<br><br>Discovery Kids<br><br>Juego deportes:<br><a href="http://www.tudiscoverykids.com/">http://www.tudiscoverykids.com/</a><br><br>Club Penguin<br><br><a href="http://www.clubpenguin.com/">http://www.clubpenguin.com/</a> | red social club penguin.<br>Discovery kids tuvo cierto rechazo de parte de algunos niños, por considerarlo para niños más pequeños.                                                                                                                                                             | Geografía, premiando el conocimiento por la ubicación geográfica de los estados de la República mexicana.                                  | que algunos alumnos tuvieron que utilizar otros juegos para no saturar la red.<br>No se logró la interacción esperada en Club Penguin por problemas técnicos.<br>Desagrado de parte de algunos alumnos por Discovery Kids. |
| 3 | 5 y 7 /12/12 | Conocer las funciones y elementos básicos que ofrece el correo electrónico, los documentos colaborativos, los formularios y el chat con la finalidad de crear un producto en equipo. | Historia Bloque II Mesoamérica<br><br>Ubicación temporal y espacialmente las culturas mesoamericanas aplicando los términos siglo, a.C. y d.C.<br><br>Distinguir las características y reconoce los | Correo electrónico | Gmail<br><br>Board 800<br><a href="http://www.board800.com/draw">http://www.board800.com/draw</a><br><br>Video<br><a href="http://www.youtube.com/watch?v=1Wugw4-6jTc">http://www.youtube.com/watch?v=1Wugw4-6jTc</a>                                                                             | Gran aceptación hacia el chat de Gmail y gusto por él.<br><br>Los alumnos mostraron interés por la plataforma para dibujar colaborativamente, aunque en ocasiones se borraban ciertos trazos de compañeros, para lo cual se les pidió que se pusieran de acuerdo mediante el chat acerca de sus | Se evaluaron los documentos compartidos entregados, algunos se guardaron en la computadora directamente, otros se revisaron en el momento. | Faltaron algunas computadoras por encender, por lo cual se tuvo que sentar a los niños de manera doble por máquina.                                                                                                        |

|   |               |                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                             |            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                         |
|---|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |               |                                                                                                                                                                                                                                          | <p>aportes de las culturas mesoamericanas y su relación con la naturaleza.</p> <p>Investigar aspectos de la cultura y de la vida cotidiana del pasado y valora su importancia.</p>          |            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | dibujos.                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                         |
| 4 | 12 y 14/12/12 | <p>Desarrollar una clase utilizando la Red social infantil Giant Hello! Para dar a conocer las actividades a realizar y publicar los resultados. Se analizará la convivencia y el grado de interés de los niños hacia la plataforma.</p> | <p>Ciencias Bloque II</p> <p>¿Cómo somos y cómo vivimos los seres vivos? los seres vivos formamos parte de los ecosistemas* Explica la estructura general de las cadenas alimentarias y</p> | Red Social | <p>Giant Hello!<br/> <a href="http://www.gianthello.com/">http://www.gianthello.com/</a></p> <p>YouTube<br/> <a href="http://www.youtube.com/watch?v=ucZf-sqHbRU">http://www.youtube.com/watch?v=ucZf-sqHbRU</a></p> <p>Juego<br/> <a href="http://www.juegoslocos.com/cadena-">http://www.juegoslocos.com/cadena-</a></p> | <p>Los niños mostraron un gran interés hacia el tema, miraron el vídeo y comentaron en el chat su opinión.</p> <p>Algunos niños tuvieron problemas para comprender la interfaz de Giant Hello! Por estar en inglés.</p> | <p>En esta sesión se evaluó la actividad en chat, la cual fue muy frecuente. De igual manera se realizó una plática grupal en el aula con la asesora para conocer su opinión y grado de entendimiento sobre el tema.</p> | <p>Hubo algunos problemas de disciplina, pues un alumno comenzó a insultar a sus compañeros en el chat. Se canceló su participación por decisiones de la profesora.</p> |

|   |          |                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                        |                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                             |                                                                                                   |
|---|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |          |                                                                                                                                                                                            | las consecuencias de su alteración por las actividades humanas.                                                                                                                                                                                                                                                                         |                        | alimenticia.html                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                             |                                                                                                   |
| 5 | 14/12/12 | Crear conciencia en los alumnos con respecto al tema de ahorro de la basura y separar la basura, como un factor fundamental en la conservación del medio ambiente en México y en el mundo. | <p>Formación cívica y ética Bloque III.</p> <p>México: un país diverso y plural</p> <p>Ambiente en equilibrio: Cómo intervengo en la generación de basura. Qué puedo hacer para reducir la generación de basura. Cómo afecta la basura al ambiente y a la salud de la población. Cómo podemos mejorar las condiciones del ambiente.</p> | Juegos en línea y Chat | <p>Discovery Kids</p> <p><a href="http://www.tudiscoverykids.com/juegos/ciudad-verde/">http://www.tudiscoverykids.com/juegos/ciudad-verde/</a></p> <p>Gmail</p> | <p>Los alumnos no mostraron gran interés por la página Discovery Kids, argumentando que era para niños más pequeños.</p> <p>La discusión vía chat fue mejor recibida.</p> | <p>En esta sesión se les solicitó como actividad final realizar un dibujo navideño, pues esta sesión constituía la última antes de salir de vacaciones.</p> | <p>Máquinas que se trababan y perdieron los dibujos de los alumnos al tener que reiniciarlas.</p> |

|   |          |                                                                                                                                                                                               |                     |                                               |                                                                    |                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                     |
|---|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |          |                                                                                                                                                                                               |                     |                                               |                                                                    |                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                     |
| 6 | 16/01/13 | Revisar las plataformas y redes sociales que más gustaron lo largo de las seis sesiones, esto con la finalidad de que los niños demostrarán cual había sido su página y red social preferida. | Ninguna en especial | Repaso de redes sociales y páginas visitadas. | Gmail<br>Discovery Kids<br>Club Penguin<br>Giant Hello!<br>YouTube | La plataforma con mayor éxito fue Club Penguin y Gmail por su chat.<br><br>Los alumnos declararon que les gustaba Giant Hello! Pero no lo comprendían por estar en inglés. | Se realizó un cuestionario final, con el objetivo de conocer el impacto de las actividades en sus hábitos hacia la tecnología y su grado de interés en el proyecto. | En esta ocasión únicamente encendieron 11 máquinas, lo que dificultó la actividad, pues había compañeros que se negaban a compartir su computadora. |

## ANEXOS

### Gráficas de cuestionario final Primaria Wilfrido Massieu

#### Estadísticos

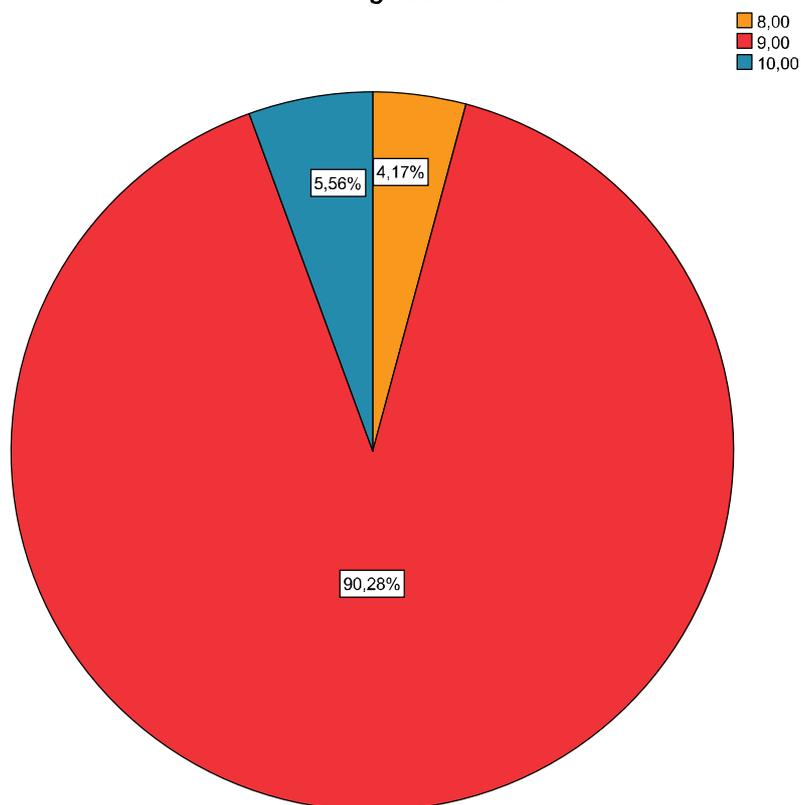
1.- ¿Cuántos años tienes?

|   |          |    |
|---|----------|----|
| N | Válidos  | 72 |
|   | Perdidos | 0  |

1.- ¿Cuántos años tienes?

|         |       | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | 8,00  | 3          | 4,2        | 4,2               | 4,2                  |
|         | 9,00  | 65         | 90,3       | 90,3              | 94,4                 |
|         | 10,00 | 4          | 5,6        | 5,6               | 100,0                |
|         | Total | 72         | 100,0      | 100,0             |                      |

1.- ¿Cuántos años tienes?



### Estadísticos

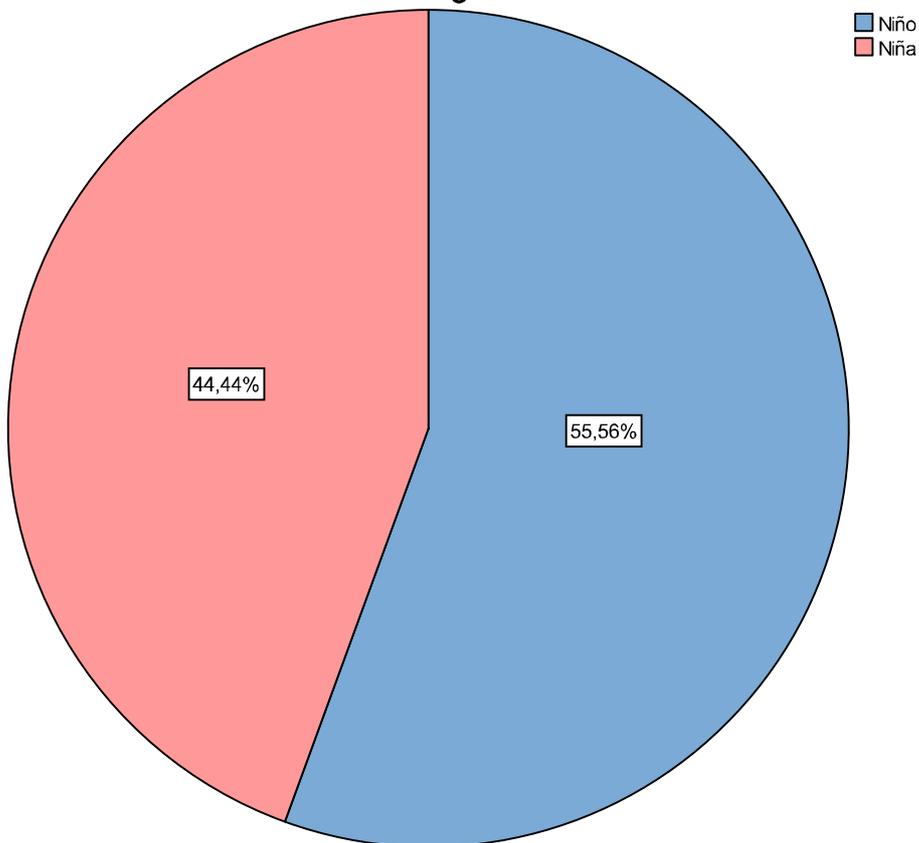
2.- ¿Eres Niño o Niña?

|   |          |    |
|---|----------|----|
| N | Válidos  | 72 |
|   | Perdidos | 0  |

2.- ¿Eres Niño o Niña?

|         |      | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Niño | 40         | 55,6       | 55,6              | 55,6                 |
|         | Niña | 32         | 44,4       | 44,4              | 100,0                |
| Total   |      | 72         | 100,0      | 100,0             |                      |

2.- ¿Eres Niño o Niña?



### Estadísticos

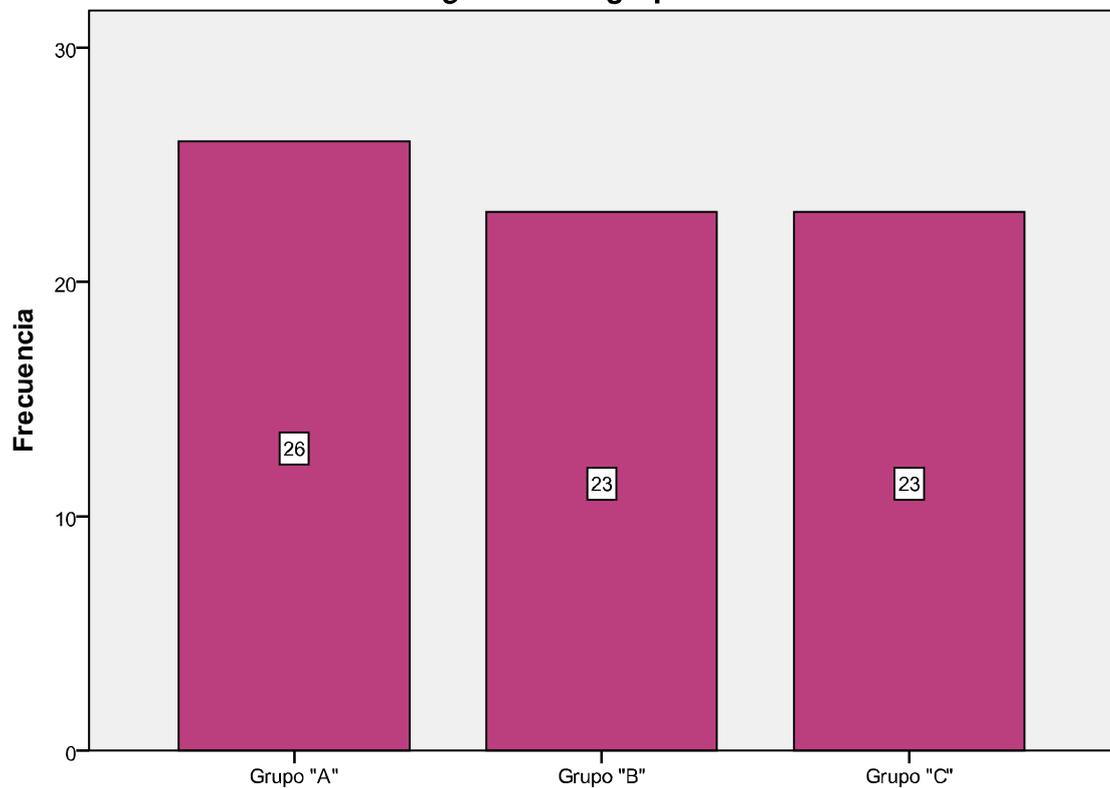
3.- ¿Cuál es tu grupo?

|   |          |    |
|---|----------|----|
| N | Válidos  | 72 |
|   | Perdidos | 0  |

3.- ¿Cuál es tu grupo?

|         |           | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Grupo "A" | 26         | 36,1       | 36,1              | 36,1                 |
|         | Grupo "B" | 23         | 31,9       | 31,9              | 68,1                 |
|         | Grupo "C" | 23         | 31,9       | 31,9              | 100,0                |
|         | Total     | 72         | 100,0      | 100,0             |                      |

3.- ¿Cuál es tu grupo?



3.- ¿Cuál es tu grupo?

### Estadísticos

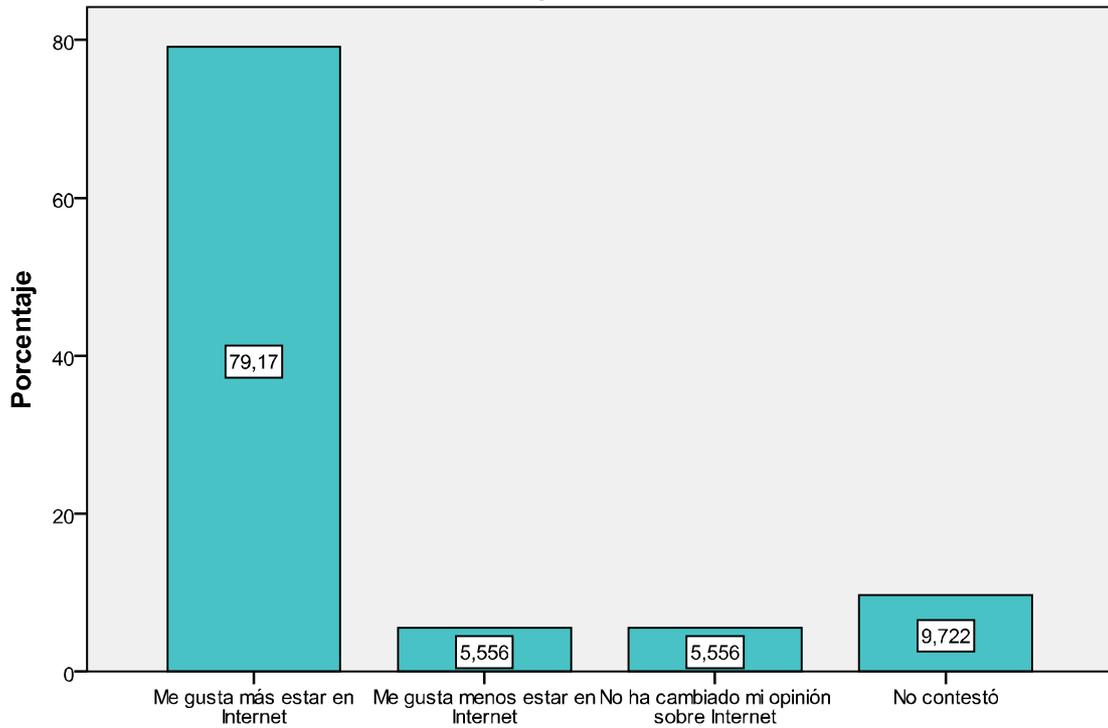
4.- Después de los juegos y actividades que hemos hecho, ¿Cómo ha cambiado la forma en la que ves Internet?

|       |          |        |
|-------|----------|--------|
| N     | Válidos  | 72     |
|       | Perdidos | 0      |
| Media |          | 1,4583 |
| Moda  |          | 1,00   |

4.- Después de los juegos y actividades que hemos hecho, ¿Cómo ha cambiado la forma en la que ves Internet?

|                                          | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|------------------------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos Me gusta más estar en Internet   | 57         | 79,2       | 79,2              | 79,2                 |
| Me gusta menos estar en Internet         | 4          | 5,6        | 5,6               | 84,7                 |
| No ha cambiado mi opinión sobre Internet | 4          | 5,6        | 5,6               | 90,3                 |
| No contestó                              | 7          | 9,7        | 9,7               | 100,0                |
| Total                                    | 72         | 100,0      | 100,0             |                      |

**4.- Después de los juegos y actividades que hemos hecho, ¿Cómo ha cambiado la forma en la que ves Internet?**



**4.- Después de los juegos y actividades que hemos hecho, ¿Cómo ha cambiado la forma en la que ves Internet?**

**Estadísticos**

10.- ¿Qué página fue la que menos te gustó?

|       |          |        |
|-------|----------|--------|
| N     | Válidos  | 72     |
|       | Perdidos | 0      |
| Media |          | 3,3611 |
| Moda  |          | 2,00   |

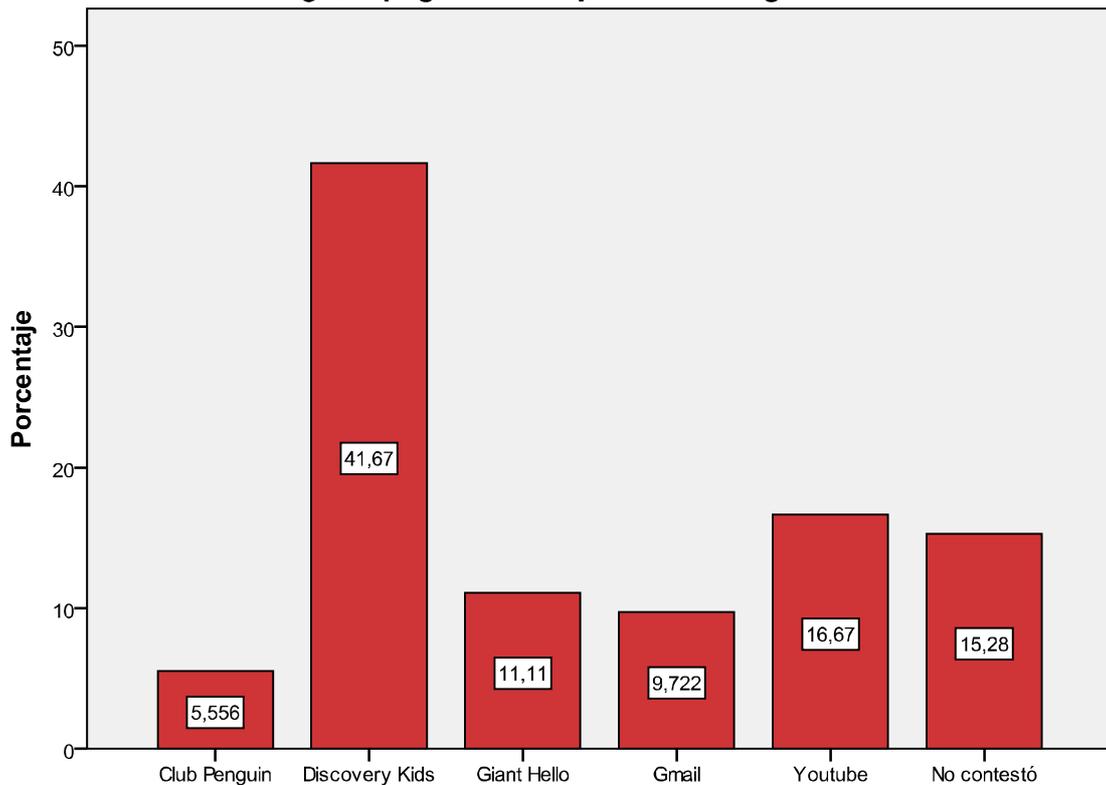
**10.- ¿Qué página fue la que menos te gustó?**

|                      | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos Club Penguin | 4          | 5,6        | 5,6               | 5,6                  |
| Discovery Kids       | 30         | 41,7       | 41,7              | 47,2                 |
| Giant Hello          | 8          | 11,1       | 11,1              | 58,3                 |
| Gmail                | 7          | 9,7        | 9,7               | 68,1                 |
| Youtube              | 12         | 16,7       | 16,7              | 84,7                 |
| No contestó          | 11         | 15,3       | 15,3              | 100,0                |

10.- ¿Qué página fue la que menos te gustó?

|         |                | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Club Penguin   | 4          | 5,6        | 5,6               | 5,6                  |
|         | Discovery Kids | 30         | 41,7       | 41,7              | 47,2                 |
|         | Giant Hello    | 8          | 11,1       | 11,1              | 58,3                 |
|         | Gmail          | 7          | 9,7        | 9,7               | 68,1                 |
|         | Youtube        | 12         | 16,7       | 16,7              | 84,7                 |
|         | No contestó    | 11         | 15,3       | 15,3              | 100,0                |
|         | Total          | 72         | 100,0      | 100,0             |                      |

10.- ¿Qué página fue la que menos te gustó?



10.- ¿Qué página fue la que menos te gustó?

Estadísticos

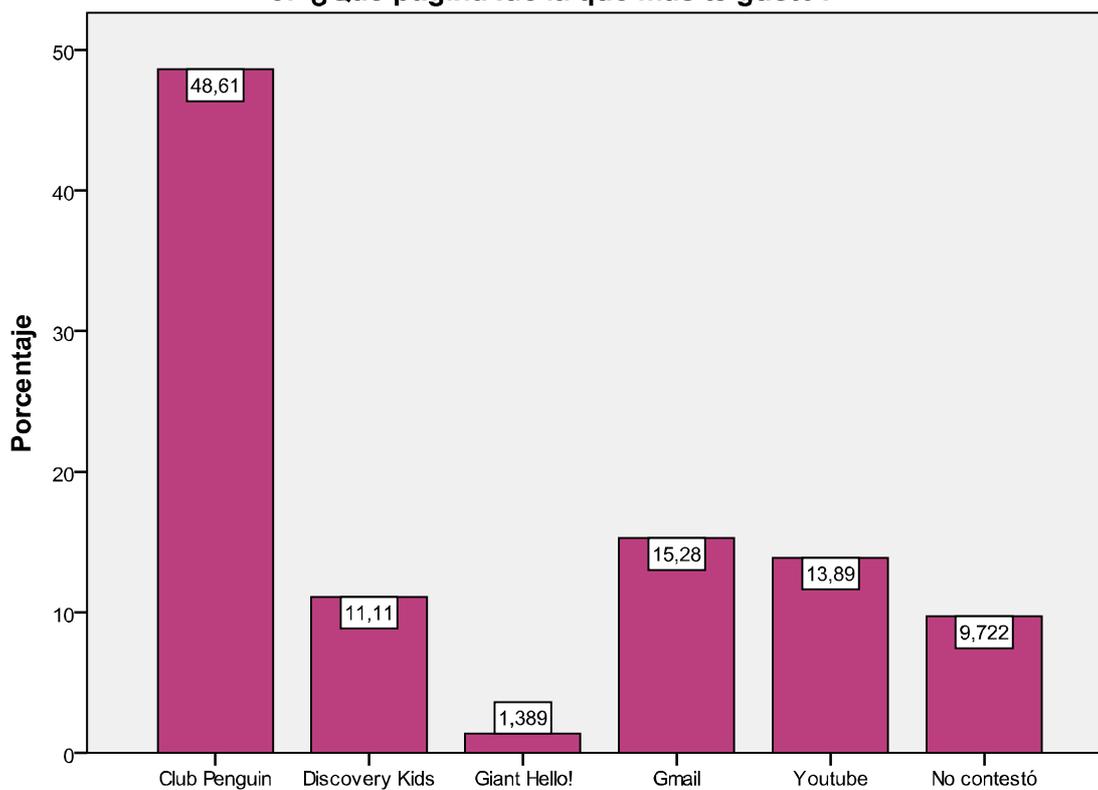
9.- ¿Qué página fue la que más te gustó?

|       |          |        |
|-------|----------|--------|
| N     | Válidos  | 72     |
|       | Perdidos | 0      |
| Media |          | 2,6389 |
| Moda  |          | 1,00   |

**9.- ¿Qué página fue la que más te gustó?**

|                      | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos Club Penguin | 35         | 48,6       | 48,6              | 48,6                 |
| Discovery Kids       | 8          | 11,1       | 11,1              | 59,7                 |
| Giant Hello!         | 1          | 1,4        | 1,4               | 61,1                 |
| Gmail                | 11         | 15,3       | 15,3              | 76,4                 |
| Youtube              | 10         | 13,9       | 13,9              | 90,3                 |
| No contestó          | 7          | 9,7        | 9,7               | 100,0                |
| Total                | 72         | 100,0      | 100,0             |                      |

**9.- ¿Qué página fue la que más te gustó?**



**9.- ¿Qué página fue la que más te gustó?**

**Estadísticos**

12.- ¿Qué opinas sobre las

Redes Sociales que revisamos?

|       |          |        |
|-------|----------|--------|
| N     | Válidos  | 72     |
|       | Perdidos | 0      |
| Media |          | 1,7361 |

**Estadísticos**

12.- ¿Qué opinas sobre las

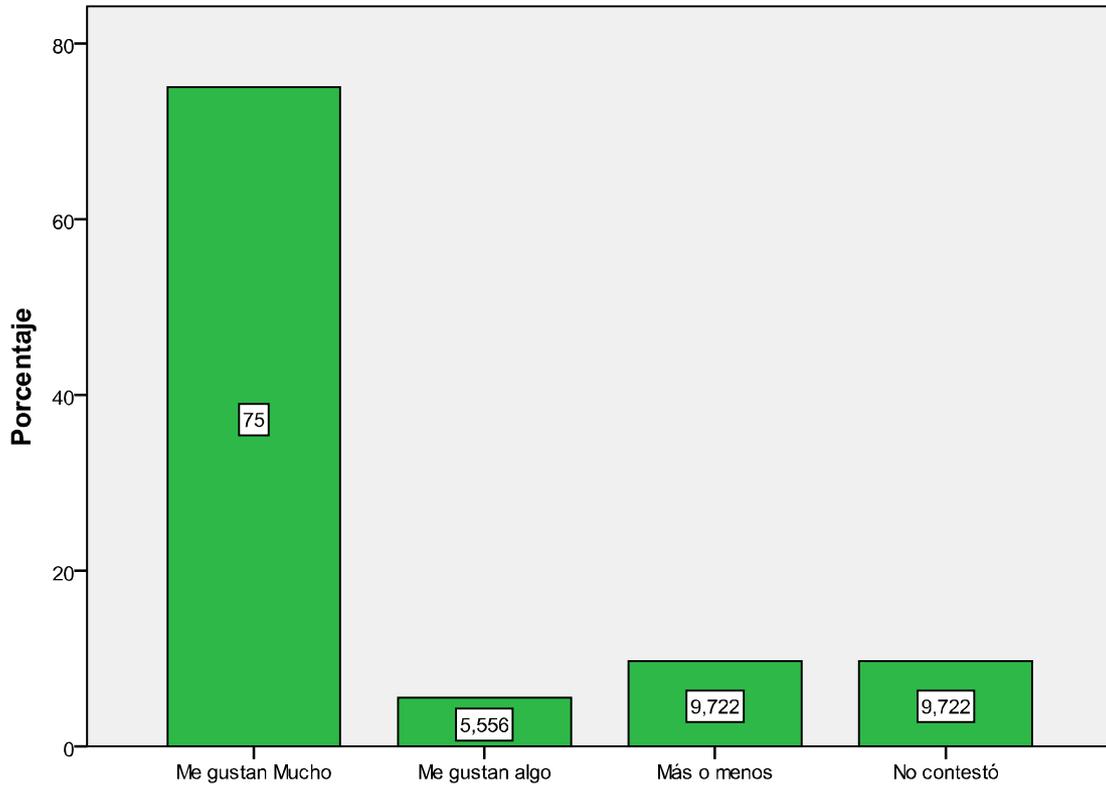
Redes Sociales que revisamos?

|       |          |        |
|-------|----------|--------|
| N     | Válidos  | 72     |
|       | Perdidos | 0      |
| Media |          | 1,7361 |
| Moda  |          | 1,00   |

**12.- ¿Qué opinas sobre las Redes Sociales que revisamos?**

|         |                 | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Me gustan Mucho | 54         | 75,0       | 75,0              | 75,0                 |
|         | Me gustan algo  | 4          | 5,6        | 5,6               | 80,6                 |
|         | Más o menos     | 7          | 9,7        | 9,7               | 90,3                 |
|         | No contestó     | 7          | 9,7        | 9,7               | 100,0                |
|         | Total           | 72         | 100,0      | 100,0             |                      |

**12.- ¿Qué opinas sobre las Redes Sociales que revisamos?**



**12.- ¿Qué opinas sobre las Redes Sociales que revisamos?**

### Estadísticos

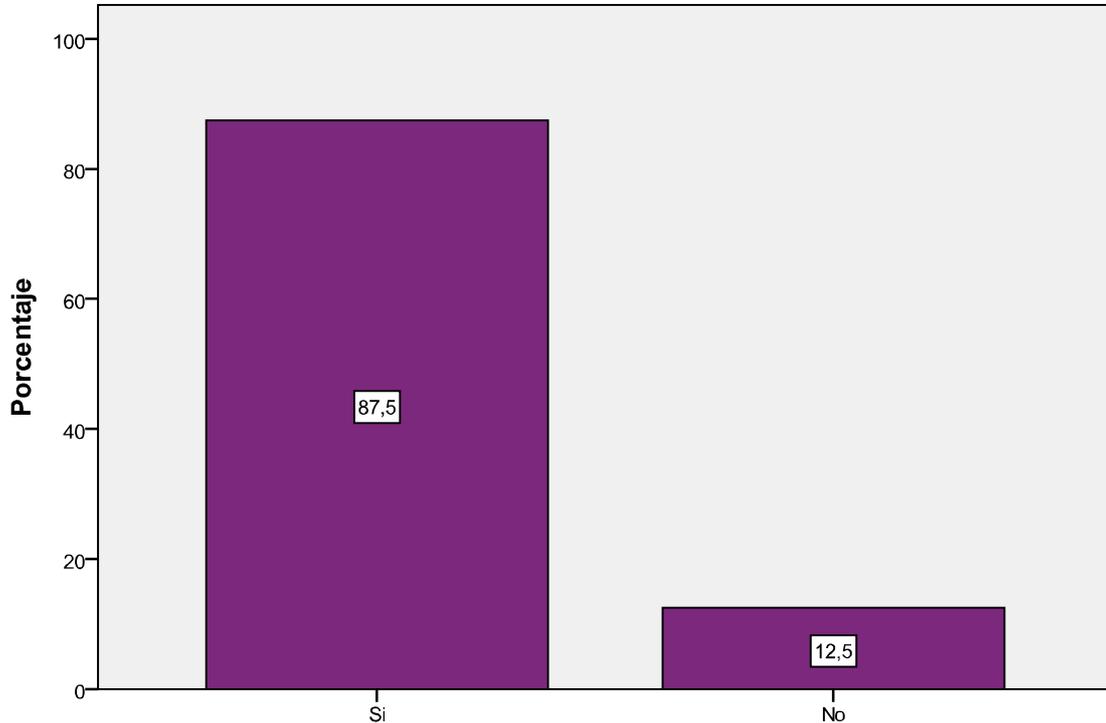
13.- ¿Te gustaría emplear alguna red social para realizar tareas y trabajos en equipo?

|       |          |        |
|-------|----------|--------|
| N     | Válidos  | 72     |
|       | Perdidos | 0      |
| Media |          | 1,1250 |
| Moda  |          | 1,00   |

13.- ¿Te gustaría emplear alguna red social para realizar tareas y trabajos en equipo?

|         |       | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Si    | 63         | 87,5       | 87,5              | 87,5                 |
|         | No    | 9          | 12,5       | 12,5              | 100,0                |
|         | Total | 72         | 100,0      | 100,0             |                      |

13.- ¿Te gustaría emplear alguna red social para realizar tareas y trabajos en equipo?



13.- ¿Te gustaría emplear alguna red social para realizar tareas y trabajos en equipo?

### Estadísticos

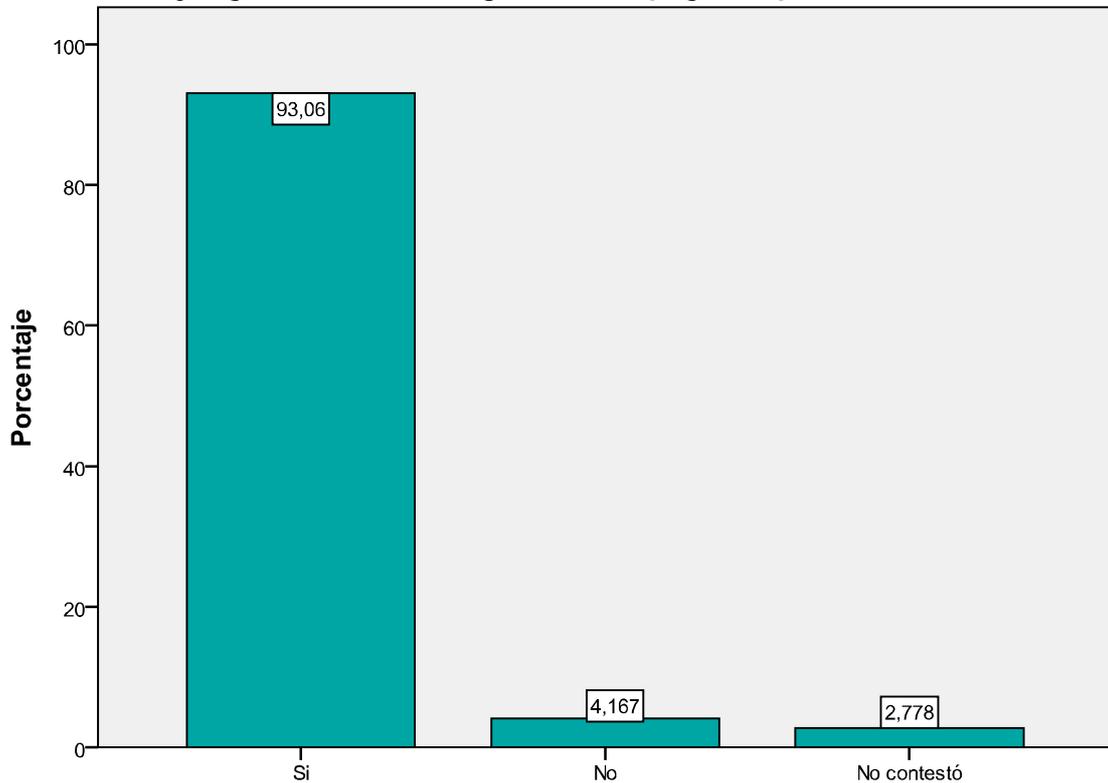
11.- ¿Seguirás visitando alguna de las páginas que revisamos?

|       |          |        |
|-------|----------|--------|
| N     | Válidos  | 72     |
|       | Perdidos | 0      |
| Media |          | 1,0972 |
| Moda  |          | 1,00   |

### 11.- ¿Seguirás visitando alguna de las páginas que revisamos?

|         |             | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Si          | 67         | 93,1       | 93,1              | 93,1                 |
|         | No          | 3          | 4,2        | 4,2               | 97,2                 |
|         | No contestó | 2          | 2,8        | 2,8               | 100,0                |
|         | Total       | 72         | 100,0      | 100,0             |                      |

### 11.- ¿Seguirás visitando alguna de las páginas que revisamos?



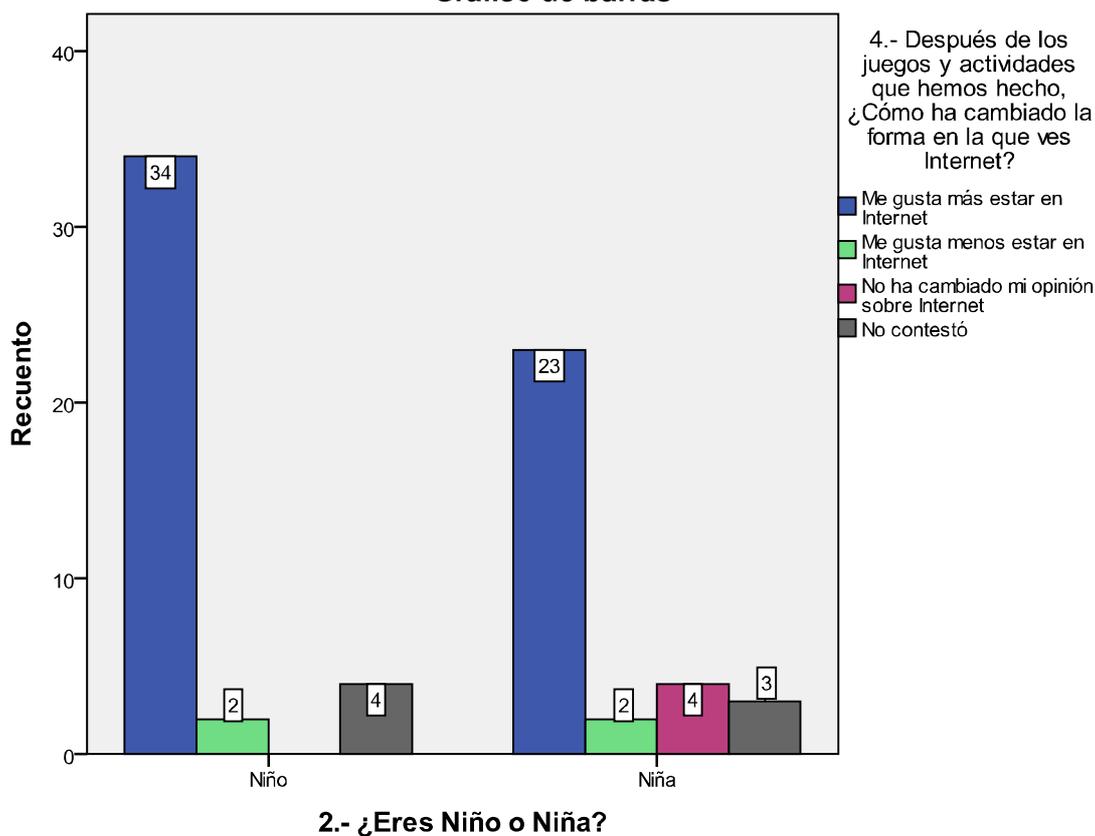
### 11.- ¿Seguirás visitando alguna de las páginas que revisamos?

**Tabla de contingencia 2.- ¿Eres Niño o Niña? \* 4.- Después de los juegos y actividades que hemos hecho, ¿Cómo ha cambiado la forma en la que ves Internet?**

Recuento

|                        |      | 4.- Después de los juegos y actividades que hemos hecho, ¿Cómo ha cambiado la forma en la que ves Internet? |                                  |                                          |             | Total |
|------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|------------------------------------------|-------------|-------|
|                        |      | Me gusta más estar en Internet                                                                              | Me gusta menos estar en Internet | No ha cambiado mi opinión sobre Internet | No contestó |       |
| 2.- ¿Eres Niño o Niña? | Niño | 34                                                                                                          | 2                                | 0                                        | 4           | 40    |
|                        | Niña | 23                                                                                                          | 2                                | 4                                        | 3           | 32    |
| Total                  |      | 57                                                                                                          | 4                                | 4                                        | 7           | 72    |

**Gráfico de barras**



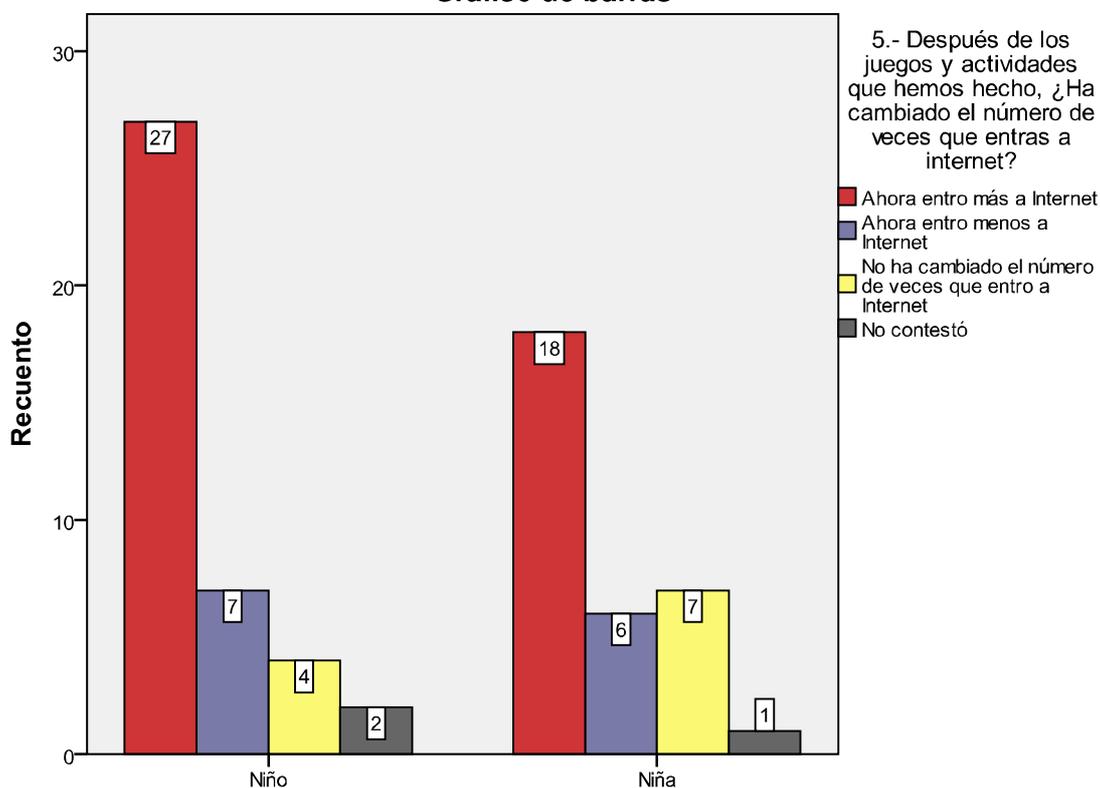
**Tabla de contingencia 2.- ¿Eres Niño o Niña? \* 5.- Después de los juegos y actividades que hemos hecho, ¿Ha cambiado el número de veces que entras a internet?**

Recuento

|  |  | 5.- Después de los juegos y actividades que hemos hecho, ¿Ha cambiado el número de veces que entras a internet? | Total |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|  |  |                                                                                                                 |       |

|                        |      | Ahora entro más a Internet | Ahora entro menos a Internet | No ha cambiado el número de veces que entro a Internet | No contestó |    |
|------------------------|------|----------------------------|------------------------------|--------------------------------------------------------|-------------|----|
| 2.- ¿Eres Niño o Niña? | Niño | 27                         | 7                            | 4                                                      | 2           | 40 |
|                        | Niña | 18                         | 6                            | 7                                                      | 1           | 32 |
| Total                  |      | 45                         | 13                           | 11                                                     | 3           | 72 |

**Gráfico de barras**



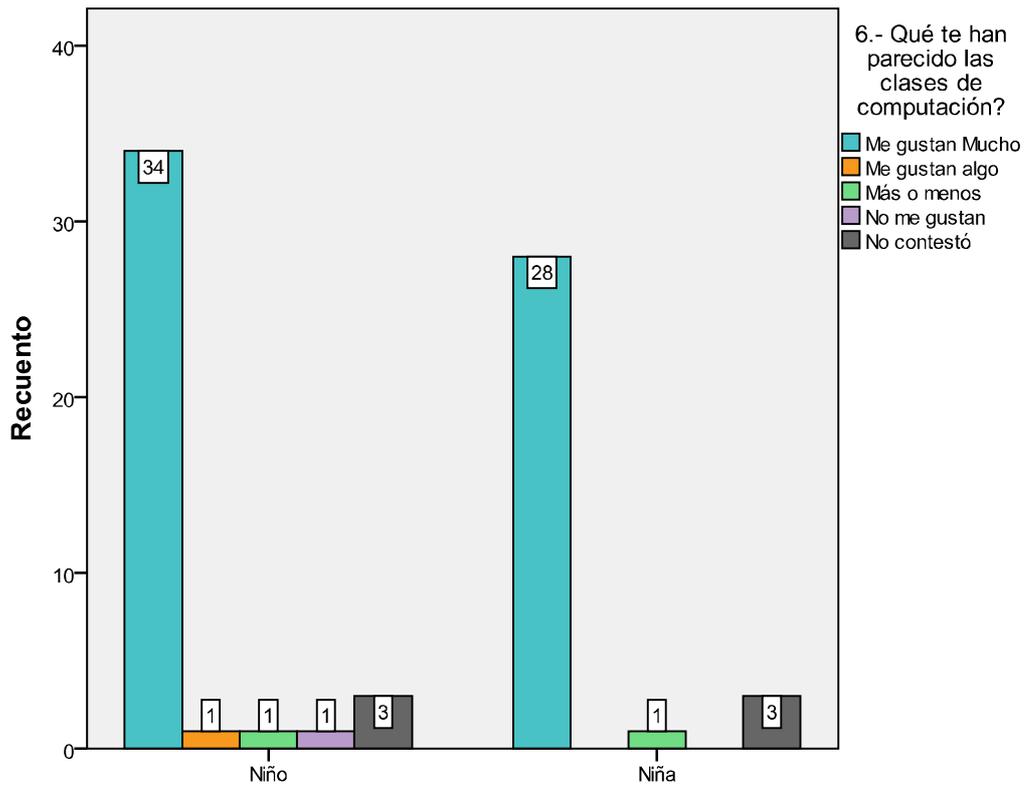
**2.- ¿Eres Niño o Niña?**

**Tabla de contingencia 2.- ¿Eres Niño o Niña? \* 6.- Qué te han parecido las clases de computación?**

Recuento

|                        |      | 6.- Qué te han parecido las clases de computación? |                |             |              |             | Total |
|------------------------|------|----------------------------------------------------|----------------|-------------|--------------|-------------|-------|
|                        |      | Me gustan Mucho                                    | Me gustan algo | Más o menos | No me gustan | No contestó |       |
| 2.- ¿Eres Niño o Niña? | Niño | 34                                                 | 1              | 1           | 1            | 3           | 40    |
|                        | Niña | 28                                                 | 0              | 1           | 0            | 3           | 32    |
| Total                  |      | 62                                                 | 1              | 2           | 1            | 6           | 72    |

Gráfico de barras



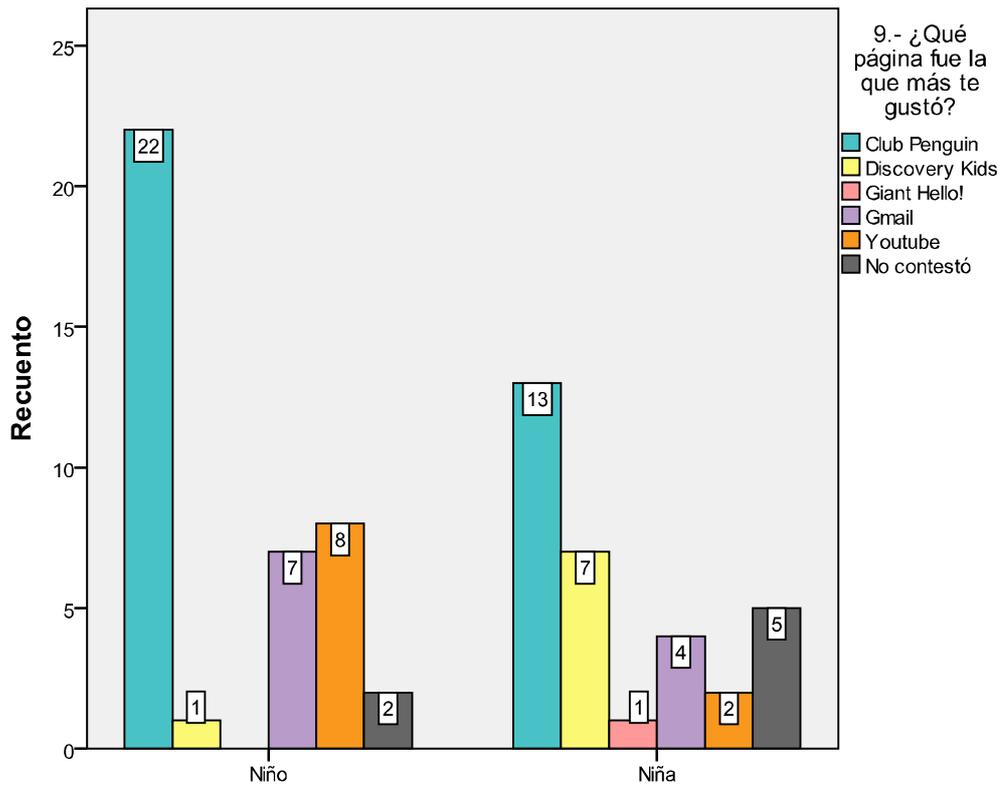
2.- ¿Eres Niño o Niña?

Tabla de contingencia 2.- ¿Eres Niño o Niña? \* 9.- ¿Qué página fue la que más te gustó?

Recuento

|                        |      | 9.- ¿Qué página fue la que más te gustó? |                |              |       |         | Total |    |
|------------------------|------|------------------------------------------|----------------|--------------|-------|---------|-------|----|
|                        |      | Club Penguin                             | Discovery Kids | Giant Hello! | Gmail | Youtube |       |    |
| 2.- ¿Eres Niño o Niña? | Niño | 22                                       | 1              | 0            | 7     | 8       | 2     | 40 |
|                        | Niña | 13                                       | 7              | 1            | 4     | 2       | 5     | 32 |
| Total                  |      | 35                                       | 8              | 1            | 11    | 10      | 7     | 72 |

Gráfico de barras



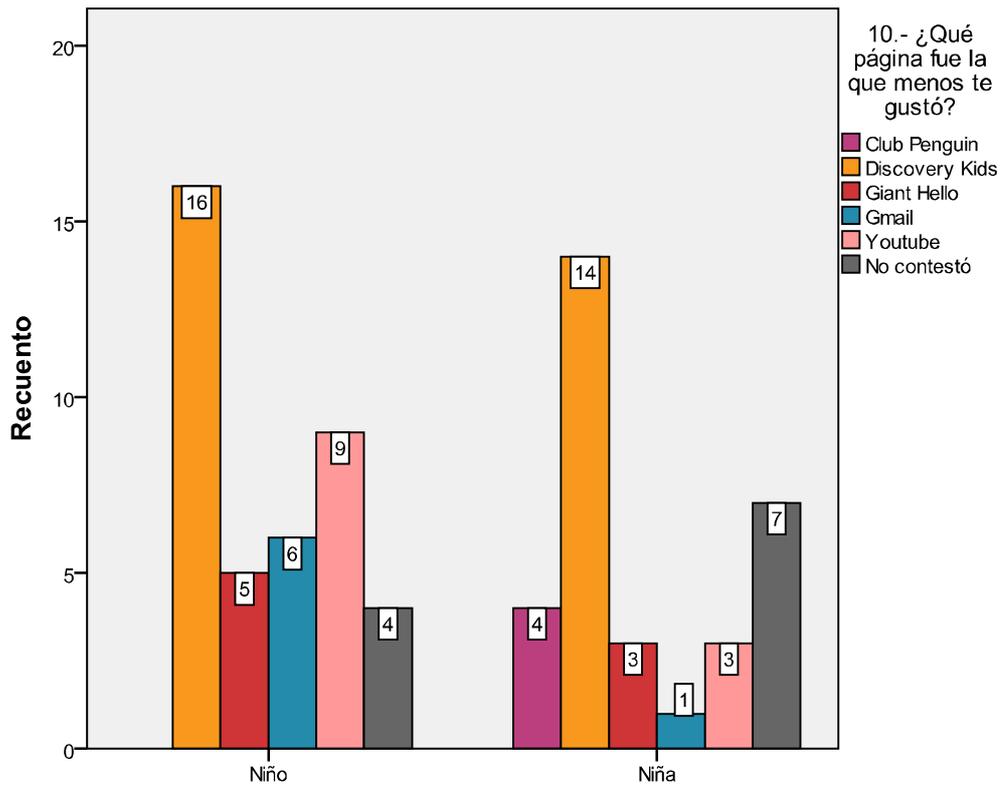
2.- ¿Eres Niño o Niña?

Tabla de contingencia 2.- ¿Eres Niño o Niña? \* 10.- ¿Qué página fue la que menos te gustó?

Recuento

|                        |      | 10.- ¿Qué página fue la que menos te gustó? |                |              |       |         |             | Total |
|------------------------|------|---------------------------------------------|----------------|--------------|-------|---------|-------------|-------|
|                        |      | Club Penguin                                | Discovery Kids | Giant Hello! | Gmail | Youtube | No contestó |       |
| 2.- ¿Eres Niño o Niña? | Niño | 0                                           | 16             | 5            | 6     | 9       | 4           | 40    |
|                        | Niña | 4                                           | 14             | 3            | 1     | 3       | 7           | 32    |
| Total                  |      | 4                                           | 30             | 8            | 7     | 12      | 11          | 72    |

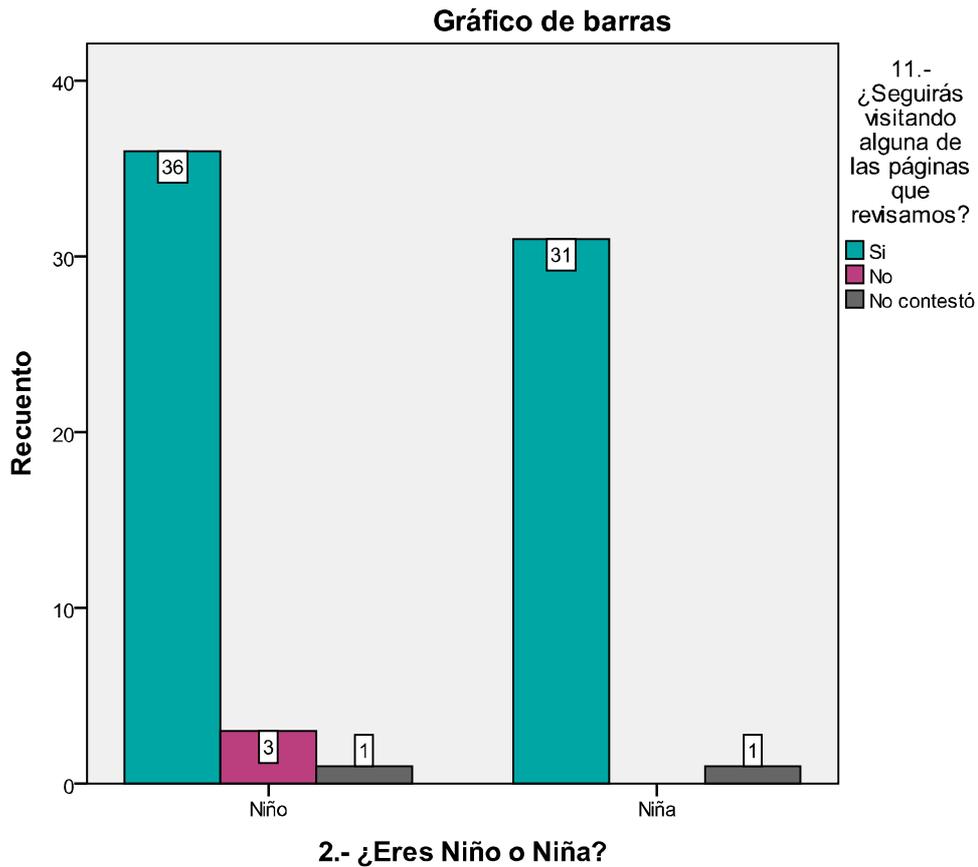
**Gráfico de barras**



**2.- ¿Eres Niño o Niña?**

**Tabla de contingencia 2.- ¿Eres Niño o Niña? \* 11.- ¿Seguirás visitando alguna de las páginas que revisamos?**

| Recuento               |      | 11.- ¿Seguirás visitando alguna de las páginas que revisamos? |    |             | Total |
|------------------------|------|---------------------------------------------------------------|----|-------------|-------|
|                        |      | Si                                                            | No | No contestó |       |
| 2.- ¿Eres Niño o Niña? | Niño | 36                                                            | 3  | 1           | 40    |
|                        | Niña | 31                                                            | 0  | 1           | 32    |
| Total                  |      | 67                                                            | 3  | 2           | 72    |

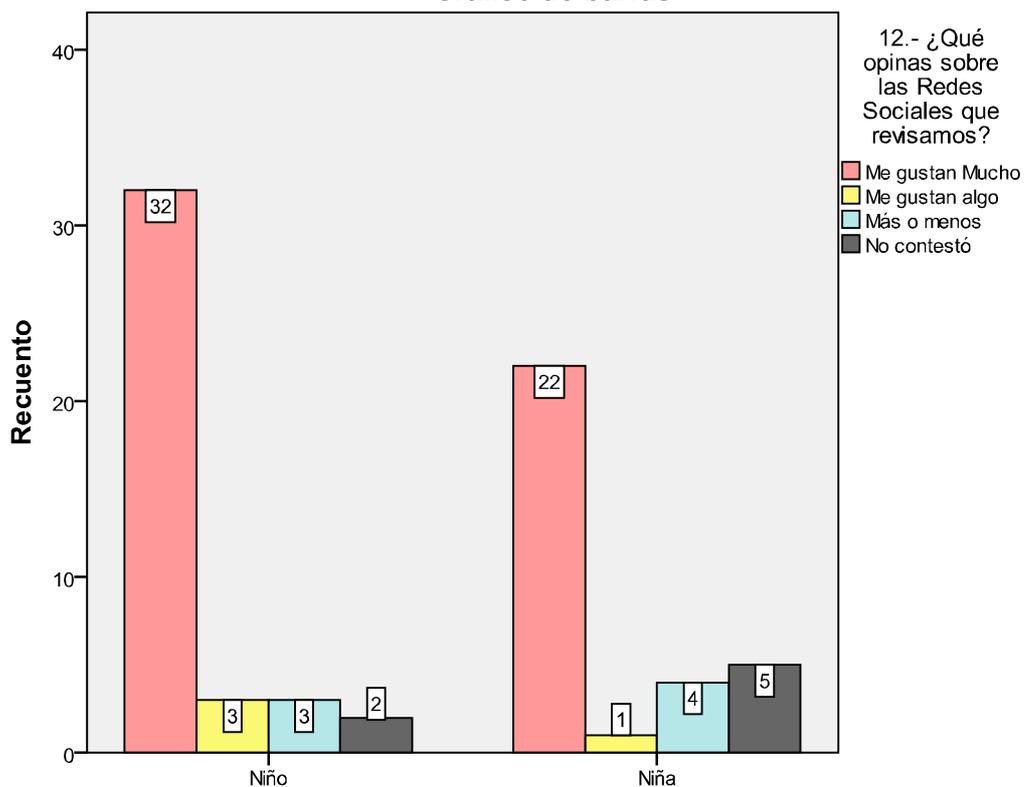


**Tabla de contingencia 2.- ¿Eres Niño o Niña? \* 12.- ¿Qué opinas sobre las Redes Sociales que revisamos?**

Recuento

|                        |      | 12.- ¿Qué opinas sobre las Redes Sociales que revisamos? |                |             |             | Total |
|------------------------|------|----------------------------------------------------------|----------------|-------------|-------------|-------|
|                        |      | Me gustan Mucho                                          | Me gustan algo | Más o menos | No contestó |       |
| 2.- ¿Eres Niño o Niña? | Niño | 32                                                       | 3              | 3           | 2           | 40    |
|                        | Niña | 22                                                       | 1              | 4           | 5           | 32    |
| Total                  |      | 54                                                       | 4              | 7           | 7           | 72    |

**Gráfico de barras**



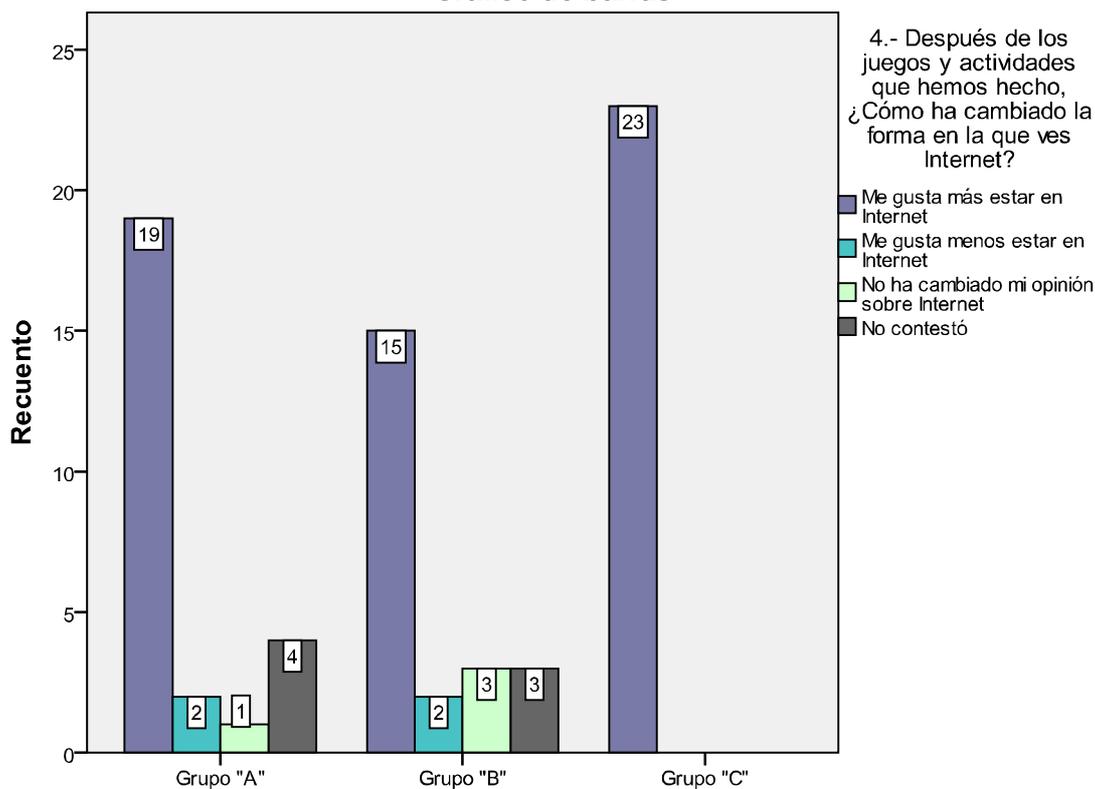
**2.- ¿Eres Niño o Niña?**

**Tabla de contingencia 3.- ¿Cuál es tu grupo? \* 4.- Después de los juegos y actividades que hemos hecho, ¿Cómo ha cambiado la forma en la que ves Internet?**

Recuento

|                        |           | 4.- Después de los juegos y actividades que hemos hecho, ¿Cómo ha cambiado la forma en la que ves Internet? |                                  |                                          |             | Total |
|------------------------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|------------------------------------------|-------------|-------|
|                        |           | Me gusta más estar en Internet                                                                              | Me gusta menos estar en Internet | No ha cambiado mi opinión sobre Internet | No contestó |       |
| 3.- ¿Cuál es tu grupo? | Grupo "A" | 19                                                                                                          | 2                                | 1                                        | 4           | 26    |
|                        | Grupo "B" | 15                                                                                                          | 2                                | 3                                        | 3           | 23    |
|                        | Grupo "C" | 23                                                                                                          | 0                                | 0                                        | 0           | 23    |
| Total                  |           | 57                                                                                                          | 4                                | 4                                        | 7           | 72    |

**Gráfico de barras**



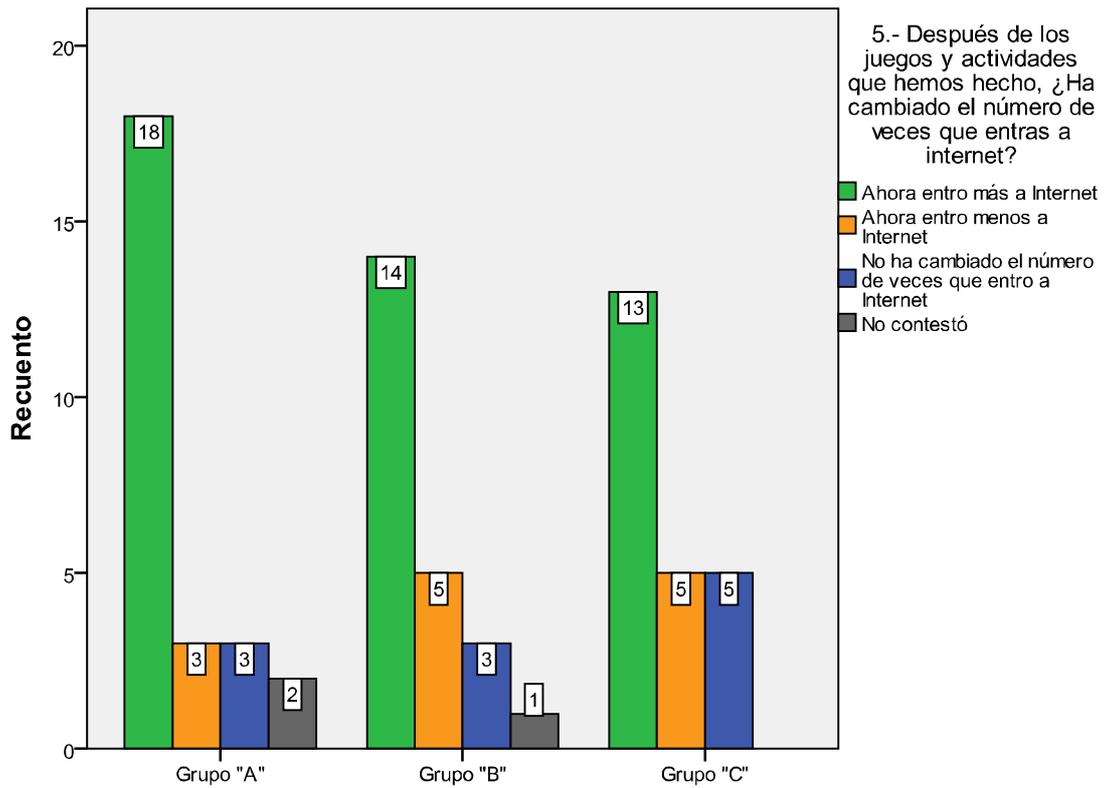
**3.- ¿Cuál es tu grupo?**

**Tabla de contingencia 3.- ¿Cuál es tu grupo? \* 5.- Después de los juegos y actividades que hemos hecho, ¿Ha cambiado el número de veces que entras a internet?**

Recuento

|                        |           | 5.- Después de los juegos y actividades que hemos hecho, ¿Ha cambiado el número de veces que entras a internet? |                              |                                                        |             | Total |
|------------------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|--------------------------------------------------------|-------------|-------|
|                        |           | Ahora entro más a Internet                                                                                      | Ahora entro menos a Internet | No ha cambiado el número de veces que entro a Internet | No contestó |       |
| 3.- ¿Cuál es tu grupo? | Grupo "A" | 18                                                                                                              | 3                            | 3                                                      | 2           | 26    |
|                        | Grupo "B" | 14                                                                                                              | 5                            | 3                                                      | 1           | 23    |
|                        | Grupo "C" | 13                                                                                                              | 5                            | 5                                                      | 0           | 23    |
| Total                  |           | 45                                                                                                              | 13                           | 11                                                     | 3           | 72    |

**Gráfico de barras**



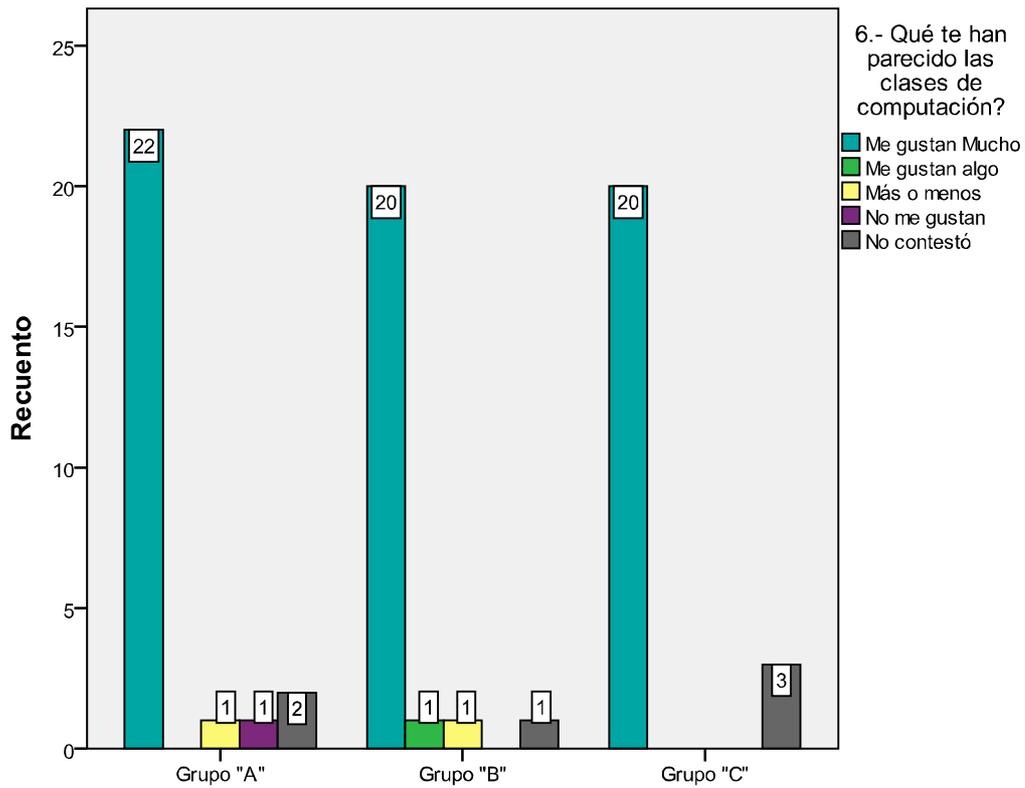
**3.- ¿Cuál es tu grupo?**

**Tabla de contingencia 3.- ¿Cuál es tu grupo? \* 6.- Qué te han parecido las clases de computación?**

Recuento

|                        |           | 6.- Qué te han parecido las clases de computación? |                |             |              |             | Total |
|------------------------|-----------|----------------------------------------------------|----------------|-------------|--------------|-------------|-------|
|                        |           | Me gustan Mucho                                    | Me gustan algo | Más o menos | No me gustan | No contestó |       |
| 3.- ¿Cuál es tu grupo? | Grupo "A" | 22                                                 | 0              | 1           | 1            | 2           | 26    |
|                        | Grupo "B" | 20                                                 | 1              | 1           | 0            | 1           | 23    |
|                        | Grupo "C" | 20                                                 | 0              | 0           | 0            | 3           | 23    |
| Total                  |           | 62                                                 | 1              | 2           | 1            | 6           | 72    |

**Gráfico de barras**



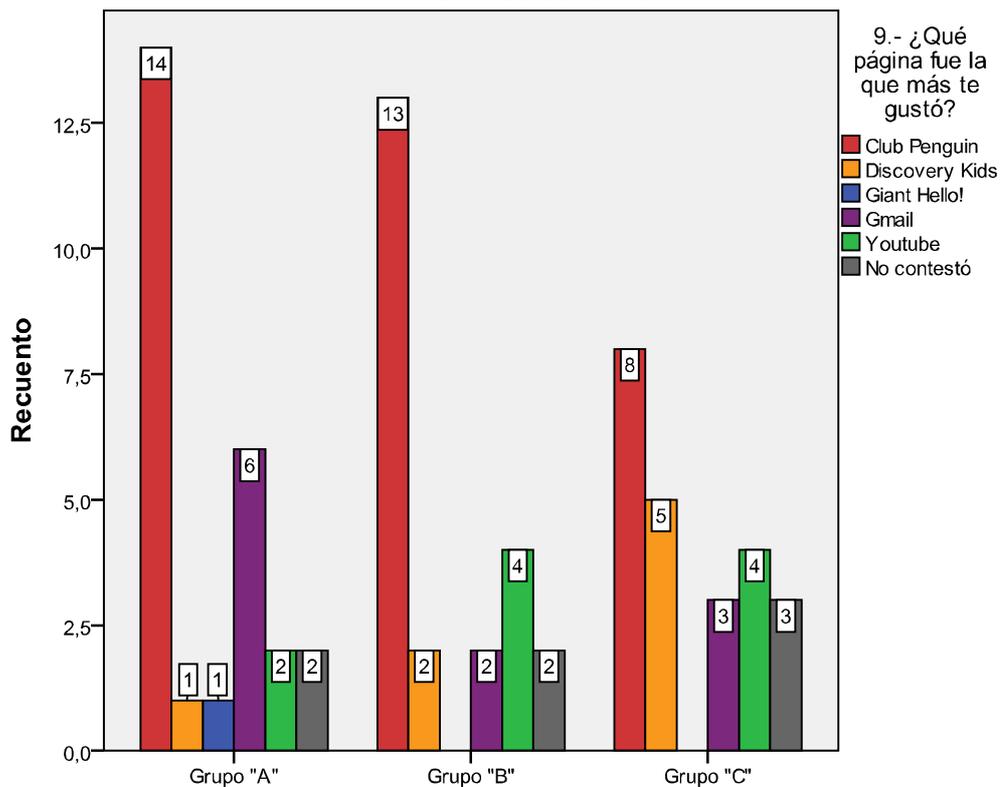
**3.- ¿Cuál es tu grupo?**

**Tabla de contingencia 3.- ¿Cuál es tu grupo? \* 9.- ¿Qué página fue la que más te gustó?**

Recuento

|                        |           | 9.- ¿Qué página fue la que más te gustó? |                |              |       |         | Total |             |
|------------------------|-----------|------------------------------------------|----------------|--------------|-------|---------|-------|-------------|
|                        |           | Club Penguin                             | Discovery Kids | Giant Hello! | Gmail | Youtube |       | No contestó |
| 3.- ¿Cuál es tu grupo? | Grupo "A" | 14                                       | 1              | 1            | 6     | 2       | 2     | 26          |
|                        | Grupo "B" | 13                                       | 2              | 0            | 2     | 4       | 2     | 23          |
|                        | Grupo "C" | 8                                        | 5              | 0            | 3     | 4       | 3     | 23          |
| Total                  |           | 35                                       | 8              | 1            | 11    | 10      | 7     | 72          |

**Gráfico de barras**

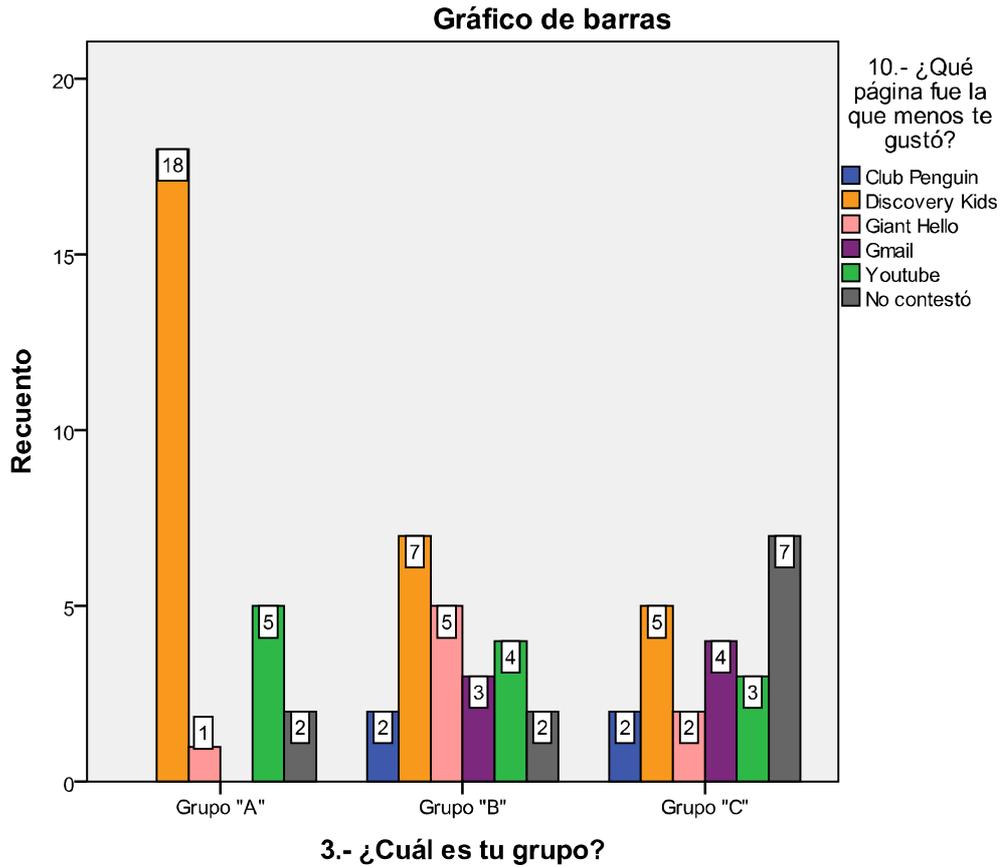


**3.- ¿Cuál es tu grupo?**

**Tabla de contingencia 3.- ¿Cuál es tu grupo? \* 10.- ¿Qué página fue la que menos te gustó?**

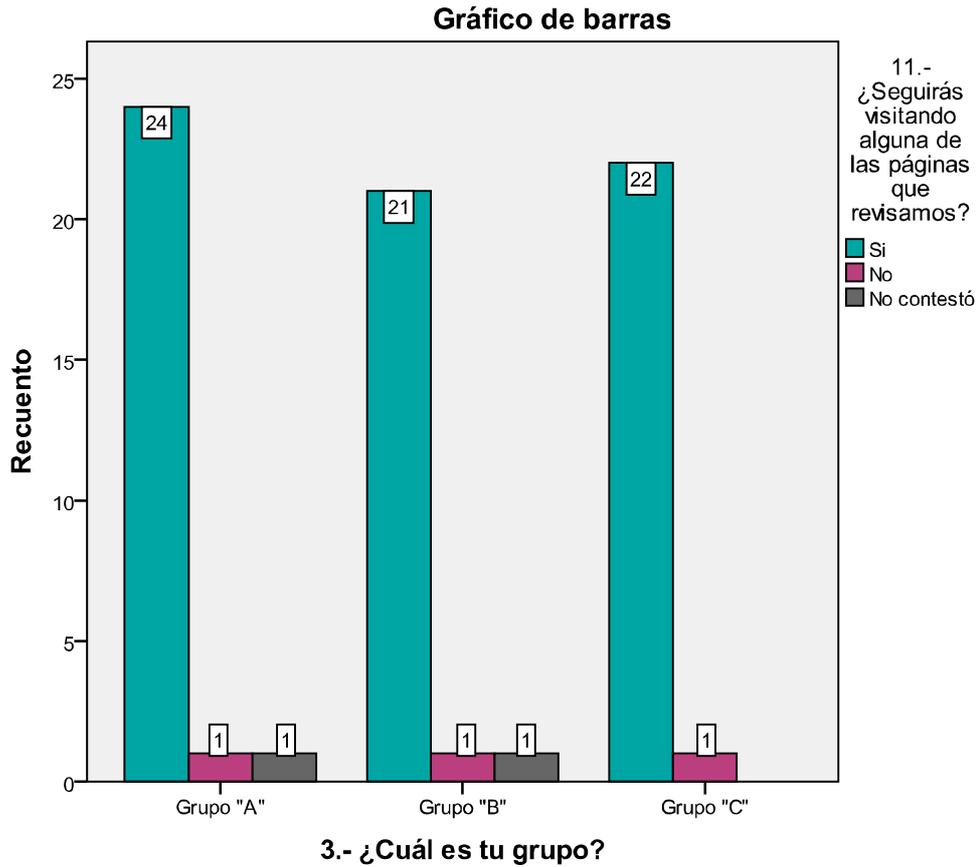
Recuento

|                        |           | 10.- ¿Qué página fue la que menos te gustó? |                |             |       |         |             | Total |
|------------------------|-----------|---------------------------------------------|----------------|-------------|-------|---------|-------------|-------|
|                        |           | Club Penguin                                | Discovery Kids | Giant Hello | Gmail | Youtube | No contestó |       |
| 3.- ¿Cuál es tu grupo? | Grupo "A" | 0                                           | 18             | 1           | 0     | 5       | 2           | 26    |
|                        | Grupo "B" | 2                                           | 7              | 5           | 3     | 4       | 2           | 23    |
|                        | Grupo "C" | 2                                           | 5              | 2           | 4     | 3       | 7           | 23    |
| Total                  |           | 4                                           | 30             | 8           | 7     | 12      | 11          | 72    |



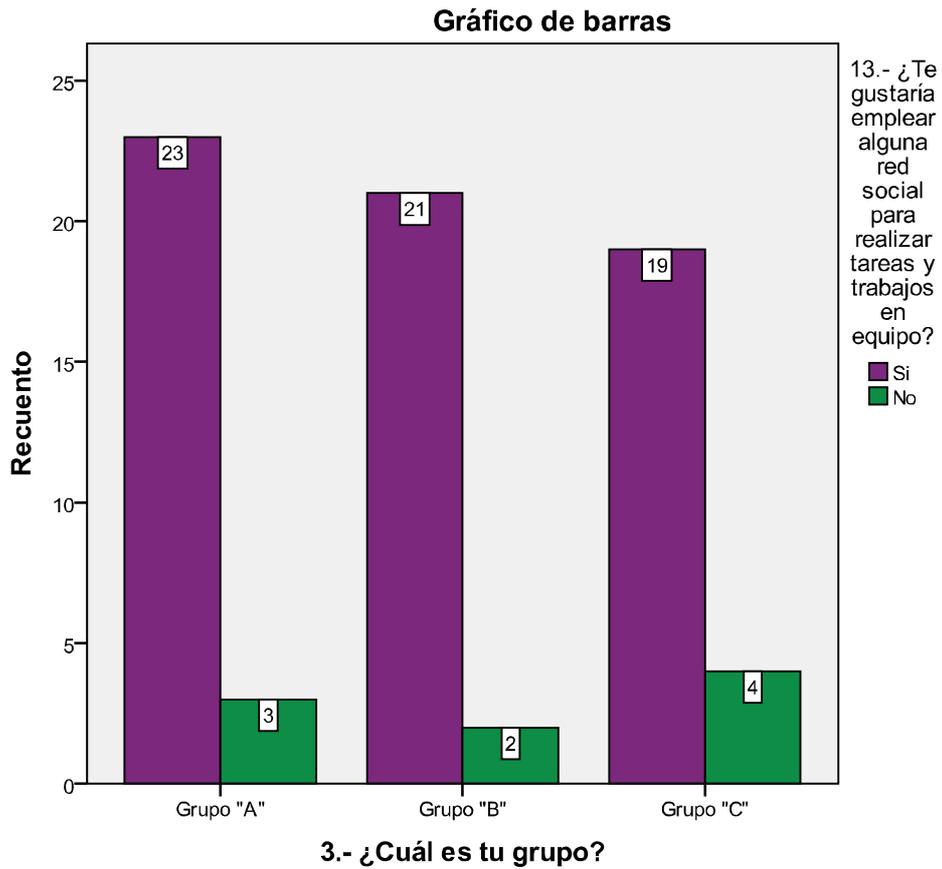
**Tabla de contingencia 3.- ¿Cuál es tu grupo? \* 11.- ¿Seguirás visitando alguna de las páginas que revisamos?**

| Recuento               |           | 11.- ¿Seguirás visitando alguna de las páginas que revisamos? |    |             | Total |
|------------------------|-----------|---------------------------------------------------------------|----|-------------|-------|
|                        |           | Si                                                            | No | No contestó |       |
| 3.- ¿Cuál es tu grupo? | Grupo "A" | 24                                                            | 1  | 1           | 26    |
|                        | Grupo "B" | 21                                                            | 1  | 1           | 23    |
|                        | Grupo "C" | 22                                                            | 1  | 0           | 23    |
| Total                  |           | 67                                                            | 3  | 2           | 72    |



**Tabla de contingencia 3.- ¿Cuál es tu grupo? \* 13.- ¿Te gustaría emplear alguna red social para realizar tareas y trabajos en equipo?**

| Recuento               |           | 13.- ¿Te gustaría emplear alguna red social para realizar tareas y trabajos en equipo? |    | Total |
|------------------------|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------|----|-------|
|                        |           | Si                                                                                     | No |       |
| 3.- ¿Cuál es tu grupo? | Grupo "A" | 23                                                                                     | 3  | 26    |
|                        | Grupo "B" | 21                                                                                     | 2  | 23    |
|                        | Grupo "C" | 19                                                                                     | 4  | 23    |
| Total                  |           | 63                                                                                     | 9  | 72    |



**Fotografías**



*Foto 19 Laura Reina, profesora de cuarto grado de la escuela primaria Wilfrido Massieu.*



*Foto 20 Ruth Villegas Directora de la Escuela Primaria Wilfrido Massieu.*



Foto 21: Alumno  
trabajando