



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**MAESTRÍA EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
CIENCIAS SOCIALES**

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN EL USO DE REDES SOCIALES DIGITALES E
INTERNET COMO APOYO PARA LA INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES A
NIVEL MEDIO SUPERIOR**

**TESIS QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE MAESTRA EN DOCENCIA PARA LA
EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR, CIENCIAS SOCIALES.**

PRESENTA

Brenda Lizbeth Espinoza Sánchez

Tutor principal

Dra. Carola Isabel García Calderón
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Miembros del comité tutor

Dra. Ana María Bañuelos Márquez Facultad de Psicología
Dr. Gerardo Luis Dorantes y Aguilar Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Ciudad Universitaria, Cd. Mx., Enero 2017.



Universidad Nacional
Autónoma de México



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 Dios

A mi casa de estudios la Universidad Nacional Autónoma de México por hacer posible ser parte del Posgrado con el apoyo del Programa de Profesores para el Bachillerato Universitario, a través de la DGAPA y la Coordinación de Estudios de Posgrado.

Gracias mamá y a mi familia por la paciencia, cariño y apoyo incondicional.

A mi Tutora y a los miembros del Sínodo por sumarse y enriquecer mi trabajo.

Introducción	4
Capítulo 1. Importancia de la Estrategia Didáctica	7
1.1 ¿Qué es una estrategia didáctica?	7
1.2 ¿Cómo hacer una estrategia didáctica?	8
1.3 La importancia de planear una estrategia didáctica en la práctica docente	12
1.4 Tendencias digitales en las estrategias didácticas	15
Capítulo 2. Redes Sociales Digitales, Internet y sus implicaciones educativas en la investigación	22
2.1 ¿Qué son las Redes Sociales?	22
2.1.1 ¿Redes Sociales Digitales? Que son y cómo funcionan	24
2.1.2 Funciones educativas de las Redes Sociales Digitales	26
2.1.3 Los docentes y el uso de las Redes Sociales Digitales	31
2.1.4 Facebook: Una extensión de la interacción social en el salón de clases y su uso en la enseñanza-aprendizaje	36
2.2 Internet como asistente en la enseñanza e investigación en Ciencias Sociales	39
2.2.1 Los alumnos del Nivel Medio Superior y su uso de Internet	39
2.2.2 El uso de Internet en los docentes para la enseñanza	41
2.2.3 Búsqueda, fuentes y manejo de información la importancia de aprender a investigar en Internet	42
Capítulo 3. Propuesta de estrategia basada en el uso de Redes Sociales Digitales e Internet como apoyo para la investigación en Ciencias Sociales	46
3.1 Diagnóstico	48
3.2 Creación y administración del espacio “Aprende y Comunica” en Facebook	50
3.3 Secuencia Didáctica I	53
3.3.1 Instrumentos de Evaluación, resultados y análisis	59
3.4 Secuencia Didáctica II	69
3.4.1 Instrumentos de Evaluación, resultados y análisis	75
3.5 Decálogo para lograr que los alumnos investiguen incorporando Internet y las Redes Sociales Digitales	82
CONCLUSIONES	86
REFERENCIAS	92

Introducción

Ante un mundo tan cambiante, quizá uno de los elementos más importantes es la adaptación, un proceso que ha marcado la evolución de los seres humanos; pero no solo en el ámbito biológico hemos cambiado, la sociedad, la cultura, se transforma, a veces enriquecida o mermada por los cambios, pero en constante movimiento.

En este contexto tenemos a la tecnología; a lo largo de la historia lo que para nosotros es cotidiano para nuestros padres y abuelos alguna vez fue novedoso, en la búsqueda de hacer nuestra vida más cómoda se han inventado una serie de herramientas e instrumentos que nos permitan hacer las cosas de manera más sencilla y en el menor tiempo posible, apostando por la optimización.

En la educación quizá es uno de los sectores en donde se ha adoptado la tecnología más a cuenta gotas, quizá por miedo, o desconocimiento. No todos los docentes enfrentan los retos de tener nativos digitales en las aulas, alumnos que saldrán a ese mundo profesional y laboral cambiante que les exige una serie de aptitudes, habilidades y valores que debemos promover en los centros de aprendizaje.

Por lo que un trabajo como éste busca abrir la puerta a la reflexión. Por un lado, la importancia de la vocación de cómo los docentes nos involucramos con el mejoramiento del entorno, ya que la profesión docente se vuelve un estilo de vida en el que con el paso del tiempo acumulamos, experiencia, desarrollamos nuestros sentidos como la intuición y la observación, todo para ser mejores docentes y quizá mejores personas.

La presente investigación es en principio un análisis de cómo los jóvenes, en específico adolescentes entre 15 y 18 años incorporan Internet y las Redes Sociales Digitales en su proceso de aprendizaje, pero no solo para hacer una crítica o recomendaciones, sino para realizar mediante una intervención en el aula una propuesta de estrategia didáctica, que nos permita como docentes sacar el mayor provecho de los medios que tenemos a nuestro alcance.

Muchos piensan en la tecnología, como una moda, como algo pasajero y no ven su utilidad

educativa y didáctica. Sin embargo, existen un sin número de investigaciones y trabajos en el mundo cuya preocupación radica en la importancia de poder adaptarse a los cambios, no sólo tecnológicos sino también sociales que enfrentan los alumnos, para que el constante bombardeo de información y de plataformas digitales se convierta en instrumentos atractivos para su aprendizaje.

Este trabajo consta de tres capítulos en los cuales se desglosa la manera en cómo fue pensada, planeada, diseñada e implementada la estrategia didáctica, así como los resultados que se obtuvieron y un manual creado con base en la experiencia en la intervención docente de cómo construir un espacio digital de trabajo en plataformas como Facebook y cómo desarrollar la habilidad de investigación mediada por internet.

El capítulo uno es un recorrido por la concepción de estrategia didáctica para establecer los elementos teórico-metodológicos que sirven de base en la construcción, la importancia de la planeación en el quehacer docente, las tendencias a usar medios digitales y de incorporar la tecnología en los procesos didácticos.

En el segundo capítulo se busca esclarecer las dudas sobre el concepto de Red Social, en qué consiste y las diferencias entre el concepto original y lo que se maneja hoy de manera popular. Así mismo una estimación de sus funciones educativas, un aspecto sumamente importante que es el vínculo con los docentes y más adelante una mirada a Facebook como una extensión de la interacción en el salón de clases y la importancia de incorporarlo a la práctica docente cotidiana.

También se muestra cómo Internet se vuelve un asistente en la investigación en las Ciencias Sociales, por lo que se vuelve importante saber cómo lo usan los alumnos, los docentes y finalmente cómo se establece el proceso de la investigación, la búsqueda, fuentes y manejo de información y así poder comprender por qué es importante aprender a investigar en Internet.

Finalmente en el tercer capítulo se encuentra una propuesta de estrategia didáctica la cual consta de un diagnóstico donde se dan a conocer las características generales de la población con la que se trabajó. Una pieza importante es la creación y manejo del espacio “Aprende y Comunica” en Facebook, ya que se enlista una serie de elementos que se deben de tomar en

cuenta para trabajar con las Redes Sociales Digitales como espacio de interacción.

Posteriormente se presentan dos secuencias didácticas que están planeadas como un proceso de dos semestres. En la secuencia uno, se da un mayor peso a las habilidades lecto escritoras que son el andamio importante para que se pueda realizar una investigación completa y útil en Internet, que es el objetivo principal de la secuencia dos, afianzar los conocimientos de las Redes Sociales Digitales e Internet para que los alumnos puedan procesar, analizar y sintetizar, la información, los datos, las plataformas y los recursos que la web ofrece, de manera eficiente, plasmándolo en un producto como lo es una infografía; que es el pretexto ya que una vez que se afina la habilidad del alumno ellos podrían crear prácticamente cualquier producto audiovisual como evidencia.

Para cerrar el capítulo se ofrece un decálogo para que los docentes tengan una conducción adecuada de cómo fomentar en los alumnos la Investigación y como incorporar las Redes Sociales Digitales e Internet, estas recomendaciones se elaboraron con base en la experiencia recabada producto de la intervención a lo largo de las prácticas docentes y con ayuda de los resultados obtenidos en los distintos test aplicados.

En 2013 el Presidente Enrique Peña Nieto, dio a conocer la “Estrategia Digital Nacional” por lo que es necesario poner a discusión el tema de la alfabetización digital, del uso académico de las Redes Sociales Digitales por lo que esta investigación, es a la vez una invitación a descubrir cuáles de las preconcepciones acerca de la relación tecnología-aprendizaje-alumnos-docentes son reales, es decir, saber qué es lo que pasa en el salón de clase, si hay una incorporación real, incluso si existe un interés genuino de hacerlo, establecer un panorama realista.

Capítulo 1. IMPORTANCIA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

1.1 ¿Qué es una estrategia didáctica?

El significado originalmente se ubica en el contexto militar. Entre los griegos, la estrategia era la actividad del estratega. El estratega proyectaba, ordenaba y orientaba las operaciones militares y se esperaba que lo hiciese con la habilidad suficiente como para llevar a sus tropas a cumplir sus objetivos.

El concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en los procesos de Enseñanza-Aprendizaje. (Velazco y Mosquera 2010)

Se busca realizar una breve síntesis del marco conceptual de estrategia. A continuación se presenta un breve análisis del concepto de estrategias didácticas en la obra de: José Bernardo Carrasco y Serafín Antúnez.

Carrasco, adopta una perspectiva muy amplia, para entender que el término estrategia ha sobrepasado su ámbito militar, comprendiéndose actualmente como habilidad o destreza para dirigir un asunto. En referencia al campo didáctico, sostiene que las estrategias son todos aquellos enfoques y modos de actuar que hacen que el profesor dirija con pericia el aprendizaje de los alumnos, todos los actos favorecedores del aprendizaje. Aunque representa un punto de partida muy general, es la interpretación más usualmente difundida y aceptada en la educación.

Serafín Antúnez, por su parte, prioriza la programación como elemento central en la labor del docente, asimilando el concepto de estrategia con el de programación estratégica. Programar es establecer una serie de actividades en un contexto y en un tiempo determinados para enseñar unos contenidos con la pretensión de conseguir varios objetivos.

Una estrategia es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son

responsabilidad del docente¹.

La estrategia es, por lo tanto, un sistema de planificación aplicable a un conjunto articulado de acciones para llegar a una meta. De manera que no se puede hablar de que se usan estrategias cuando no hay una meta hacia donde se orienten las acciones. La estrategia debe estar fundamentada en un método pero a diferencia de éste, la estrategia es flexible y puede tomar forma con base en las metas a donde se quiere llegar. En su aplicación, la estrategia puede hacer uso de una serie de técnicas para conseguir los objetivos que persigue.

1.2 ¿Cómo hacer una estrategia didáctica?

José Bernardo Carrasco establece que las tres estrategias didácticas más importantes son:

- Los Métodos: Son caminos para llegar a un fin; implican obrar de una manera ordenada y calculada. El método es un orden concretado en un conjunto de reglas.

Para el autor, los principales métodos son: a) de enseñanza Individualizada; b) de enseñanza Socializada.

- Las Técnicas: Constituyen instrumentos que sirven para concretar un momento en la Unidad Didáctica. Las técnicas son esencialmente instrumentales. El método, por lo tanto, se efectiviza a través de las técnicas, y es entonces más abarcativo que las mismas.

- Los Procedimientos: Son maneras (formas) de concretar el método (aun reconociendo de su parte que no existe acuerdo sobre su significado). Los procedimientos serían: el inductivo-deductivo; analógico-comparativo, analítico- sintético, etc.

Para este autor, el procedimiento constituye la manera lógica de desarrollar el método, apelando a los siguientes principios didácticos:

- Principio de la Ordenación: Corresponde a la jerarquía de los conocimientos que se están enseñando, de acuerdo con una disposición y una progresión correctamente calculadas.

1. En Didáctica Disciplinar, del Ciclo de Profesorado para Profesionales, F.F. y L., 2004, a cargo de Haydée Berardini y Elsa Cabrini

- Principio de la Orientación: Proporciona a los alumnos una guía segura para el aprendizaje.
- Principio de la Finalidad: Cuando se definen correctamente los objetivos que se quieren alcanzar.
- Principio de la Adecuación: Tiene en cuenta el nivel de aquellos a quienes va dirigido.
- Principio de la Economía: Se refiere a la eficiencia en la utilización de los recursos didácticos.

Por lo que encontramos que en esta forma de pensamiento, tanto los métodos como las técnicas y los procedimientos están elevados a la categoría de Estrategias, aun cuando se infiere de lo explicado que no están al mismo nivel.

En efecto, siendo el método más completo que las técnicas que utiliza, y dado que se vale de los procedimientos para su desarrollo, estaría ubicado un peldaño por sobre los anteriores.

En el análisis de Carrasco, método se identifica con estrategia, aunque desde una perspectiva un poco más general y no tan rígida. No puede resultar para nada extraño que la definición de método didáctico de Carrasco pueda ser una definición de estrategia didáctica más cercana a lo que trabajaremos. “El Método Didáctico es “la organización racional y práctica de los medios, técnicas y procedimientos de enseñanza para dirigir el aprendizaje de los alumnos hacia los resultados deseados”.

Serafín Antúnez, por su parte, encuentra que existen diferentes tipos de programación:

- Una programación estratégica de largo plazo.
- Una programación logística con mayor concreción de objetivos que la anterior
- Una programación táctica a corto y mediano plazo.
- Una programación corta o de aula.

Las tres primeras corresponden al proyecto curricular de área y de ciclo. En el pensamiento del autor hay una suerte de concepción finalista, un construir “de abajo hacia arriba” la programación.

Tratando de responder a la pregunta: “¿cómo enseñar?”, retoma el autor el tratamiento de las estrategias metodológicas, las que teniendo su fuente en teorías filosóficas,

psicológicas o psico-pedagógicas, constituyen modelos inaplicables en estado puro.

Define las estrategias metodológicas como: “La secuencia ordenada de todas aquellas actividades y recursos que utiliza el profesor en la práctica educativa, con un fin determinado”. Dado que no existe –señala el autor- un único método didáctico, o una única y sistemática secuencia de pasos, es posible aplicar en el aula diferentes estrategias metodológicas: clase magistral, investigación, proyectos, solución de problemas, etc.

Estas estrategias metodológicas se llevan a cabo a través de las actividades, entre las cuales menciona: de introducción-motivación, de desarrollo, de consolidación, de refuerzo, recuperación, etc.

Caracteriza el pensamiento del autor la fuerte conexión entre la programación de estas actividades y las unidades didácticas, tomando un carácter específico de intervención didáctica.

Antúnez reflexiona que no obstante, de una manera general, existen dos tipos de secuencias:

- Clase magistral con actitud receptiva: considera al alumno como un almacén en el que se acumulan los conocimientos.
- Secuencia procesual con predominio de la investigación y predisposición al descubrimiento, donde individual o colectivamente se construye, relaciona y estructura el conocimiento, posibilitando así la construcción de estructuras cognitivas.

Las estrategias, las técnicas y las actividades se encuentran en diferente nivel. Las técnicas de la enseñanza –que en un sentido lógico quedan subordinadas a la estrategia empleada- son: “el desarrollo de acciones propias del proceso de enseñanza y aprendizaje – a cargo del profesor o del alumno- que sirven para concretar un momento de dicho proceso”, siendo útil a nuestro criterio una primera división de las mismas en dos grandes grupos: individuales y grupales.

Las entonces denominadas *estrategias de inicio, desarrollo y cierre, expositivas, de indagación*, etc., además de las anteriormente mencionadas individuales y grupales, constituyen sin duda técnicas subordinadas a una de las dos estrategias genéricas propuestas. Denominar estrategias a estas técnicas equivale a clasificarlas incorrectamente.

Sabemos además que las estrategias son siempre unas pocas (muy pocas), ya que implican las grandes líneas de acción; más aún, generalmente un solo concepto estratégico el hilo conductor de la acción. En este sentido, los autores acuerdan que si existen muchas estrategias, es que probablemente no se han definido correctamente.

Las estrategias didácticas contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Es sustancial, plantear estrategias didácticas que contemplen los objetivos de Enseñanza-Aprendizaje a partir de los diversos métodos, los cuáles deben dirigirse a las necesidades particulares de cada asignatura, por lo tanto los docentes deben conocer y emplear una variedad de actividades que le permitan concretar dichos procesos apoyados de los diversos recursos que las tecnologías ofrecen.

Hemos analizado brevemente las propuestas conceptuales de conocidos autores sobre los alcances del significado de la estrategia en el campo de la didáctica, como así también una concepción de las mismas con la pretensión de aportar elementos para el análisis del tema.

Dada la variedad de conceptos existentes, parece útil intentar clarificar el tratamiento del tema, lo cual se logrará estableciendo una coherencia con el significado de la estrategia en las restantes áreas y disciplinas, lo cual implica trabajar sobre la base de equivalencia de conceptos para los diferentes niveles: el estratégico, el técnico-táctico y la ejecución de tareas.

Asimismo, siguiendo con esta línea argumental, la planificación y los métodos son parte de la estrategia adoptada, es decir, componentes del pensamiento estratégico que los contiene, y al cual se subordinan.

Por lo que se propone tomar como base la siguiente definición: Las estrategias didácticas son concepciones que implican compromisos y acciones que subordinados a un plan principal propenden a la consecución de los objetivos didácticos propuestos (Rodríguez Carlos 2011)

1.3 La importancia de planear una estrategia didáctica en la práctica docente

Planificar implica explicitar los componentes de la estrategia, la aplicación de los métodos, la disposición de recursos, los procedimientos que se utilizarán, en un proceso de anticipación orientado a lograr los objetivos propuestos, tratando de minimizar costos, riesgos y aspectos contingentes derivados de la incertidumbre y el azar. Igualmente, se señala que se mencionan dos tipos de planificación: la situacional y la estratégica.

La primera consiste en desarrollar un plan de contingencia para neutralizar determinado suceso, de probable ocurrencia, esto es: si ocurre A, entonces realizaremos B; es sobre todo de orden táctico. Se define como un cálculo que precede y preside la acción.

La planificación estratégica es una planificación de largo plazo. En términos pedagógicos, se trata de un instrumento que debe ser útil al docente de todo nivel para ordenar lógicamente y cronológicamente el desarrollo de su tarea; pero para que esto sea posible, debiera ser un instrumento flexible, adaptable a las cambiantes situaciones y requerimientos de la enseñanza y consensuado con los otros protagonistas del proceso de enseñanza- aprendizaje.

De acuerdo a las consideraciones anteriores, la planificación se constituirá en: Un mini proyecto secuenciado, gradualizado y articulado que busca la coherencia de los componentes didácticos, su selección, progresión, complejización y articulación, para responder a los clásicos interrogantes: a) ¿para qué enseñar?; b) ¿qué enseñar?; c) ¿cómo enseñar?; d) ¿cuándo, cómo y a quién evaluar? (Rodríguez Carlos 2011)

Intentando mantener la coherencia epistemológica del concepto de estrategia en su relación con otras disciplinas y particularmente con la evolución del concepto en las ciencias sociales, nos resta señalar que tanto la planificación como la metodología constituyen partes de la estrategia; no meramente partes secundarias, por cierto, sino componentes específicos e insustituibles del pensamiento estratégico.

La forma usual, incluyera de la estrategia en las metodologías o en la planificación (estratégica) implica de alguna forma subvertir el orden natural de los conceptos, relativizando la fuerte

implicancia operativa y unificadora del pensamiento estratégico.

Las actividades y tareas, las cuales, subordinadas a las técnicas desarrolladas por el docente, son las formas como los alumnos entran en contacto con los contenidos que los conducen al logro de aprendizajes significativos.

Las actividades son parte de la secuencia didáctica, y son seleccionadas por el docente en función de los contenidos a enseñar, intencionalidades, nivel de los alumnos, contexto aula-social, etc. Evidentemente, el criterio, la experiencia y la intuición del docente juegan en este sentido un rol fundamental.

Estrategia de construcción y recuperación de conocimientos basada en las teorías del constructivismo y el cognitivismo, ha tenido una rápida difusión y aceptación; no afirmamos, sin embargo, que exista una cabal comprensión de la misma.

Bajo esta concepción, el docente promueve la construcción de una red de conocimientos en los alumnos, red incluyente donde se resignifican los conceptos desarrollados. Se restablece el equilibrio en la cadena pedagógica docente-proceso-aprendizaje-alumno, claramente fuera de balance en la concepción precedente.

Resulta importante que el alumno comprenda la importancia de su rol, en cuanto co-constructo y ordenador-jerarquizador del material pedagógico desarrollado, no siendo posible eludir la responsabilidad implicada, ya que la disposición o la ausencia de ella afectará significativamente el resultado y la eficacia del proceso.

Otro aspecto esencial de esta estrategia es su carácter procesual, lo que significa que promueve un proceso de construcción de conocimientos, y es precisamente eso, lo que debe evaluar.

Establecidos los conceptos precedentes, resultará claro que deberá el docente admitir en el alumno las diferencias de criterio resultantes de dicho proceso de construcción, siendo su intervención mucho menos un dogmática y más de guía.

El esquema que presentamos representa el pensamiento estratégico en los diferentes niveles, partiendo de la construcción de conocimientos.

En la estrategia se pretende seleccionar y utilizar los componentes metodológicos para su realización; también hemos visto que los métodos didácticos no se excluyen, sino que se complementan con los de la ciencia de base. La planificación de largo plazo enmarca el pensamiento estratégico.

Otro nivel es el técnico, donde proponemos una primera línea conceptual entre técnicas individuales y grupales; luego de esta primera opción que realiza el docente, se implementarán las técnicas expositivas, de recuperación, desarrollo, cierre, etcétera, según el criterio del mismo. Lo importante es comprender que no existe una disociación entre el pensamiento estratégico de largo plazo y la instrumentación didáctica cotidiana.

En síntesis: planear las estrategias didácticas, se entiende como: establecer conductas y pensamientos que un aprendiz emplea durante el aprendizaje y cómo se intenta influir en los procesos de codificación del alumno. Así, la meta de cualquier aprendizaje particular puede afectar los estados motivacionales y afectivos del alumno, o la forma en la que éste selecciona, adquiere, organiza o integra el nuevo conocimiento. Otra conceptualización es: como procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. (Monereo, 1998) Entonces, con esto podemos vislumbrar, que estas dependen del alumno y le van a permitir adquirir o construir sus conocimientos.

Autores como (Hernández, 1998). Nos dan una perspectiva acerca del desarrollo práctico de estrategias didácticas, él las plantea como proyectos de trabajo y argumenta que:

Los proyectos de trabajo suponen una manera de entender el sentido de la escolaridad basado en la enseñanza para la comprensión, lo que implica que los alumnos participen en un proceso de proyectos de trabajo; investigación, que tiene sentido para ellos y ellas (no porque sea fácil o les gusta) y en el que utilizan diferentes estrategias de estudio; pueden participar en el proceso de planificación del propio aprendizaje, y les ayuda a ser flexibles, reconocer al "otro"

y comprender su propio entorno personal y cultural.

Esta visión favorece la interpretación de la realidad y el antidogmatismo. Los proyectos así entendidos, apuntan hacia otra manera de representar el conocimiento escolar basado en el aprendizaje de la interpretación de la realidad, orientada hacia el establecimiento de relaciones entre la vida de los alumnos y profesores y el conocimiento que las disciplinas y otros saberes no disciplinares, que van elaborando. Todo ello para favorecer el desarrollo de estrategias de indagación, interpretación y presentación del proceso seguido al estudiar un tema o un problema, que por su complejidad favorece el mejor conocimiento de los alumnos y los docentes de sí mismo y del mundo en el que viven.

La estrategia es, por lo tanto, un sistema de planificación aplicable a un conjunto articulado de acciones para llegar a una meta. De manera que no se puede hablar de que se usan estrategias cuando no hay una meta hacia donde se orienten las acciones. La estrategia debe estar fundamentada en un método pero a diferencia de éste, la estrategia es flexible y puede tomar forma con base en las metas a donde se quiere llegar. En su aplicación, la estrategia puede hacer uso de una serie de técnicas para conseguir los objetivos que persigue.

1.4 Tendencias digitales en las estrategias didácticas

La enseñanza que está utilizando las nuevas tecnologías hoy disponibles, debe dar una información que proporcione una visión global de los conceptos fundamentales y que permita prever el resultado u objetivo final, el control de los comportamientos, la formulación de un programa, su aplicación y evaluación consiguiente.

Debe permitir añadir ejemplos de aplicaciones reales de las ideas expuestas, para convertir los conceptos en algo vivo para el estudiante y la existencia de una unidad de simulación que permita al educando plantear sus propios casos y resolverlos, siguiendo el sistema de ver ¿qué pasaría si?

Las recientes teorías del aprendizaje promueven que el conocimiento es algo que cada individuo reconstruye, y por lo tanto el conocimiento no se adquiere por mera transmisión. En consecuencia se sostiene que las estrategias del aprendizaje más efectivas son las que explotan el principio de aprender haciendo, y que están presentes en algunas estructuras del

Nivel Medio Superior como lo es el Colegio de Ciencias y Humanidades.

En el ámbito escolar, la educación tradicional se ha centrado, durante un largo período, en una enseñanza académica, quizás demasiado teórica, que debido a las mutaciones producidas en la sociedad con la aceleración de los cambios actuales, ha requerido orientarse hacia unos nuevos planes de estudio más cortos, menos academicistas y más prácticos.

La aceleración del cambio tecnológico hace cada vez más caduco el estático planteamiento educativo tradicional. En particular, la práctica inexistencia de formación continua de los profesores constituye un claro ejemplo del escaso valor de mercado que la sociedad generalmente asigna a la enseñanza.

La sociedad siente la inadecuación de estrategias y planeaciones que proporcionan los sistemas educativos formales con relación a las necesidades del presente y del futuro inmediato. Producto de ello es el deseo, a menudo no explícito, de una revisión a fondo de las estructuras modificándolas de forma tal que permitan una mayor y más rápida adaptación. El desarrollo de nuevas industrias y tecnologías y el declive de viejos procesos llevan a la aparición de nuevas profesiones y nuevos modos de producción y gestión, por ende, se sugiere la necesidad de una educación permanente y continua.

Mucha gente piensa en la tecnología como una moda como algo pasajero y no ven su utilidad educativa y didáctica, sin embargo hay también muchos modelos de incorporación didáctica y trabajos en el mundo cuya preocupación radica en la importancia de poder adaptarse a los cambios no solo tecnológicos sino también sociales que enfrentan los alumnos y en conjunto nosotros como docentes, es por ello que tenemos que tener una preparación integral mirando hacia el futuro.

Frente a un mundo en donde el mercado laboral requiere cada vez mayores habilidades y competencias, habrá que preguntarse ¿Estamos atendiendo a las necesidades de la actualidad? Por ello se propone reflexionar si como docentes tenemos la preparación y actualización necesaria para comprender los cambios económicos y sociales por un lado y por otro como empleados del sistema educativo con necesidad de insertarnos de manera eficiente a las instituciones y si podemos enfrentar el bagaje intelectual y demandas que los alumnos

nos presentan en el aula.

Cuando se habla de cobertura, existe una necesidad por parte de los gobiernos en el caso de México que en números se cumpla con escuelas suficientes, pero la infraestructura es importante ya que si no cuentan con las condiciones mínimas ¿Cómo pueden los alumnos tener un espacio adecuado para trabajar? Lo anterior es una de las preocupaciones que se manifiesta en el texto de *Mejora de la Calidad educativa*. Pero en la realidad vemos que no todos los niños y jóvenes están en la escuela, ni éstas tienen las condiciones necesarias para operar, es cuando nos cuestionamos dónde quedan todos los recursos y los proyectos que se destinan en el país para la educación.

Ahora pensemos que logramos tener una realidad perfecta donde los gobiernos y las instituciones pongan todo lo necesario para tener instalaciones suficientes y aptas para el aprendizaje, pero surge un nuevo problema del cual también nos hablan los autores en el texto antes mencionado, la formación de los maestros; en nuestro país ha estado directamente vinculado el nivel y la capacitación docente con la baja calidad educativa.

Por lo que se cree que uno de los indicadores de esta problemática es la resistencia que los profesores tienen a que se haga la actualización que ellos requieren y los alumnos requieren, quizá dependa directamente de su formación. Con esto no se quiere discriminar a los profesores que son normalistas o a los que no se han formado en un entorno pedagógico y solo se quedan con los conocimientos que la disciplina les otorga, pero si no hay una necesidad propia del docente por seguir aprendiendo y actualizándose, poco se podrá lograr.

Quizá por la promoción de las nuevas tecnologías en este proyecto está mal que se diga, pero si es importante aportar una crítica, pues en países como el nuestro se piensa que el rezago educativo se resuelve con dar tablets a los estudiantes o aumentar horas en las escuelas o peor aún, quitando contenidos a conveniencia de las autoridades educativas; pero esto solo convierte a los alumnos en analfabetas funcionales que aprenden a leer y escribir solo para cubrir un requisito de manera inmediata.

La incorporación de la tecnología a partir de lo trabajado no termina con el problema del manejo de contenidos, ni con la cobertura y menos aporta calidad; si los docentes no estamos

informados, habilitados para el buen manejo de ella en principio en nuestro quehacer como profesores; para después poder ofrecer un acompañamiento a los alumnos en el correcto uso, no solo en la funcionalidad de los gadgets, sino en que puedan aportarles algo significativo que los convierta en alumnos autodidactas. Ello no se puede lograr si los docentes no somos buenos acompañantes facilitando el proceso de enseñanza aprendizaje, solo es posible si existe por parte de nosotros una apertura, si hay un mal manejo del poder y de la comodidad en la profesión docente no será posible.

La innovación tecnológica debe estar fundamentada en un análisis que permita establecer las habilidades y los conocimientos que se consideran necesarios desarrollar en cada nivel educativo. Como características generales, se buscará que la innovación se apegue a estándares, sea flexible, accesible y escalable². Para que lo anterior sea viable se destacó que en México aún tenemos una brecha digital muy grande que no se trata de los que tienen acceso o no a Internet, sino también en materia de infraestructura. Los que tenemos acceso a la tecnología siendo cara y deficiente comparada con los estándares internacionales. Otro problema que resalta es la falta de inversión y de trabajo en investigaciones de manera local que nos permita tener en el país un nivel tecnológico necesario, no solo pensando en la educación sino en áreas tan importantes como la medicina, para no tener que depender tanto de otros países.

Que se persiga como objetivo de la investigación la incorporación de las Redes Sociales al proceso de reafirmación de aprendizaje de los alumnos, en el fondo tiene como intención el que ellos tengan mejores herramientas para la resolución de problemas y conflictos, que les permitan en principio incorporarse a la educación superior, pero también para que tengan ventajas competitivas para poder insertarse en el mercado laboral. Pues no podemos negar que al final estamos formando a personas que se convertirán en algún momento en capitales, que los mercados requieren como mano de obra, por ello además de la parte instruccional es pertinente que los alumnos reflexionen en torno a sus habilidades y la aplicación de ellas.

2 Judith Zubieta García, coordinadora de la Universidad Abierta y Educación a Distancia, unam; Fernando Gamboa Rodríguez, Coordinación de la Universidad Abierta y Educación a Distancia, unam; Fabiola López y López, Coordinación de la Universidad Abierta y Educación a Distancia, unam; Ana María Bañuelos Márquez, Coordinación de la Universidad Abierta y Educación a Distancia, unam; Tomás Bautista Godínez, Coordinación de la Universidad Abierta y Educación a Distancia, unam; Max de Mendizábal Carrillo, Coordinación de la Universidad Abierta y Educación a Distancia, unam; Ana Hilda Gómez Torres, Coordinación de la Universidad Abierta y Educación a Distancia, unam, y Jorge León Martínez, Coordinación de la Universidad Abierta y Educación a Distancia, unam

Por ello es muy importante tener en mente la posibilidad de vincular el mundo de la educación, la capacitación y el mundo del trabajo, y cómo afrontamos el hecho de vivir una discriminación laboral donde los que dominan las nuevas tendencias y lenguajes se distinguen de los que no, ya no solo se trata del nivel socioeconómico, sino que tanta capacidad de adaptación tengamos.

En este sentido lo que nos aporta Paul Gee en: *El nuevo orden laboral Lo que se oculta tras el lenguaje del neocapitalismo*; un llamado de atención para darnos cuenta cómo se reconstituyen las figuras de los trabajadores, los alumnos y profesores, frente al neocapitalismo manifestado en la modernización de los procesos de producción pero también en la inmediatez que nos proporcionan las tecnologías de la información, el autor más que dar respuesta a esta problemática, lo que hace es abrir la discusión y destacar la importancia de hacer para comprender la complejidad de los cambios.

En el nuevo orden laboral vemos que muy poco se privilegia la especialización pues como se menciona anteriormente, una característica que deben tener los trabajadores, es la capacidad de adaptación y resolución de problemas; es decir, que sin importar cuál sea el puesto que desempeñen deben poder moverse sin mayor problema al área que se le requiera.

A primera vista podría parecer que no existe una relación directa con nuestros estudiantes en el nivel medio superior, si bien el bachillerato de la UNAM no tiene como finalidad ser una opción educativa terminal, sí vemos que cada vez es más común que los alumnos usen de trampolín el bachillerato para irse a otras opciones como: turismo, hotelería, gastronomía, etc., buscando una rápida incorporación al mercado laboral, lo que implica no ingresar al nivel superior.

Por lo anterior, es que surgen interrogantes: ¿Cuál es el papel de los maestros en este contexto? ¿Cuáles son las mejores herramientas para los alumnos? Las respuestas a estas preguntas parecen sumamente complejas de responder, sobre todo por el notable interés de trabajar con tecnologías de la información.

De tal manera que la solución para que los alumnos tengan una educación valiosa no es saturar de dispositivos electrónicos al aprendizaje, pero tampoco que los maestros se deban

cerrar a la actualización, deberían apoyarse de todos los recursos que la tecnología les ofrece, aunque es importante destacar que en la actualidad se dan ejemplos que dificultan la incorporación tecnológica como en el plantel Azcapotzalco del Colegio de Ciencias y Humanidades, donde se realizó la práctica docente para evaluar y analizar estrategias para efectos de esta investigación; no cuenta con red inalámbrica de Internet, para que los alumnos trabajen, lo que me parece un obstáculo pues ni siquiera los salones tienen proyector, por lo que los recursos se siguen quedando a selección y discriminación de lo que el maestro crea conveniente; no se fomenta que los alumnos tomen responsabilidad de su aprendizaje, ellos esperan que los materiales se los otorgue el profesor.

Así como existe una preocupación porque los alumnos tengan la preparación necesaria para funcionar y moverse en el mercado laboral, tal como no los expone Paul Gee, existe un temor por parte de las empresas, que los empleados sepan demasiado y que puedan vender ese conocimiento al mejor postor. Por ello se ha dejado de lado la especialización y se privilegia el trabajo en equipo, en donde se puedan rotar los lugares y cada uno sepa qué hace el otro y nadie se vuelva imprescindible. “Vemos, más bien, un movimiento de acercamiento hacia la gente capaz de trabajar en colaboración (equipos) para producir resultados y añadir valor a través del conocimiento y la comprensión distribuidos”.

Pero para que lo anterior pueda funcionar y se pueda dar, los docentes tenemos que hacer una profunda reflexión en torno a nuestra labor, ya que no se trata solo de conquistar un espacio laboral, tomándolo como nuestro único espacio de trabajo, tener una apertura a interactuar con otros colegas, y también a ser muy perceptivos y observadores de lo que pasa en el aula, pues solo así podemos identificar cuáles son las habilidades de nuestros alumnos, pues no se trata solo optar por los materiales audiovisuales, no demos por hecho que todos los jóvenes se interesarán por ellos, habrá a quien le interese la construcción literaria y por ello deba fomentarse la habilidad lecto-escritora que no depende solo de ejercicios ortográficos y de repetición sino que en mucho tiene que ver con la selección de textos.

La incorporación de las tecnologías de la información, nos puede dar el espejismo que la acción comunicativa será más sencilla o por lo menos más eficiente, sin embargo se ha vuelto más compleja y complicada su implementación. Pensemos en la habilidad lecto-escritora, retomemos lo que dice el Dr. Díaz de Cossio en su texto: *Leer, escribir, contar y pensar para la vida y el trabajo: Una metáfora*; entre otras cosas nos expone la importancia que tiene para

los seres humanos como especie, el dejar testimonio, ya que en nuestros inicios el habla a través de la tradición oral era la manera de preservar el conocimiento pero también era la manera en que secretos milenarios solo se concentraran en unos cuantos y en algunos casos se perdían al no ser dignos de ser heredados, después con la escritura fue posible dejar asentados en papel miles de conocimientos y acervos históricos.

Pero ¿Qué tanto el que sepamos usar una computadora, leer o escribir nos da mejores condiciones de vida? tal y como lo explica en su texto el Dr. Roger, mientras entendamos a la alfabetización tradicional o digital como un mero trámite para que las personas consigan un trabajo no se volverá significativo, pues todo depende del nivel socioeconómico de las personas para que hagan uso de esas habilidades, para muchos se restringe a saber reconocer su nombre y saber cuánto les pagan sin que se interesen por conocer más allá, esto en parte porque sus actividades laborales no se las exigen.

Pero un problema fundamental a partir de revisar este texto es la necesidad de que exista un rescate del lenguaje, de las formas y códigos de comunicación, pues si bien la tecnología nos permite tener a nuestro alcance un sinfín de materiales digitales que pensando en espacio y acceso en ocasiones serían prácticamente imposibles de tener físicamente, también ha cambiado la forma en cómo se escribe, que en muchas ocasiones ha sido para mal, Con la excusa de la rapidez e inmediatez caemos en vicios, en escribir palabras incompletas o abreviadas incorrectamente y en este sentido los adolescentes hasta propios lenguajes han codificado.

Por ello si nos aventamos el paquete de incorporar a las nuevas tecnologías debemos también estar conscientes del compromiso de fomentar una correcta escritura, no solo para hacer tareas, sino pensando que los contenidos que se publican en Internet llegan a millones y si no tenemos cuidado podemos estar reproduciendo errores a esas mismas cantidades.

La alfabetización tradicional o digital no tiene que ser un castigo, por ello como maestros debemos identificar las preferencias de nuestros alumnos, para así hacer una elección de materiales que les permitan involucrarse más y más en estas actividades y con la posibilidad que nos da Internet y las Redes Sociales, tenemos acceso a un mundo en constante cambio por lo que si hacemos bien nuestro trabajo, los alumnos tendrán los elementos para comprenderlo mejor.

Capítulo 2. Redes Sociales Digitales, Internet y sus implicaciones educativas en la investigación

2.1 ¿Qué son las redes sociales?

En principio es necesario aclarar que se trata de un concepto que implica más de un significado. Un primer sentido se refiere a las redes sociales como “networking” entre personas mediante plataformas virtuales. Lo que en la actualidad ha desplazado a otras connotaciones de significado con mucha más tradición en las ciencias sociales por su reciente popularidad. Un segundo caso se refiere a las redes sociales como metáforas sobre la complejidad del mundo social. Un tercer sentido se refiere a las redes como estrategia de “empoderamiento” de actores locales (redes de organizaciones normalmente) para la mejora de una situación o la puesta en marcha de una iniciativa. Finalmente, un cuarto concepto se refiere a las redes sociales como herramienta para el análisis de las relaciones empíricas entre personas, organizaciones, países u otras unidades de análisis. (Molina y Ávila eds. 2011)

En síntesis las redes sociales son medidas (imperfectas, como todas las medidas) de un mundo social y cultural en movimiento. Que si somos capaces de interpretar adecuadamente podremos ver simultáneamente las huellas que dejan en la historia, la cultural y la educación que impactan a las personas. Y es aquí donde pensamos que reside su mayor interés.

Es importante destacar que desde la perspectiva del análisis, la sociedad no se entiende sólo como agregado de individuos a nivel “micro” o de estructuras a nivel “macro”, sino como una “red de redes”, con adaptaciones mutuas.

Esta “red de redes” tiene estructuras, patrones o regularidades en las formas de vinculación de esos conjuntos relacionales. A primera vista las redes aparecen como un complejo difícil de desentrañar. Sin embargo, detrás de esa maraña existen patrones de interacción, que influyen en el comportamiento de las personas u organizaciones implicadas, aunque no sean conscientes de esta influencia. Desde este enfoque, la sociedad no la conforman los individuos, sino el agregado de individuos y patrones de relaciones, simultáneamente.

Desde esta perspectiva, el concepto de “Red Social” implica dos elementos: a) nodos y b) vínculos. En términos generales, los nodos pueden representar diferentes tipos de unidades de análisis (personas, hogares, comunidades, grupos étnicos, organizaciones, instituciones, entre otros). Por su parte, los vínculos pueden representar diferentes tipos de relaciones entre nodos: a) semejanza, b) relaciones sociales, c) interacciones y d) flujos.³

El análisis de redes estudia pues los vínculos entre personas (u otra unidad de análisis) y la influencia que ejercen estos vínculos en el comportamiento o la cognición. Sus antecedentes intelectuales se pueden encontrar en la sociología de Simmel, la sociometría de Moreno y la antropología social de la Escuela de Manchester.

La expresión “red social” fue acuñada por el antropólogo John Barnes en 1954 en su trabajo sobre una aldea de pescadores noruegos. De igual manera se destaca el uso de esta expresión por Elisabeth Bott en 1955 trabajando con familias de clase media inglesas. Durante los años 60 los estudios de redes sociales fueron populares en la antropología británica una muestra es, como se evidencia en el trabajo de Clyde Mitchell en 1969, que recoge y sistematiza diversos estudios de antropología urbana en África.

Estos primeros trabajos se realizaron con términos y conceptos desarrollados por los mismos autores, cuyo objetivo era capturar las transformaciones que la modernización y urbanización generaba en aldeas y comunidades tribales, inmersas en nuevos procesos de cambio cultural y diferenciación social. Aunque los principios elementales de la aproximación ya estaban disponibles en esos años, las limitaciones técnicas fueron imposibles de superar.

De tal manera recoger datos sobre relaciones sociales es ya una tarea difícil, analizarlos con

³ Los vínculos por semejanza son aquellos desarrollados entre nodos que tienen un mismo tipo de atributos (edad, sexo, estudios, etnia, clase, etc.). Los vínculos por relaciones sociales son aquellos que siguen roles específicos, como parentesco o amistad. Los vínculos por interacciones son aquellos mediados por pautas de comportamiento, como un saludo, una conversación o una invitación. Finalmente, los vínculos por flujos son aquellos donde hay intercambio de recursos, como dinero, información o favores.

o sin las computadoras de por medio lo es más aún. Éste fue el caso de los primeros estudios de redes sociales, que se realizaron de manera artesanal, tan sólo con papel y lápiz, pero con mucha creatividad e imaginación. No cabe duda que el gran mérito de estos antropólogos fue poner en evidencia el complejo mundo de las redes sociales e iniciar su estudio sistemático, a pesar de las limitaciones técnicas.

Hoy en día el panorama es diferente. Existen programas para análisis de redes que facilitan el trabajo del investigador. En la actualidad, los escenarios de investigación en las Ciencias Sociales se vuelven más complejos. Hoy en día se socializa entre matrices culturales desterritorializadas, más híbridas, complejas y translocales.

2.1.1 ¿Redes Sociales Digitales? Qué son y cómo funcionan

Actualmente nos hemos acostumbrado a referirnos a los medios digitales como Redes Sociales, pero no se tratan de lo mismo, tal y como se ha mencionado en el apartado anterior. Digamos que unos son las herramientas y los otros lo que se crea al utilizarla.

El *Social Media* es la plataforma, aplicación o medio de comunicación online que se utiliza por muchos usuarios para crear una interacción online; ya sea para crear contenidos, compartirlos, entablar conversaciones, etc. Entre los más famosos podemos mencionar: Facebook, Twitter, Snapchat, Google+, Pinterest, Instagram, YouTube, entre otros.

Por lo anterior se puede definir a una *red social* o *social network* no es más que el acto que se establece cuando dos o más personas conectadas interactúan a través de un social media. Estos internautas entran en relación porque tienen intereses, pensamientos o gustos comunes, o simplemente se conocen físicamente y quieren mantener el contacto (Mark W. Schaefer 2014). Así, es la retroalimentación entre dos usuarios, ya sean en nombre personal o en representación de una empresa, marca o evento, lo que hace posible que exista una red comunicativa entre internautas a través de los medios sociales.

Las redes sociales como ya lo hemos mencionado antes, son el entorno natural del hombre,

ya que al estar inmerso en una sociedad son parte fundamental de la interacción. Lo anterior, trasladado a la era digital, forma un hábitat donde el hombre se convierte en un usuario, más que un simple espectador, y tiene la posibilidad de compartir sus emociones, experiencias y preferencias dentro de una comunidad virtual (Avalos 2013).

Gradualmente, esto ha marcado un hilo en la sociedad actual; la sociedad de la información y del conocimiento. El fenómeno de las redes sociales digitales ha revolucionado la comunicación de los usuarios en Internet. Apoyadas por la evolución de la web, hoy en día los internautas son mucho más que simples receptores de información, pues se han convertido en generadores de contenido, líderes de opinión, consumidores expertos y exploradores constantes de información, entre otros roles que se han generado en el mundo digital.

En este sentido, una parte del manejo de contenidos educativos también se ha vuelto electrónico y las redes sociales digitales en su potencial aliado, por lo que es común encontrar que diversas entidades educativas públicas o privadas, e independientemente de su giro, cuentan con perfiles en sitios de redes sociales. Sin embargo, no todos los perfiles de docentes existentes son abiertos con responsabilidad, algunos son inaugurados sin considerar los elementos necesarios para mantener un perfil de redes sociales eficiente y confiable. Es fácil encontrarse con perfiles abandonados, faltos de contenido que, aparentemente, sólo fueron originados por moda o por supuesta necesidad, poniendo en riesgo la reputación digital del trabajo educativo en cuestión.

Por tal motivo, a continuación se presentan algunos elementos que deben considerarse antes de incursionar en la gestión de perfiles de redes sociales. Cabe señalar que estas recomendaciones parten de la experiencia y de la investigación de diversas fuentes relacionadas al tema.

El uso de redes sociales digitales se ha convertido en tema de análisis de diversas organizaciones, desde diferentes enfoques y áreas de estudio, a nivel mundial. Tan sólo en México, en el área de consumo de este medio, la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) ha realizado diversos estudios al respecto. Uno de los más recientes, MKT Digital y Redes Sociales en México 2014, presentó datos que confirman el impacto de la evolución de las redes sociales digitales en todos los ámbitos de la sociedad ganando terreno en la educación y que

más adelante analizaremos de manera comparativa con los resultados obtenidos a lo largo de la implementación de la secuencia didáctica que es la base fundamental de esta investigación.

2.1.2 Funciones educativas de las Redes Sociales Digitales

En la actualidad, el uso de las nuevas tecnologías de comunicación en el sistema de educación puso a disposición cierta cantidad de dispositivos como tablets en el nivel básico y redes inalámbricas destinadas a la creación de comunidades virtuales de aprendizaje en línea, los llamados LMS (Learning Management System). Esto ha dado origen a nuevas discusiones que abren un sin número de posibilidades en el campo del conocimiento; he aquí una de las preocupaciones de esta investigación, conocer las ventajas que su uso le ofrece a la educación media superior. Ésta debe garantizarle al futuro profesional una formación integral que incluya la dimensión ética, con la finalidad de fomentar actitudes, habilidades y valores imprescindibles en el desempeño profesional. Es por ello que se considera de vital importancia la necesidad de sumar a las instancias presenciales, las virtuales, ya que estas últimas permiten el desarrollo de otras capacidades y desarrollo de habilidades en el alumnado y en los docentes.

Para entender y valorar el impacto educativo de las Redes Sociales Digitales e Internet atendiendo a su influencia sobre las variables sociales del aprendiz que se relaciona, a través de una computadora, con los contenidos y tareas de aprendizaje y con sus compañeros o su profesor supondría, desde nuestro punto de vista, una aproximación sesgada y miope de la cuestión.

El impacto en la educación es en realidad un aspecto particular de un fenómeno mucho más amplio relacionado con el papel de estas tecnologías en la sociedad actual. Desde hace algunas décadas se da la aparición de una nueva forma de organización económica, social, política y cultural, identificada como Sociedad de la Información (SI), que comporta nuevas maneras de trabajar, de comunicarnos, de relacionarnos, de aprender, de pensar y, en suma, de vivir. El hecho significativo es que esta nueva sociedad se sustenta en buena medida en el desarrollo espectacular de las tecnologías de información y comunicación durante la segunda mitad del siglo XX. Como consecuencia de este desarrollo, estaríamos, en palabras de Castells, ante un nuevo paradigma tecnológico organizado en torno a las tecnologías de la

información asociado a profundas transformaciones sociales, económicas y culturales.

El fenómeno Internet y su impacto en la vida de las personas serían en este sentido únicamente una manifestación más, y con toda seguridad no la última, del nuevo paradigma tecnológico y de las transformaciones socioeconómicas y socioculturales asociadas a él. En efecto, Internet no es sólo una herramienta de comunicación y de búsqueda, procesamiento y transmisión de la información que ofrece unas prestaciones extraordinarias; Internet conforma además un nuevo y complejo espacio global para la acción social y, por extensión, para el aprendizaje y la acción educativa (Castells 2001).

En este contexto se ha expresado progresivamente nuevas formas sociales en las que las personas no están obligadas a vivir, encontrarse o trabajar cara a cara para producir mercancías, ofrecer servicios o mantener relaciones sociales significativas (SHAYO y cols., 2007). Los factores que han contribuido a la expansión y al rápido crecimiento de estas nuevas sociedades virtuales (corporaciones virtuales, bibliotecas virtuales, clases virtuales, etc.) y de las prácticas relacionadas con ellas (comercio electrónico, tele-marketing, tele-trabajo, tele-educación, tele-medicina, trabajo cooperativo apoyado por ordenador, tele-democracia, etc.) son de naturaleza muy diversa.

Shayo y sus colaboradores, han hecho un trabajo dirigido a identificar los factores que están impulsando el rápido crecimiento de estas sociedades virtuales, los reordenamientos que está introduciendo en la vida de las personas, las prácticas que la caracterizan y sus implicaciones, identifican cuatro grandes fuerzas impulsoras: el desarrollo de economías globales, las políticas nacionales de apoyo a Internet, la creciente alfabetización digital de la población y la mejora gradual de las infraestructuras tecnológicas.

La capacidad para representar y transmitir información; es decir, las tecnologías de la información y la comunicación tienen una especial importancia porque afectan a prácticamente todos los ámbitos de la actividad de las personas, desde las formas y prácticas de organización social, hasta la manera de comprender el mundo, organizar esa comprensión y transmitirla a otras personas. Las TIC han sido siempre, en sus diferentes estados de desarrollo, instrumentos para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir a otras personas y otras

generaciones los conocimientos adquiridos (Coll y Martí, 2001).

Existe un acuerdo muy general en considerar etapas clave en el desarrollo de las tecnologías comunicativas y su incidencia en la educación. La primera, dominada por el lenguaje natural (habla y gestualidad), se caracteriza por la necesidad del hombre primitivo de adaptarse a un medio adverso y hostil, para lo cual el trabajo colectivo era crucial y la posibilidad de comunicarse de forma clara y eficiente un requisito indispensable.

La transmisión oral como único sistema de comunicación tenía unos requisitos esenciales: los hablantes debían coincidir en tiempo y espacio y estando presentes; las habilidades que debían ponerse en juego eran sobre todo la escucha, la memoria y la reproducción. Estas habilidades están en el origen de unas modalidades educativas y de unos métodos de enseñanza y aprendizaje, la imitación, el recitado y la transmisión y reproducción de la información muy útiles para preservar y conservar unos conocimientos imprescindibles no sólo para conservar la cultura, sino también para reproducir y mantener la separación entre los distintos estamentos sociales que componen una sociedad altamente jerarquizada.

En contraste tenemos una etapa posterior y consiste en la utilización del adjetivo virtual referido a las organizaciones, comunidades, actividades y prácticas que operan y tienen lugar en Internet. En este caso, la idea subraya la potencialidad de Internet como imitadora de la realidad, capaz por ejemplo de permitir una comunicación entre usuarios muy parecida a la que se realiza cara a cara. La simulación de todo tipo de objetos, fenómenos, situaciones y procesos convierte Internet en una realidad paralela, que no es irreal o ficticia, que adquiere poco a poco un estatus propio (Coll y Monereo 2011).

De este modo se les da el adjetivo de virtuales a todos los fenómenos que se producen en la red, pues en algún sentido emulan a otros parecidos del mundo real: comunicación virtual, enseñanza virtual, aprendizaje virtual, trabajo virtual, comunidad virtual, etc.

Con posterioridad han ido apareciendo nuevos supuestos que se inscriben en esta última: una nueva sociedad-red, un nuevo territorio, un nuevo espacio en el que viajar etc. Se utilice la imagen que se utilice, no obstante, de lo que no cabe duda es de que, como veremos después, la interacción entre la mente de los agentes educativos y un sistema complejo de procesamiento y transmisión de información como es Internet, está modificando de forma significativa las herramientas, los escenarios y las finalidades de la educación.

La evolución de Internet a lo largo de sus dos décadas escasas de existencia, y en especial la visión de las Redes Sociales Digitales que subyace a los planteamientos de la Web 2.0, abren perspectivas inéditas desde el punto de vista de los contextos de desarrollo y los escenarios educativos, al tiempo que plantean nuevos retos y desafíos a la educación formal y escolar.

La educación escolar debe servir para dar sentido al mundo que rodea a los alumnos, para enseñarles a interactuar con él y a resolver los problemas que les plantee, y en ese mundo, Internet y las Redes Sociales se vuelven omnipresentes. No cabe duda que existe la exigencia de que estas tecnologías estén presentes en las escuelas. La cuestión es más bien, como señala (Brunner 2000), la extensión y el sentido de esta presencia. No es lo mismo considerarlas una fuente de información que un laboratorio donde experimentar la manipulación de variables o un medio de construcción de conocimiento a través de la interacción social. Tampoco es igual pensar en la computadora o el dispositivo móvil como un instrumento educativo, totalmente incorporado al quehacer cotidiano de profesores y alumnos, que pensar en ellos como un pasatiempo al margen de la actividad escolar.

Los nuevos escenarios educativos que se abren a nuestros ojos ponen en entredicho dónde empieza y dónde termina exactamente la acción de escuelas y profesores. Las paredes de los establecimientos escolares tienden a difuminarse y en el futuro los procesos educativos tendrán lugar allí donde haya unas tecnologías disponibles y adecuadas para mediar entre unos aprendices, unos profesores y unos contenidos. En este sentido, todo apunta en la dirección de que pueden acabar constituyéndose tres escenarios paralelos y claramente interdependientes.

En primer lugar, aulas y centros educativos cada vez más virtualizados, es decir, con más y mejores infraestructuras y equipamiento en tecnologías y con proyectos pedagógicos y didácticos que intentarán aprovechar las potencialidades de estas tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje.

En segundo lugar, una extensión de las aulas y los centros educativos a otros espacios (bibliotecas, museos, centros culturales, etc.) en los que será posible llevar a cabo, con el apoyo de las Redes Sociales Digitales, actividades y prácticas con finalidades claramente educativas; probablemente sea éste el escenario que conozca un mayor desarrollo como consecuencia del impacto de las herramientas y aplicaciones propias de la Web 2.0 (weblogs, wikis, webquests, comunidades virtuales, grupos de estudio, etc.).

Y último lugar, un escenario global una especie de “mega-centro educativo”, en el que la ubicuidad de las TIC y el desarrollo de las tecnologías móviles y de las redes inalámbricas harán posible el aprendizaje en prácticamente cualquier lugar y situación (Coll y Monereo 2011).

En estos tres escenarios, y en función tanto de las concepciones epistemológicas sobre la enseñanza y el aprendizaje que sustenten los actores, como de las finalidades educativas consideradas prioritarias en cada caso y las dinámicas concretas que se establezcan, acabarán definiéndose los usos efectivos que profesores y alumnos, o más en general, agentes educativos y aprendices, hagan finalmente de las TIC.

Mostrando una mirada estrictamente descriptiva, finalizaremos este punto subrayando la existencia de usos de las Redes Sociales fuertemente contrastados entre sí en función de los elementos o ingredientes de los procesos educativos e instruccionales que toman como foco: usos centrados en los conocimientos y en la actividad autónoma y autorregulada de los alumnos (actividades de indagación, exploración, experimentación, descubrimiento, etc.); usos centrados en la presentación, organización y exploración de los contenidos del aprendizaje (lecturas, glosarios, esquemas, mapas conceptuales, esquemas, simulaciones, etc.); usos

centrados en la presentación y transmisión de la información por el profesor o por expertos (presentaciones, demostraciones, conferencias, videoconferencias, etc.); y usos centrados en la interacción y la comunicación entre los participantes, profesor y alumnos (foros, chats, análisis colaborativo de casos, resolución colaborativa de problemas, desarrollo de proyectos en grupo, etc.).

El uso de las tecnologías móviles también es digno de mención. Hoy en día, existen más de seis mil millones de suscripciones de telefonía móvil en el mundo. Es prácticamente innegable su omnipresencia y la rápida expansión de sus funcionalidades, las tecnologías móviles tienen un gran potencial para mejorar y facilitar el aprendizaje, en particular en las comunidades donde existen pocas oportunidades educativas.

Las oportunidades de aprendizaje en línea son también importantes para la educación para la ciudadanía mundial tal y como lo manifiesta la UNESCO en sus investigaciones y pueden incluir la utilización de plataformas de educación a distancia y de aprendizaje abierto, de las Redes Sociales y del Internet, para investigar problemas y concluir proyectos, incluyendo trabajos de colaboración. Estos enfoques innovadores incorporan un entorno de aprendizaje mixto, con actividades en línea y no en línea, de manera que el aprendizaje no se limita a la pantalla de la computadora, y existen diversas posibilidades de aprendizaje colaborativo y de práctica vivencial (UNESCO 2016).

2.1.3 Los docentes y el uso de las Redes Sociales Digitales

Una de las implicaciones en la docencia es usar las herramientas digitales como las Redes Sociales, aprender ya no como una experiencia individual, tal como lo planteaban las teorías de aprendizaje más tradicionales, sino a través de la formación de conexiones e interacciones mediante sistemas abiertos. Esto último permite el desarrollo de competencias mediante la experiencia de otras personas, el mantenerse actualizado mediante la diversidad de opiniones, etc.

Lo anterior se ve íntimamente ligado con el constructivismo, la zona de desarrollo próximo de Vygotsky y las aportaciones de Paul Gee: *Antes de que puedan funcionar por cuenta propia, los estudiantes se apoyan en el conocimiento de otros y en el incorporado a artefactos, tecnologías y ambientes organizativos.* Ya que en esta investigación uno de los elementos que se destaca es como la convivencia en el aula y el trabajo en equipo ayuda a que los alumnos que tienen habilidades específicas como: mejor redacción, producción audiovisual, oratoria, saben dibujar, etc., se pueden agrupar y trabajar con los que no tienen estas habilidades o que tienen otras y que se pueden conjugar para lograr un fin común.

Esto con la finalidad de extender lo que se hace en el aula a un ambiente de aprendizaje digital, no se pretende sustituir al maestro, lo que se busca es que nos volvamos acompañantes primero en el aula y luego en los medios digitales para que sean un escenario en donde los que menos saben en colaboración con los más experimentados logren un aprendizaje significativo a través del intercambio de conocimientos. Ello también implica cambiar el paradigma de que lo importante, no solo es tener el conocimiento, sino que ahora el saber aprender es igualmente valioso.

Es conveniente saber cuál es el lugar de la tecnología en la educación. Muchos docentes, al considerar la integración de la tecnología en sus prácticas, se preguntan dónde se insertaría ésta en sus contextos educativos. Algunos pueden sentir que integrar la tecnología al ya recargado mapa curricular es como tratar de poner un calzado forzado. Otros se preguntan si sus habilidades tecnológicas les permitirán llevar adelante una clase donde integren tecnología.

Y algunos docentes se cuestionan si la tecnología es para los alumnos una distracción de aprender los conceptos importantes necesarios para obtener resultados exitosos en los exámenes estandarizados. Los docentes que reflexionan y se preguntan acerca de la relación entre la tecnología y el currículum, la tecnología y el docente, la tecnología y los alumnos, son cautelosos. Es alentador cuando hay docentes que no son extremistas, no ven a la tecnología como la cura pero tampoco como un obstáculo. Por el contrario existe una apertura y disposición.

Con base en lo observado e investigado se percibe que algunos docentes ven a la tecnología como un recurso educativo muy costoso, no en términos económicos, sino de tiempo. Por un lado el tiempo que lleva familiarizarse con una determinada plataforma digital antes de poder utilizarla de manera eficaz. También lleva tiempo el establecer la logística para acceder a la tecnología de la escuela. Además de tiempo extra-clase que tanto los docentes como los alumnos tienen que dedicarle a la interacción, construcción de contenidos, así como a la evaluación de dicho proceso.

Las redes construidas en las plataformas digitales sirven también para conectar a los docentes entre sí. Desafortunadamente, en la mayoría de los centros educativos se apuesta por el trabajo aislado y pierden la oportunidad de aprender cosas valiosas del trabajo docente conjunto, lo que vuelve más complicado aún intercambiar ideas con aquellos que están en otras partes del mundo.

La tecnología tiene el poder para construir comunidades locales y globales conformadas por docentes, administradores, alumnos, padres, científicos, y otras personas, así como también la expansión de oportunidades para el aprendizaje de los propios docentes. Las herramientas digitales pueden también proveer el puente necesario para conectar educadores con expertos de las distintas disciplinas trabajando en ese campo (Bransford et al 2000). Imaginemos el valor de tener aún científico especialista conversando regularmente con un docente, consideremos los beneficios de la interacción docente-científico para comprender cómo se llevan a cabo las investigaciones o cómo se enseña ciencia en el salón de clase.

Usar la tecnología para mejorar la comprensión de los alumnos a través de andamiajes y herramientas particulares, representa uno de los mayores retos para un docente así como dotar o poner al alcance de sus alumnos oportunidades de aprendizaje significativas que satisfagan las necesidades de la realidad de los alumnos, diverso en habilidades y estilos de aprendizaje, así como diverso en características culturales.

El emplear tecnología para enseñar partes del currículum ofrece el potencial para presentar conceptos de diferentes maneras y hacerlos más accesibles para los alumnos. Desarrollar un marco de diseño curricular universal que tiene como meta la diversidad en el aula, brindando medios flexibles de representación, expresión y participación (Orkwis y McLane 2008).

Orkwis y McLane reconocen además el valor de la tecnología en involucrar a los alumnos en el aprendizaje a partir de un currículum individualizado, de acuerdo con los intereses de los alumnos, sus habilidades y realidad cultural. Imaginemos que las plataformas digitales como Facebook se pueden adaptar a las características de los usuarios. A medida que los alumnos van demostrando distintos niveles de comprensión se modifica el nivel de dificultad de las actividades incluso el lenguaje que se utiliza, así los alumnos deben utilizar razonamiento para poder seguir adelante. O consideremos también la potencia de un docente modificando la interacción en un ambiente digital para adecuarla a las necesidades culturales, académicas y sociales según los intereses de los alumnos. Ambos escenarios ofrecen una idea basada en la intuición docente de cómo puede la tecnología proveer oportunidades de aprendizaje más cercano a los alumnos.

El uso de la tecnología para apoyar el “aprender haciendo” y la reflexión, ha sido una prioridad de este trabajo ya que se adecúa al modelo educativo que el bachillerato de la UNAM persigue. Ya se han mencionado maneras en las que la tecnología promueve el “aprender haciendo”. De tal manera que, la mayor influencia que la tecnología puede ofrecer es la de apoyar la reflexión del alumno en este proceso de “aprender haciendo”.

(Jonassen, 2000) postula que las herramientas digitales pueden ayudar a los alumnos a reflexionar sobre qué están aprendiendo y sobre cómo llegaron a aprenderlo. Argumenta que las herramientas digitales pueden apoyar el proceso interno de construcción de sentido a medida que los alumnos construyen sus propias representaciones. El poder reflexionar sobre sus propios razonamientos del rumbo elegido en la investigación, pone al descubierto y desarrolla la habilidad de pensar como científicos.

El papel del docente como lo conocemos tradicionalmente, ha sido la figura de autoridad en el aula, desde el punto de vista de la capacidad de enseñar y mantener el control. El docente era visto como el depositario del conocimiento y su rol era el de llenar las mentes de sus alumnos con su conocimiento y luego lograr que los alumnos registraran este conocimiento en el proceso de evaluación. Esta es la forma en que muchos de nosotros fuimos formados y como en varios casos todavía se enseña. Después de todo, los alumnos son más fáciles de controlar cuando están sentados, escuchando una clase expositiva. No podemos enchufar a los alumnos a una herramienta de la mente (MindTool) y esperar que trabajen sin nuestra guía y apoyo (Jonassen 2000). De este modo, queda en el docente la decisión de pensar más allá de las formas tradicionales de enseñanza y de diseño de las clases y liderar experiencias de aprendizaje ricas en tecnología que apoyen el pensamiento basado en la indagación.

El uso de un enfoque constructivista crea un escenario apropiado para este tipo de pensamiento. En una clase constructivista, los docentes tienen la responsabilidad de cubrir cuatro roles principales: planeador del uso de la tecnología adecuada, experto en el perfil de los alumnos con los que se trabaja, especialista en currículum y en el modelo educativo que maneja; experto en proceso de enseñanza-aprendizaje y evaluación. Aunque los docentes no necesiten saber todas las opciones de una plataforma digital, sí necesitan entender el valor educativo de una herramienta digital o qué puntos fuertes presenta para influir positivamente en el aprendizaje.

Los docentes necesitamos saber de qué modo la tecnología puede ser usada para localizar las dificultades que los alumnos experimentan y la importancia de su vinculación con el entorno y su realidad social. Si el objetivo de un docente es solo “enseñar tecnología”, el potencial de la tecnología queda sin verse. Y, probablemente, también se desaproveche la competencia central del docente. Los docentes deben utilizar las habilidades que adquirieron por experiencia y ser estrategias de experiencias de aprendizaje. Norton y Wilburg identifican a un docente diseñador como aquél que reconoce la centralidad de la planificación, estructuración, abastecimiento y orquestamiento. Cuando la tecnología es usada como un elemento efectivo, el rol del docente y del alumno continúa siendo el mismo. Pero cuando la tecnología es usada para extender el aprendizaje, el rol del docente como fuente de conocimiento es modificado y

comienza a tomar valor la independencia del alumno.

La relación entre docente y alumno cambia, y toma importancia la comunidad de aprendizaje. Los docentes planean estrategias que permitan a los alumnos utilizar las plataformas digitales para resolver problemas, desarrollar y comprender conceptos, y apoyar el pensamiento crítico, antes que usar la tecnología para adquirir conocimiento fáctico. O dicho más directamente, los docentes necesitan crear actividades de aprendizaje que logren de sus alumnos aprendices activos, que utilicen la tecnología para desarrollar el conocimiento y la comprensión.

2.1.4 Facebook: Una extensión de la interacción social en el salón de clases y su uso en la enseñanza-aprendizaje

Es durante la adolescencia cuando se fortalecen los procesos de socialización e interacción social, y es mediante la socialización que, según algunas teorías psicosociales, las personas aprenden y afianzan elementos de su cultura, ya sea que favorezca la socialización amplia, que fomente el individualismo, la independencia y la expresión personal o una socialización restringida, que favorezca el colectivismo.

Las personas adoptan para sí ciertas normas, valores, reglas de conducta, entre otros aspectos; asimismo, todas las acciones y comportamientos sociales e individuales son resultado de la experiencia personal, de tal manera que las personas aprenden y se apropian de su cultura interactuando en su entorno (Arnett, 2008). En la etapa de la adolescencia, este proceso de interacción propicia que las personas adolescentes comprendan y acepten algunas normas sociales a la vez que cuestionan las reglas existentes y tiendan a generar nuevas reglas de interacción en su entorno social; es decir, viven bajo roles sociales y han conformado una personalidad social.

La sociedad siempre se ha organizado a través de redes como lo hemos mencionado anteriormente por medio de las cuales, según Castells se desarrollan los procesos de producción, socialización de experiencias y conocimiento, creación y asociación por medio de la cultura y el afianzamiento del poder, viéndose modificados dichos procesos, por la lógica de

las Redes Sociales Digitales.

En cuanto a las redes sociales digitales, aparentemente comparten características esenciales de las redes sociales presenciales, tales como: la horizontalidad, la democratización y la creatividad. Uno de los mayores atractivos que generan estos entornos virtuales es el sentido de libertad por medio del cual desaparecen las tensiones sociales y genera mayor posibilidad de interacción; pero también la capacidad de generar, procesar y compartir información de forma masiva (Cardozo, 2009). En los estudios recientes la tecnología ha servido para dar una clasificación evolutiva de la cultura.

Bajo esta lógica nace el término cibercultura cuyo rasgo intrínseco es la tecnología y es entendida como una serie de prácticas técnicas y sociales realizadas en Internet, las cuales generan nuevas formas de hacer, de pensar y de sentir en el mundo, así como diversas formas de relación con las demás personas y con uno mismo forjando a su vez nuevas intersubjetividades (Moya y Vázquez, 2010). Como ya se mencionó, el ser humano tiene la necesidad de relacionarse y de organizarse; de esta necesidad surgen las redes sociales, las cuales, gracias a las tecnologías de información y comunicación, pueden ser llevadas al plano virtual. Por ello se destaca que una de las principales características de las redes sociales, ya sean presenciales o virtuales, es que facilitan cierta forma de interacción, por lo cual resulta importante conocer y explicar cómo es que estas interacciones se forjan, qué factores influyen, qué papel juega el contexto y, en un sentido más práctico, qué sentido le otorgan las personas a las interacciones mediadas por las redes sociales

(Ahn, 2012) sostiene que los adolescentes que reportan mayor uso de redes sociales como Facebook, muestran un mayor capital social y no sólo en sus relaciones en línea, sino también en sus relaciones en la escuela, además de que el tipo de red social que se usa influye en obtener dicho capital, así como el tiempo y las experiencias que se obtienen en la red social también tendrán influencia. (Solano, González y López, 2013) reportan en su estudio con adolescentes que existe un paralelismo entre los hábitos asociados al uso de las redes sociales y la comunicación que ellos realizan entre los contextos presenciales y virtuales.

(Dillon, 2013) informa que en un grupo de adolescentes que usan Facebook, la dimensión física y presencial de la amistad sigue ocupando un lugar fundamental en sus relaciones

sociales, y que la conversación constante que las redes introducen en la vida cotidiana propicia una manera de mantener un contacto permanente; en estos espacios virtuales la aprobación de los pares resulta determinante. (Linne, 2014) reporta que para los adolescentes plataformas como Facebook es un entorno central de entretenimiento, comunicación por ende interacción y se usa mayormente para el intercambio de contenidos personales entre amistades, la búsqueda de relaciones afectivas y la exploración de distintos aspectos de su sociabilidad e identidad.

Estos estudios nos han permitido analizar algunas experiencias que los adolescentes tienen interactuando en las redes sociales y cómo éstas impactan en su mundo presencial. (Loreto, Elgueta y Riffo, 2009) sugieren que los principales motivos que tienen las personas jóvenes para unirse a Facebook han sido la popularidad de la misma, la presión social por parte de amistades, por no tener exclusión social así como por el interés de vincularse con personas con quienes coincidieron en el pasado.

Dado que se vive en una época en la cual un gran número de personas se han apropiado de las tecnologías de información y comunicación y las han hecho partícipes de su vida cotidiana, y siendo un tema relativamente nuevo en la investigación psicosocial, actualmente diversos estudios han indagado sobre las formas de apropiación, así como el consumo de estas nuevas tecnologías estudiado sobre las subjetividades que surgen en este mundo virtual.

Debido al gran auge y penetración que han tenido las nuevas tecnologías como entornos sociales, ha crecido el interés por explicar desde diversos ámbitos de las ciencias sociales estas nuevas formas de relacionarse, desde el aspecto conductual hasta la cuestión subjetiva; los adolescentes le atribuyen a las interacciones mediadas por un dispositivo y la influencia de éstos en su manera de actuar o, según lo que Bourdieu llama habitus y cómo éste se configura en un campo virtual (Giménez, 1997). Al ser Facebook una plataforma de gran popularidad en el mundo, y en la cual se establecen redes sociales de manera virtual y, considerando que la adolescencia es un proceso de desarrollo humano en el que convergen aspectos tanto psicológicos, sociales y culturales, es pertinente generar el análisis que explique las formas en que los adolescentes llevan a cabo estas interacciones.

Todas las aplicaciones o medios sociales, surgidos de la Web 2.0, suponen la participación

activa de los usuarios, convirtiéndose a la vez en productores y destinatarios. Destacan las redes sociales que se han convertido en un auténtico fenómeno de masas (Flores, 2009).

Así mismo Facebook representa una ventana, un aparador para que no solo se potencialice la interacción de los alumnos, sino también la retroalimentación entre pares para que sea visible y observable el avance y desarrollo que ellos presentan a lo largo del proceso de aprendizaje mediado por estas plataformas digitales.

En síntesis, la educación se enfrenta a aulas de nativos digitales que demandan un nuevo tipo de enseñanza. Los estudiantes han crecido bajo la influencia audiovisual y de la Red. Las nuevas herramientas tecnológicas (redes sociales, blogs, plataformas de vídeo, etcétera) les han dado el poder de compartir, interactuar, crear, informar y comunicarse, convirtiéndose en un elemento esencial en sus vidas.

2.2 Internet como asistente en la enseñanza e investigación en Ciencias Sociales

2.2.1 El uso de Internet en los docentes para la enseñanza

La relación entre el docente, internet y los alumnos es cada vez más visible y por lo tanto más compleja y representa un desafío que ha revolucionado la dinámica en la educación y en el aula con miras a priorizar el conocimiento. Es bajo este contexto, lleno de desafíos y oportunidades donde el acceso, conocimiento y uso de internet en la Educación Media Superior ha agregado valor al conocimiento, generando resultados educativos de calidad. Sin embargo, algunas instituciones educativas han asimilado e incorporado esta tecnología solo en apoyo a actividades administrativas dejando en segundo plano la investigación y la enseñanza de las áreas de conocimiento como lo son las Ciencias Sociales.

Es importante que el diseño de estrategias apoyadas con el uso de internet ubique a los alumnos en el control de la tecnología, no viceversa. Si los alumnos se convierten en sirvientes de la tecnología percibirán que la tecnología sabe algo que ellos no, la computadora es vista como algo mágico y no como una herramienta que puedan usar para poner al descubierto el conocimiento (Schwartz en Perkins, 1995).

Hay muchas consideraciones para hacer cuando se diseñan experiencias de aprendizaje enriquecidas con internet, cosas que requieren que el docente tenga en cuenta. La intuición y la experiencia deben ser aplicadas para diseñar y facilitar la interacción donde predomine el conocimiento, la creatividad, la reflexión, y no solo saber utilizar las plataformas. A la par una capacidad traducida en una preocupación, que los docentes conozcan a sus alumnos y sus habilidades en las distintas áreas del aprendizaje y que puedan ser explotadas lo más posible.

En 1997 ya personajes como Sandholtz, Ringstaff, y Dwyer investigaban que los docentes percibieron que existían beneficiosos en la colaboración e interacción entre los alumnos cuando tecnologías como internet era integrada a las clases. Para los docentes es un reto grande ya que deben estar atentos a la asimilación de conocimientos de sus alumnos así como también a los errores conceptuales, además de identificar aquellas áreas donde tengan una dificultad.

El docente es un conocedor de planes y programas de estudio así como de las necesidades que debe satisfacer para lograr las metas y objetivos de aprendizaje; para ello, es capaz de crear experiencias de aprendizaje constructivistas. En una clase constructivista, el docente no es simplemente quien les dice a los alumnos lo que deben hacer y saber, es quien debe ayudar al alumnos a descubrir lo que deben saber y cómo lograrlo, explotando el potencial que ellos poseen. El docente es un guía, un mentor y en algún momento un aprendiz. Se debe alentar a los alumnos a interactuar entre ellos y a construir su propio conocimiento.

Es importante que los docentes puedan exponer a sus alumnos a una variedad de tecnologías que sean apropiadas, y que ilustren las bases para decidir dónde y cuándo implementar determinada herramienta tecnológica. De esta manera se pone al descubierto cierto tipo de creencias erróneas acerca de la tecnología pues no solo ayudamos a los alumnos a ser consumidores informados, les aportamos armas para que adapten la tecnología al servicio de su educación.

Quizás como muchos docentes ya lo han experimentado, hay una rutina logística a llevar a cabo en la planificación del uso de la tecnología en el aula pero es importante tener en cuenta lo que Burbules y Callister dicen: el potencial de las nuevas tecnologías incrementa la necesidad de ser creativos, de planificar cuidadosamente y de enfrentarse a nuevos e inesperados desafíos.

2.2.2 Los alumnos del Nivel Medio Superior y su uso de Internet para investigar

El rol del alumno debe cambiar en las aulas en las que se integra internet. Los estudiantes necesitarán tomar dos roles importantes: deberán ser aprendices activos y consumidores inteligentes de tecnología.

Para ser aprendices activos no pueden seguir siendo receptores pasivos de información. En una enseñanza constructivista se espera que se involucren activamente y sean responsables de su propio aprendizaje. Necesitan estar motivados en la construcción de conocimiento y deseosos de incursionar en el conocimiento compartido por sus compañeros de clase. Algunos docentes son escépticos con respecto a la habilidad de los estudiantes para asumir un rol central en su propio aprendizaje. La construcción del conocimiento es mucho más importante que la transmisión del mismo. Los docentes se preocuparían un poco menos por el fracaso de los estudiantes, si se motivaran de forma integral a asumir la responsabilidad por su propio aprendizaje.

Burbules y Callister nos recuerdan que los estudiantes deben ser reflexivos y críticos acerca del uso de tecnologías como Internet, y deben estar preparados para la posibilidad de que los beneficios obtenidos de la tecnología puedan estar atenuados por los problemas imprevistos y las dificultades que se crean por su uso. Por lo anterior podemos decir que lo que se busca es que el estudiante sea responsable de tomar una decisión crítica de cuándo y cómo Internet debe ser utilizado; es importante que puedan ver que hay ocasiones en que es útil y otras en que no lo es, eso es a lo que llamamos que sean consumidores informados. Sería aún más beneficioso si también pudieran determinar qué recursos encontrados son más efectivos para promover una mayor comprensión de los contenidos.

Internet es un recurso poderoso que puede tener un gran impacto en el manejo de contenidos. El simple hecho de integrar esta tecnología en la clase crea nuevas condiciones para enseñar y aprender, forzando a alumnos y docentes a abordar la enseñanza y el aprendizaje de una manera diferente.

La diferencia quizá que produce un nivel alto o profundo de comprensión depende de la forma y fines con que se utilice. La pedagogía tradicional ha probado ser un método ineficaz. Los estudiantes simplemente aprenden a realizar sus trabajos rápidamente y a repetir la información en una prueba. Una pedagogía integral orientada hacia el constructivismo crea una mejor posibilidad de lograr un aprendizaje significativo.

Por ello la propuesta que más adelante se describirá tiene una alta influencia del aprendizaje basado en la indagación, para desarrollar la habilidad de investigación, centrada en el alumno, creando un escenario activo y reflexivo para promover comprensiones profundas. Es necesario y una responsabilidad docente, explotar los puntos de influencia de Internet para localizar áreas de dificultad en el aprendizaje y la apropiación de esta tecnología. Los docentes y los alumnos deberán asumir nuevos roles y compromisos en una clase que integra a Internet con una pedagogía eficiente.

2.2.3 Búsqueda, fuentes y manejo de información la importancia de aprender a investigar en Internet

Las Redes Sociales e Internet, en su doble condición de causa y efecto, han sido determinantes en la transformación de la educación y el manejo de la información. La facilidad de comunicación e intercambio de información, junto con la enorme reducción de costos que ello implica.

En la actualidad, es común encontrarse con una cantidad masiva de información, generada en muchos casos por desconocidos que independientemente de su giro, colocan como medio de

contacto su perfil corporativo de redes sociales. Sin embargo, no todos estos perfiles se encuentran regulados o actualizados, muchas veces se pueden encontrar totalmente abandonados y con falta de contenidos que entreguen valor a los usuarios, poniendo en riesgo su imagen ante los medios digitales.

El conocer una panorámica de algunos de los elementos indispensables para una gestión responsable de información permitirá, muy probablemente, identificar estrategias de comunicación fallidas, perfiles abandonados y riesgos a la reputación digital.

La gran cantidad de información que hay que gestionar, la rápida caducidad de esa información, los problemas de certidumbre que puede ofrecer esa información, el nivel de calidad con que ha sido elaborada la información, el grado de comprensibilidad, es decir de utilidad real (Monereo y Fuentes) y es que hoy no solo es saber dónde buscar dicha información sino ante la enorme cantidad, saber elegir la que le sirve a los alumnos para resolver una situación.

Por ello uno de los retos que tenemos los docentes es crear lo que (Henry, 2006) llama “gatekeeper”, un buscador eficaz, estratégico, alguien capaz de planear la búsqueda, seleccionar los sistemas de búsqueda que sean apropiados en virtud del objetivo y así emplear adecuadamente los procedimientos de discriminación de información, de manera crítica eligiendo la mayor calidad que fomente una mejor comprensión del tema que se está investigando y que promueva a que se realice una indagación más profunda no solo que se quede en la superficie sino que por el contrario se ramifique y se expanda.

Sin embargo vemos que la manera en como los estudiantes investigan y buscan información representa una gran preocupación ya que si bien es una habilidad que se manifiesta de manera más precisa en el nivel superior encontramos que los problemas se presentan desde el nivel básico, acentuándose los vicios en el nivel medio superior, pues se quedan con lo primero que les arroja los motores de búsqueda, que en la mayoría de las veces no son una fuente de primera mano, sino de tercera o cuarta y en este camino se van desvirtuando los contenidos y

el sentido de la información, este ha sido una de las críticas más fuertes a portales como Wikipedia, pero aún esta enciclopedia proporciona fuentes en donde se puede ampliar la información o que nos abre las puertas a indagar el origen de los datos.

Las tecnologías digitales de la información y la comunicación constituyen nuevos entornos que introducen una expansión del concepto tradicional de alfabetización. Para sobrevivir en la sociedad actual, no es suficiente estar alfabetizado en la cultura letrada tradicional (Coll, 2005) sino que debe ampliarse al tratamiento de las plataformas y textos digitales, producciones multimedia, el dominio de la habilidad de acceso y uso de la información a una cultura digital que gradualmente vemos cómo afecta la mente del estudiante. Ya que ser un *nativo digital* cuyo desarrollo está constantemente mediado por la tecnología, no garantiza que se sea un usuario competente de la información (Monereo, 2004).

Una creencia que se ha convertido en un mito y que hemos podido comprobar en las prácticas utilizadas en esta investigación es que los estudiantes de las nuevas generaciones y en específico del nivel medio superior conocen y manejan las tecnologías perfectamente. Sin embargo, se trata de usuarios básicos, sin una adecuada formación, que tienden a hacer un uso muy superficial de la información y suelen ser consumidores faltos de crítica y que sufren de sobreinformación.

Es por ello que debemos poner atención en capacitarnos para ser una población alfabetizada digitalmente, capaces de buscar y seleccionar la información de manera eficiente en este sentido Nachmias y Gilad, distinguen tres variantes:

- La optimización de las herramientas de búsqueda
- El estudio de nuevas maneras de estructurar y tratar los contenidos que fluyen en la red
- La inclusión de habilidades y estrategias en la formación escolar

Para que estas condiciones se puedan dar idealmente, es necesario identificar las características y establecer de una manera didáctica los modelos de búsqueda más eficaces para lograr acceder a los contenidos especializados.

En la presente investigación lo que se pretende es conocer y diagnosticar, el uso que los alumnos de nivel medio superior le dan a las Redes Sociales Digitales y a Internet para realizar sus investigaciones específicamente en el área de Ciencias Sociales, así como la manera en la que buscan, procesan y eligen la información que utilizan para este fin, todo lo anterior para identificar los puntos fuertes que los alumnos tienen en la manera en cómo investigan y cuáles se deben pulir y trabajar.

Por lo anterior la estrategia didáctica va orientada a fortalecer los procesos de búsqueda, procesamiento, síntesis y reflexión de la información, basada en los procesos cognitivos y metacognitivos que desarrollan mediante esta habilidad. Estos modelos definen la búsqueda de información como acción de estrategia (proceso consciente, orientado a conseguir los objetivos de la búsqueda en el que debe decidirse cuándo y en qué momento realizar ajustes a las condiciones y dichos objetivos) donde tiene que tener muy en cuenta el estado en que se encuentra el sujeto, su disposición y hasta en un momento dado su estado de ánimo, su perfil, es decir, su formación, conocimientos previos, necesidades concretas, etc., si hay un plan o esquema que sigan, la autorregulación, y la manera en cómo se evaluará el proceso y el resultado.

En resumen, se motiva a una actitud de investigación e indagación mediada por Internet y las Redes Sociales Digitales y se aprende mejor dentro del contexto de tareas significativas vinculadas al entorno del alumno con objetivos de aprendizaje desafiantes. Las herramientas digitales pueden proveer múltiples puertas de entrada para vincular el aula con el mundo real y proveer andamiajes y herramientas de reflexión que ayuden a los alumnos a encontrar el sentido. Mientras que los objetivos de aprendizaje bien delimitados proveen la guía fundamental sobre lo que los alumnos deben aprender, la tecnología es una herramienta que docentes y alumnos pueden utilizar para extender, interpretar y entender esta guía.

Capítulo 3. Propuesta de estrategia basada en el uso de Redes Sociales Digitales e Internet como apoyo para la investigación en Ciencias Sociales

Como lo hemos venido explicando a lo largo de los capítulos anteriores, el uso de las Redes Sociales Digitales e Internet tienen un alto impacto en el área educativa, aunque en la mayoría de los casos se queda en uso con fines de optimización administrativa o como un medio de comunicación entre el profesor y el alumno dejando pasar toda la riqueza que esta interacción puede proporcionar.

Por su parte la habilidad de investigación es un proceso por el que los estudiantes se enfrentarán y que aumentará su exigencia a medida que avance el nivel educativo, pero que debe ponerse especial atención desde los niveles básicos, esto con la finalidad de que comprendan la complejidad que implica ya que no solo se vincula en la escuela, sino en su vida cotidiana y desde luego en el ámbito laboral. En este sentido es que también se ha buscado que la propuesta esté ligada con los intereses de los alumnos; entre ellos se encuentran la presencia innegable de las Redes Sociales Digitales como Facebook y todas las plataformas digitales que usan y muchas veces de manera funcional sin que exista un análisis y reflexión sobre la efectividad de las mismas.

La propuesta que a continuación se presenta, se muestra como un manual, como una serie de pasos con los que la estrategia didáctica se puede replicar prácticamente en cualquier área de conocimiento, siendo este caso la prioridad las Ciencias Sociales y el desarrollo de la investigación en esta área.

Mediante el uso de Facebook como medio de comunicación e interacción profesor-alumno y alumno-alumno fue posible hacer una extensión del salón de clase para abrir las posibilidades de su inclusión como elemento de apoyo en su aprendizaje y así conocer la manera en cómo los alumnos hacen uso de las Redes Sociales Digitales, en principio como un mero medio de interacción; pero también nos permitió que fuera un escaparate para compartir el avance en su aprendizaje, en su habilidad de investigación y para que existiera una retroalimentación por parte del profesor que es su mediador, pero también en mi opinión entre pares donde en verdad se observa la construcción del conocimiento.

Ya se han descrito anteriormente cuáles son las ventajas del uso de las Redes Sociales Digitales e Internet, también se ha mencionado que existe una barrera en la mayoría de los casos por parte de los profesores de corte ideológico. Por ello con esta propuesta se pretenden hacer un acercamiento eficaz a dichas tecnologías, si bien lo anterior implica una disposición por parte de los profesores no solo a cambiar sus prácticas de enseñanza sino también a enfrentar el reto de adaptarse a lo que en principio puede parecer mucho trabajo extra sin que el beneficio sea tan grande. Sin embargo, responde al reto, de no solo incorporarse a las exigencias del mundo educativo actual, sino saber vincular y rescatar aquello de la vieja escuela que nos ayuda a cumplir metas, objetivos para acompañar y guiar al estudiante en el proceso de la apropiación de su aprendizaje de manera autónoma.

La recuperación de conocimientos previos es una parte esencial de esta propuesta pues ello le permitirá al profesor identificar cuáles son los elementos que se pueden explotar para el desarrollo de la investigación mediada por las Redes Sociales Digitales e Internet y cuáles son los errores que se presentan e incluso los vicios y el uso incorrecto que se le puede estar dando a estas tecnologías. Para ello los alumnos tendrán que practicar la indagación, establecer objetivos de la investigación, establecer una estrategia de búsqueda y manejo de la información, lo que implica que exista el criterio de discriminación de aquellos elementos que no les sean de utilidad en el proceso y así puedan optimizar tiempo y recursos. Esto con la finalidad de que se de una comprensión de los temas y de las herramientas que utilizan para que lo puedan explicar y aplicar desarrollando así la habilidad de investigación.

Para que los alumnos puedan transitar en las distintas etapas del proceso es necesario que el profesor sea un guía, un acompañante que mediante la implementación de una serie de actividades que se describirán a continuación se pondrá a prueba los conocimientos previos de los alumnos, los nuevos adquiridos a partir de la estrategia y con ello identificar las áreas de oportunidad que se mantiene, que se cambia y que se puede mejorar. Al final lo que se busca es que los alumnos desarrollen una habilidad haciendo, creando, indagando, cuestionándose, interactuando y trabajando en equipo.

El propósito de este trabajo de investigación consiste como ya se ha mencionado en la elaboración de una estrategia didáctica que apoye la investigación en Ciencias Sociales en el Nivel Medio Superior, a través del desarrollo de la habilidad de investigar mediante la implementación de una serie de actividades estructuradas en: diagnóstico, planeación, implementación y presentación de resultados.

3.1 Diagnóstico

Una variante determinante y que representa la primera decisión que se tomó fue en cuál de los dos sistemas de bachillerato que tiene la UNAM se buscaría un espacio en el que se pudiera llevar a cabo la intervención docente, para lo que se tomó como referencia, que mi formación fue hecha en el Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH), por lo que de alguna manera ya conozco el mapa curricular de la institución, que es un aspecto sumamente importante, ya que no es lo mismo si se trabaja en el Colegio que en la Escuela Nacional Preparatoria, incluso si se plantea para una institución incorporada a la Universidad o a la SEP.

Una vez que se eligió al Colegio, la siguiente elección fue el plantel el cual fue el CCH Azcapotzalco turno matutino, que se ubica al norte de la Ciudad de México, en colindancia con el Estado de México lo cual también interviene en el perfil socioeconómico de los alumnos y que impactan directamente en cómo los alumnos se apropian de la tecnología.

La intervención de la práctica docente se realizó en la materia Taller de Comunicación I y II perteneciente al quinto y sexto semestre del CCH respectivamente, ya que se imparte en el último año es de carácter opcional de elección por parte de alumno. En este caso es un grupo de 42 alumnos, con horario de lunes y viernes de 9 a 11 hrs.

Antes de realizar el trabajo frente a grupo el inicio de la estrategia consistió en hacer una observación previa de al menos cuatro horas, con la finalidad de conocer los aspectos etnográficos de la población con la que se realizarán la implementación de las actividades didácticas. Cabe mencionar que la observación etnográfica me permitió identificar que la manera en cómo se imparte la materia en ambos grupos es tradicional, con un alto grado de dirección por parte de la profesora titular, que en gran medida es una depositaria del conocimiento, que no es partidaria del trabajo en equipo, que no le gusta que los alumnos se

muevan y se apropien del espacio y que la mayoría de sus actividades son evaluadas por medio de exámenes, lo que se puede recuperar es el interés que existe para vincular los contenidos con la vida cotidiana del alumno⁴.

Para la planeación de las secuencias didácticas que se presentan se tomaron en cuenta dos etapas esenciales para la alfabetización digital; en la materia de Taller de Comunicación I se puso énfasis por un lado en que los alumnos comprendieran como se articula la comunicación en las plataformas digitales como las Redes Sociales, la estructura de las noticias y los elementos que intervienen en tener o no una comunicación eficaz y como en este mundo digital las habilidades lecto-escritoras se deben potencializar al máximo para después dar paso a la investigación. Pero si no se comprende el proceso nos quedaremos en una mera transmisión de información sin llegar al procesamiento, análisis y síntesis, dejando de lado el proceso reflexivo.

En el Taller de Comunicación II se trabajó desde el primer momento, la habilidad de investigación en Internet y en las Redes Sociales Digitales. En la red existen un sin número de posibilidades a las que los alumnos pueden acceder, para que puedan hacer un uso correcto, informado y útil que les permita optimizar el tiempo y los recursos. Es necesario dotarlos de las herramientas como: asesorarlos en el uso de los buscadores, como utilizar palabras claves, como identificar un sitio y una fuente confiable, como utilizar Facebook, YouTube, blogs etc., para encontrar el dato, o la información directa de acuerdo a los objetivos de la investigación de cada uno de los equipos y tal como si ellos formaran una mini comunidad de investigadores, se harían sesiones en Facebook para orientar y revisar los avances, así como en el salón de clases frente a los pares y que ellos se retroalimentaran, pero al mismo tiempo les ofrecieran ejemplos de donde y como buscar, que quizá no lo habían contemplado, pero que al escuchar a los demás se complementan de esa experiencia que comparten como compañeros de clase.

Descripción de la materia:

Taller de Comunicación

⁴ La investigación etnográfica es definida por Rodríguez Gómez et al. (1996) como el método de investigación por el que se aprende el modo de vida de una unidad social concreta, pudiendo ser ésta una familia, una clase, un claustro de profesores o una escuela.

Una materia que se imparte en el Colegio de Ciencias y Humanidades, como optativa de elección según el área y que a partir de 1999, se convierte en un Taller, respondiendo a la necesidad de los jóvenes de tener los elementos básicos disciplinares pero también que les sirvan para tener una comunicación efectiva⁵.

3.2 Creación y administración del espacio “Aprende y Comunica” en Facebook

Para poder tener como herramienta educativa de apoyo el uso de alguna Red Social Digital es importante tener presente una serie de consideraciones para la administración del grupo, página, perfil, etc. por ello se recomienda lo siguiente:

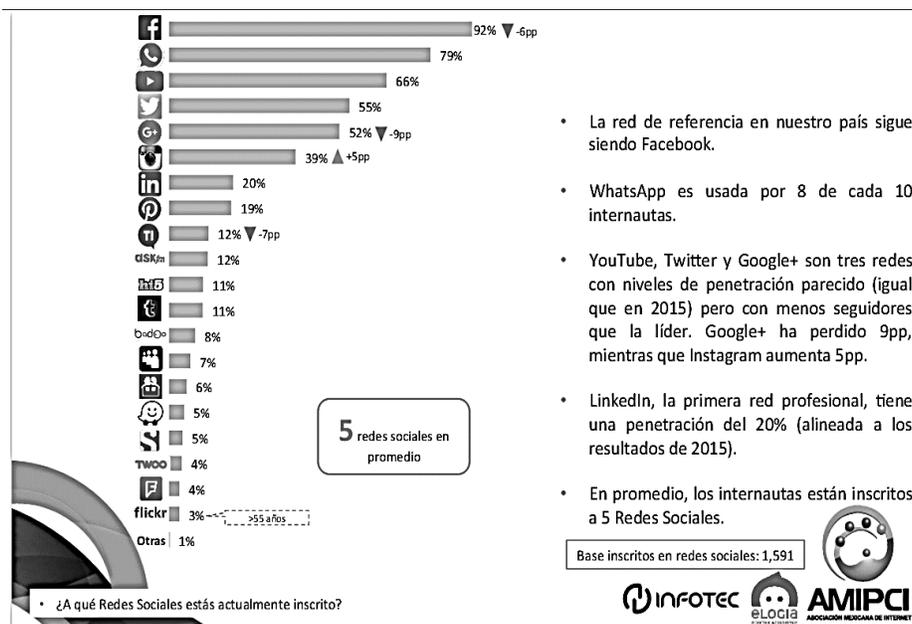
1.- Creación de un perfil académico-profesional

Es un punto muy importante ya que debemos tener en cuenta que este será el medio de comunicación principal con los alumnos por lo que la cuenta de la Red Social Digital debe contar con la formalidad necesaria y coherente con la imagen y la manera en cómo se articula la interacción en el salón de clase, ya que recordemos que esta plataforma será una extensión del aula. El perfil debe de ser personal del profesor pero con características profesionales con fines académicos, debe tener un nombre sobrio que le permita al alumno tener la confianza y respeto necesarios para tener una comunicación eficaz. Imágenes sencillas que reflejen la impresión que los alumnos tendrán de nosotros en el ámbito digital, en resumen, es nuestra tarjeta de presentación en la web.

2.- Elegir el espacio de trabajo

Cada una de las Redes Sociales Digitales tiene su propia lógica de funcionamiento, cuenta con aplicaciones específicas por lo que las características particulares de cada una deben tomarse en cuenta para elegir el espacio en el cual se trabajará. Uno de los primeros criterios a tomarse en consideración es el alcance y el impacto de la Red Social ya que dependiendo el medio digital es la penetración en nuestra población a analizar. Según el estudio de los hábitos de los usuarios de Internet en México 2016 Facebook tiene una alta aceptación y captación en los alumnos tal y como lo muestra la gráfica:

⁵ Retomado del programa de la materia Taller de Comunicación I y II Colegio de Ciencias y Humanidades UNAM



- La red de referencia en nuestro país sigue siendo Facebook.
- WhatsApp es usada por 8 de cada 10 internautas.
- YouTube, Twitter y Google+ son tres redes con niveles de penetración parecido (igual que en 2015) pero con menos seguidores que la líder. Google+ ha perdido 9pp, mientras que Instagram aumenta 5pp.
- LinkedIn, la primera red profesional, tiene una penetración del 20% (alineada a los resultados de 2015).
- En promedio, los internautas están inscritos a 5 Redes Sociales.



Por lo anterior es que se tomó la decisión de crear un grupo de Facebook para trabajar con los alumnos, pues no solo se aprovecha el impacto de la Red Social Digital, además sirve como una ventana para que los estudiantes expongan su trabajo y que entre compañeros conozcan los avances de cada uno, es un espacio de retroalimentación entre el profesor y el alumno, de comunicación e información y que ofrece la posibilidad de complementarse con otras herramientas tecnológicas y de Internet.

3. Tipo y tiempo de publicación

Para poder sacar todo el provecho a Facebook es necesario tener horarios pactados con los alumnos en los que se realizarán por un lado sus publicaciones y por otro el tiempo que el profesor estará conectado con la finalidad de revisar el trabajo, realizar correcciones, pero sobretodo tener un chat abierto que le permita a cualquiera de los alumnos externar sus dudas o consultar con el profesor los avances u obstáculos que pueden estar teniendo a lo largo de la investigación y la publicación de las tareas.

No solo las publicaciones de los alumnos deben tener un tiempo, como ya se dijo Facebook es la extensión del salón de clase, las indicaciones principales se dan en el aula, el grupo sirve para precisar información, para dar a conocer avisos, compartir datos que sean de utilidad para la comunidad y muy importante para que los alumnos suban su trabajo y sea compartido por todos. Las publicaciones del profesor deben de ser fuera del horario de clase para que los

alumnos las puedan leer en el tiempo que están conectados, con alguna excepción que la actividad en el aula lo requiera, debe de ser breve y concreta para que sea comprendida lo mejor posible.

4. Evaluación

Un elemento fundamental es que se elaboren instrumentos que le permitan al profesor evaluar el proceso del uso de las Redes Sociales Digitales, por lo que para esta propuesta en concreto se propone el uso de una rúbrica para evaluar las publicaciones, así como una serie de preguntas que se realizarán previo a la utilización de la plataforma digital y posterior a ello con la finalidad de conocer si hubo algún cambio en la percepción pero también en la utilización.

3.3 Secuencia Didáctica I

UBICACIÓN EN EL PROGRAMA DE ESTUDIO DE LA MATERIA:

Unidad II. El proceso de la comunicación

PROPÓSITO

Se busca que el alumno comprenda la importancia de la comunicación a través de los ambientes digitales, como instrumento en los procesos de socialización, así como la relevancia del lenguaje, en sus diferentes tipos, y las formas de comunicación no verbal y verbal, en las relaciones humanas con la finalidad de aplicarlo, en su vida cotidiana pero también para su aprendizaje, que contribuya, a un mejor desempeño del alumno.

Así mismo desde el enfoque de la materia se pretende destacar el elemento de interacción social, aprender a aprender, a partir del aprender a conocer y del aprender a hacer. En la vida cotidiana el alumno, se muestra como un conjunto de instintos, sentimientos, habilidades, necesidades.

OBJETIVO GENERAL:

Que el alumno reflexione y comprenda a través del trabajo en el aula y de la interacción en los ambientes digitales, que el proceso comunicativo es complejo e involucra un conjunto de factores que inciden de manera objetiva y subjetiva en su efectividad.

OBJETIVOS INDIVIDUALES:

- Que el alumno pueda identificar los elementos del proceso de la comunicación en diferentes contextos.
- Que el alumno pueda mejorar habilidades comunicativas, lectoras, escritoras para favorecer la comprensión de los temas y para que se comunique mejor.
- Que el alumno reflexione acerca del uso de su lenguaje en los medios digitales como lo son las Redes Sociales.
- Que el alumno identifique los factores que favorecen u obstaculizan su comunicación en la vida cotidiana.

SESIÓN 1

DURACIÓN: 120 min.

Objetivos:

Identificar cuáles son las características del grupo.

Obtener datos para realizar un diagnóstico de los hábitos y usos que los alumnos dan a Internet.

Reconocer cuales son las nociones conceptuales previas de los alumnos acerca de los elementos que conforman el proceso de la comunicación

Promover una reflexión acerca de los elementos más importantes que definen conceptualmente a la comunicación y la diferencia entre ésta e información.

Temas:

1. Presentación:

El profesor les pedirá a los alumnos que de manera individual se presenten, diciendo su nombre y consumo cultural. Cada uno de los alumnos de manera personal dirá su nombre, que carrera le gustaría estudiar y tres aspectos que para el docente son importantes: Música favorita, Literatura favorita y Películas favoritas.

Se le asignará una tarjeta para que el alumno coloque su nombre y pueda ser identificado.
40min.

2. Diagnóstico:

Se entregarán cuestionarios impresos para que respondan de forma individual los alumnos.

Los alumnos responderán un cuestionario de 10 preguntas 7 de opción múltiple y 3 abiertas con la finalidad de conocer el papel de Internet en su vida cotidiana y si hacen usos de esos recursos para la escuela.

El segundo es un cuestionario de corte conceptual el cual tiene como finalidad conocer cuáles son los conocimientos previos acerca de los elementos que integran a la comunicación para tener un referente, que se comparará al finalizar la práctica con el mismo instrumento para saber si hubo una modificación conceptual.

20min

3. Encuadre y organización:

Se expondrán cual será la forma de trabajar y cómo serán evaluados y se explicarán las características del producto comunicativo que tendrán que realizar tomando en cuenta su opinión, se publicarán en las redes dichas indicaciones.

Se les pedirá a los alumnos que se enumeren, se muevan y reorganicen las mesas para trabajar en equipo (6 equipos de 5 integrantes)

Se les escribe a los alumnos los nombres de las comunidades digitales que utilizaremos para las clases, donde se compartirán tareas, materiales y se dará retroalimentación.

20min

4. Actividad

Juego teléfono descompuesto

Los alumnos organizados en equipos de 5 o 6 integrantes

A cada equipo se le asignará una frase que define algún objeto

Se organizarán el primero de los alumnos leerá la frase, y la dirá al oído y así sucesivamente hasta llegar al último quien con un plumón dibujará dicho objeto en el pizarrón y los miembros del equipo tratarán de adivinar.

Una vez que todos los equipos hayan tenido su turno se hará una reflexión acerca de que fue lo que sucedió, ¿Fue suficiente la información? ¿La información fue clara? ¿Qué influyó para que adivinaran? ¿Se dio una comunicación? O ¿Solo se dio una transmisión de información?
30min

5. El alumno hace investigación periodística

Se les indica a los alumnos que la tarea para la siguiente sesión es la publicación de una nota periodística de acuerdo al tema de su interés, en las Redes Sociales. En la publicación tendrán que responder a las siguientes preguntas:

¿Qué? ¿Quién? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué? Y ¿Cuál es su relevancia comunicativa?

6. Cierre Tarea

Así mismo se les encargará a los alumnos que investiguen el significado de una palabra nueva para ellos ya que al inicio de la clase tendrán que pasar algunos de ellos elegidos al azar a escribir el significado de la palabra.

Se encargará un papel bond, plumones colores por equipo así como que todos fotocopien un texto que la profesora entregará y con el cual se trabajará la siguiente clase.
10min

SESIÓN 2

DURACIÓN: 120 min.

Objetivos:

El alumno identificará los elementos que componen el concepto de comunicación

El alumno podrá ubicar e identificar los distintos elementos del proceso de la comunicación.

Temas:

1. Exposición de vocabulario

El profesor les preguntará la palabra que investigaron y su significado de manera aleatoria y el alumno pasará al pizarrón a escribirla.

Se comentará la actividad con el grupo.
10min

2. Actividad Mapa Conceptual en apoyo en la investigación

Con la lectura proporcionada previamente por la profesora los alumnos se reunirán en equipos, leerán y realizarán un mapa conceptual con los elementos más importantes de dicho texto.

Una vez realizado el mapa cada uno de los equipos pasará al frente a exponerlo, donde será comentado por la profesora y los compañeros.

60min

3. ¿Qué es la comunicación? El proceso de la comunicación

A través de una presentación digital en Power Point el profesor expondrá mediante textos, imágenes y videos de los distintos ejemplos de los usos explicados por el profesor, quien a su vez preguntará a los alumnos que tipo de mensaje se utiliza en dicho ejemplo para fomentar la participación.

Con base en lo anterior el profesor les preguntará a los equipos cuales son los elementos que identificó de la definición que construyó previamente con lo expuesto y cuales hacen falta.

40min

3. Cierre

Continuarán con la dinámica de las notas para la siguiente sesión.

El profesor publicará vía las Redes Sociales una lectura así como los aspectos que tendrán que identificar para la siguiente sesión.

10min

SESIÓN 3

DURACIÓN: 120min

Objetivos:

El alumno analizará la elección de la nota periodística en virtud de su contexto y expondrá su valor informativo y comunicativo

El alumno identificará cuales son las características del lenguaje en Internet y las Redes Sociales

Reflexionará acerca del uso que le da a su lenguaje oral y escrito

Ejemplificará para reforzar su comprensión

El alumno aplicará la información revisada en clase para analizar los procesos comunicativos de su entorno.

1. Exposición de vocabulario

El profesor les preguntará la palabra que investigaron y su significado de manera aleatoria y el alumno pasará al pizarrón a escribirla.

Se comentará la actividad con el grupo.

10min

2. Actividad

Con la lectura proporcionada previamente por la profesora los alumnos se reunirán en equipos, leerán y realizarán un cuestionario con los elementos más importantes de dicho texto.

Una vez realizado el cuestionario en plenaria discutirán las respuestas y se darán opiniones.

30min

3. ¿Internet y Redes Sociales una mejor comunicación? Usos, tipos y características

A través de una presentación digital en Power Point el profesor expondrá mediante textos, imágenes y videos de los distintos ejemplos de los usos explicados por el profesor, quien a su vez preguntará a los alumnos que tipo de mensaje se utiliza en dicho ejemplo para fomentar la participación.

El docente expondrá casos o situaciones relacionadas con las Redes Sociales a resolver que los diferentes equipos tendrán que discutir y proponer una posible solución, redactar una reflexión y exponerla ante el grupo para la discusión.

60min

3. Cierre

Como tarea la profesora les pedirá que trabajen en su producto comunicativo que presentarán en la siguiente sesión

20min.

SESIÓN 4

DURACIÓN: 120min

Objetivos:

El alumno aplicará todo lo visto en las sesiones anteriores para ejemplificar mediante la construcción de un producto comunicativo en éste caso un cómic que le sirva para comprender que es la comunicación, cuales son los elementos básicos para que el proceso se de y la importancia de tener un uso del lenguaje adecuado.

1.- Exposición de los productos de cada equipo Cómic

Los alumnos expondrán en equipo cada uno de los cómic al finalizar se les darán recomendaciones y comentarios por parte del docente y sus compañeros de clase.

80 min

Evaluación de la práctica

Aplicación de un cuestionario para evaluar la práctica donde el alumno podrá externar de manera individual y anónima como se sintió y cómo califica el desempeño del profesor practicante.

Así mismo se le aplicará el mismo cuestionario de conocimientos conceptuales que se dio al principio de la práctica para medir si hubo o no un aprendizaje medible
20 min

2.- Cierre

Para el final de la clase se hará una reflexión final acerca de las sesiones de trabajo y se agradecerá a los alumnos su disposición para el trabajo.

20 min.

Materiales:

Pizarrón, plumones, proyector computadora, laptop, lecturas.

Lecturas:

De la torre Zermeño y De la Torre Hernández (1995) El proceso de la Comunicación p. 33-42
Taller de Análisis de la Comunicación I, México

De la torre Zermeño y De la Torre Hernández (1995) El cómic p. 158-175 Taller de Análisis de la Comunicación I, México

Tirira Mishel (2013) La escritura en las Redes Sociales

3.3.1 Instrumentos de Evaluación, resultados y análisis

CUESTIONARIO CONSUMO DE INTERNET Y REDES SOCIALES DIGITALES

Nombre _____
Plantel: _____ Grupo: _____ Turno: _____

1.- ¿Desde dónde te conectas comúnmente a Internet? a) Casa b) Celular c) Café Internet d) Escuela e) Otro _____

2.- Enumera de la 1 al 5 siendo 1 la actividad que más realizas y 5 la que menos ¿Para qué usas Internet?

Hacer tarea _____ Redes Sociales _____ Platicar con amigos, familiares etc. _____ Leer noticias _____

Comprar _____

3.- ¿Cuáles Redes Sociales conoces? Puedes marcar más de una opción a) Facebook b) Twitter c) YouTube d) Google+ e) Instagram f) Vine g) Ask

Otras ¿Cuáles? _____

4.- ¿Qué Redes Sociales usas?

5.- ¿Cuántas horas al día pasas conectado a las Redes Sociales?

a) 1hr.

b) De 2 a 4hrs

c) De 4 a 6 hrs

d) Todo el tiempo

6.- ¿Usas las Redes Sociales para la escuela? a) Si a) No (pasa a la pregunta 8)

7.- ¿Cómo las usas para la escuela?

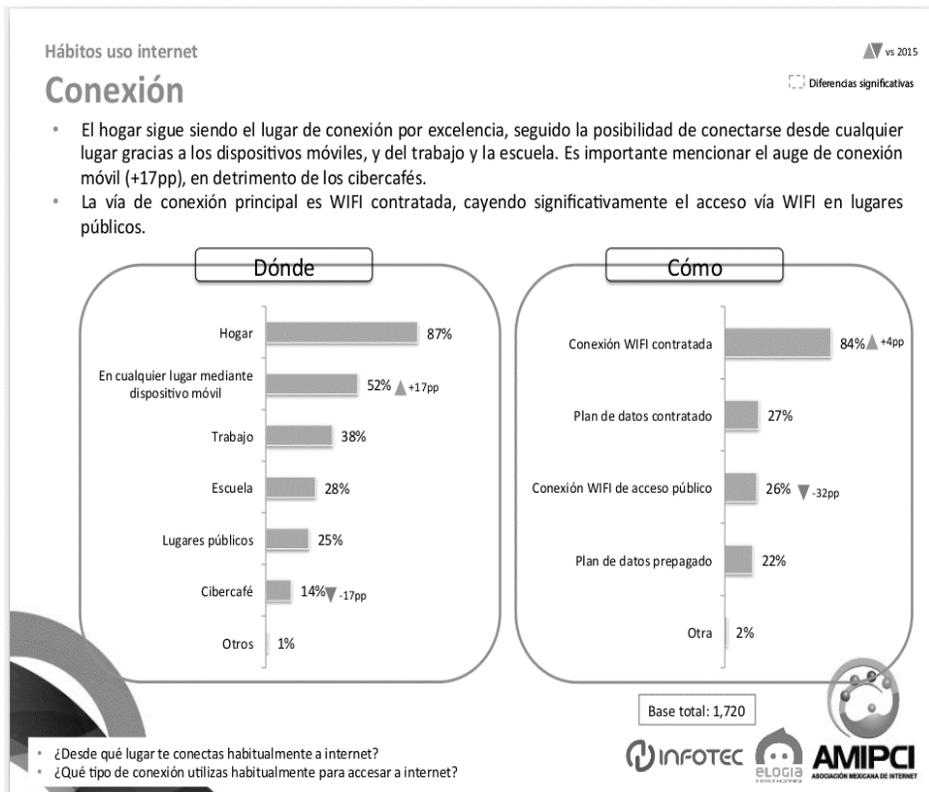
a) comunicarme con compañeros b) publicar información c) enviar tarea d) pasarme la tarea e) recibir indicaciones del maestro f) Buscar información para hacer la tarea

8.- ¿Qué fuentes consultas en Internet para realizar tu tarea?

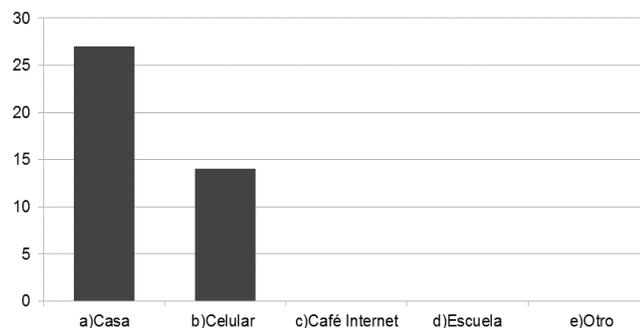
9.- ¿Te gustaría usar las Redes Sociales como apoyo para tus clases?

a) Si b) No ¿Por qué? _____

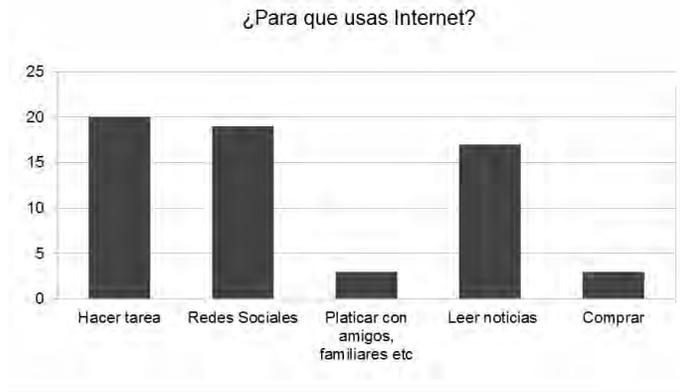
10.- ¿Qué temas sobre internet te gustaría ver la clase?



¿Desde donde te conectas comúnmente a Internet?

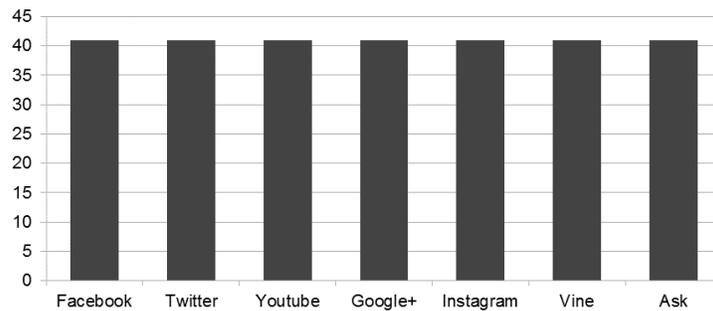


El primer cuestionario tuvo como finalidad conocer el consumo que los alumnos tienen de Internet, de Redes Sociales, pero también el papel que juega en sus vidas, de esta manera observamos que los espacios donde se conectan son en primer lugar su casa y el segundo caso el celular, por un lado este resultado nos manifiesta su nivel socio-económico, vemos que esta población tiene a su alcance la conexión a Internet en todo momento, atrás está quedando cuando teníamos que ir a un café internet para hacer tarea o conectarnos, llama también la atención que no figura la escuela, en este sentido el Colegio tiene muy descuidado el que los alumnos tenga una red disponible para que se conecten en el interior de la escuela, si ninguno de los planteles del colegio cuentan con una Red abierta, representa un obstáculo para que los alumnos trabajen dentro de la escuela. Por lo que se integró una gráfica de la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) en la que se pueden comparar y observar que los resultados se apegan a la realidad de lo pudimos observar en el salón de clases.

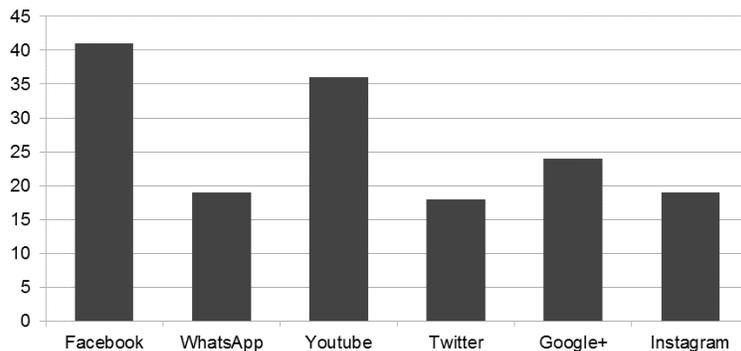


Aquí podemos observar que en primer lugar los jóvenes usan Internet para hacer tarea pero muy cerca está el uso de las Redes Sociales con un porcentaje muy similar, lo que ayuda a entender por qué puede ser un espacio de interacción y de trabajo con ellos.

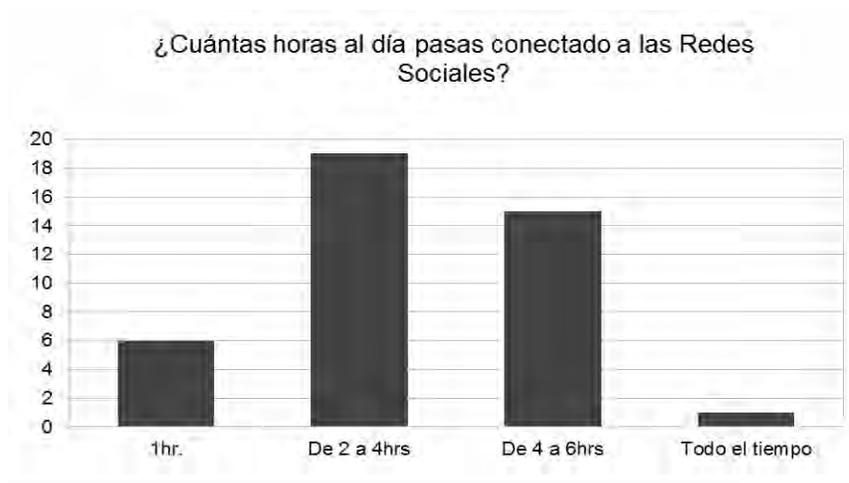
¿Cuáles Redes Sociales conoces? Puedes marcar más de una opción



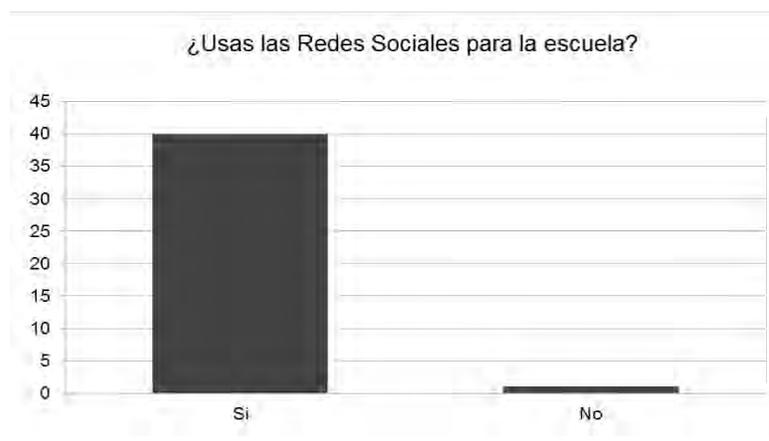
¿Qué Redes Sociales usas?



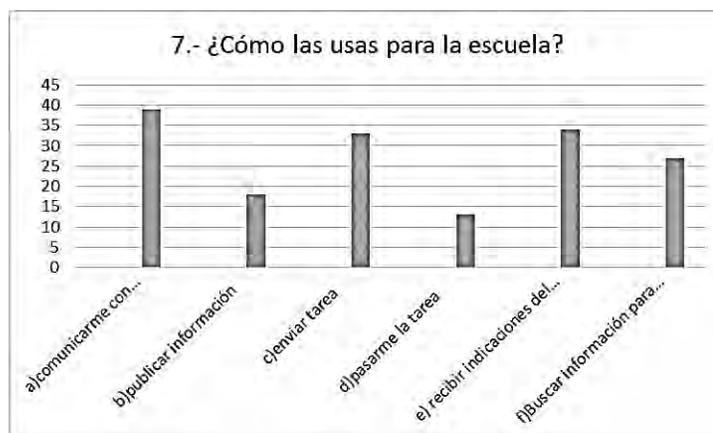
Son muchas las Redes Sociales digitales que los alumnos conocen, pero el mayor impacto lo tienen cinco principalmente: Facebook, YouTube, Twitter, Instagram y Whats app, por lo que para efectos de mi trabajo de investigación las estrategias están basadas primordialmente en las citadas anteriormente.



En cuanto al tiempo que pasan conectados el mayor índice se localiza en el rango de 2 a 4hrs., que se disputa el lugar con de 4 a 6, que muestra que pasan gran parte del día, lo que se manifiesta como un área de oportunidad para que ese tiempo se pueda destinar a hacer algo relacionado con la escuela o por lo menos un fragmento de él.



Una pregunta que muestra que no todos usan las Redes para la escuela, por lo que es importante saber por qué.

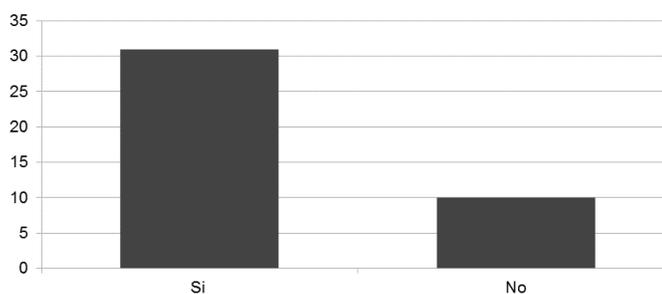


El porcentaje más alto lo tiene la comunicación, seguido de recibir indicaciones del profesor y de enviar tarea, también aparece de manera significativa el buscar información, lo que nos habla que los alumnos si usan Internet y las Redes para investigar, pero hay que afinar el uso que le dan y hacer que sea más eficiente, ya que como medio de comunicación e interacción tienen un lugar importante. Siendo los mensajes el objetivo principal de que estén conectados

Las páginas que se destacan en la pregunta número 8 que no aparece en las gráficas, hace referencia a las principales fuentes de consulta:

Wikipedia, Biblioteca de la UNAM, Buenas tareas, Animal Político, Periódicos, Revistas, Libros PDF, de Gobierno y Google. Aquí vemos que se debe de poner atención en dotar a los alumnos de fuentes confiables que les sirvan para realizar sus tareas e investigaciones ya que no cuentan con dicha información.

¿Te gustaría usar las Redes Sociales como apoyo para tus clases?



Como se menciona anteriormente, existe un porcentaje que no considera necesario el uso de las redes sociales, por lo que habrá que trabajar en que sean vistas con una utilidad práctica.

PRE y POST–TEST TEÓRICO CONCEPTUAL:

1.-Proviene de una palabra latina que significa “poner en forma, dar forma a algo”, carece de retroalimentación.

a) Comunicación b) Información

2.-Es la transmisión, entendimiento y retroalimentación, mediante el uso de símbolos comunes. Los símbolos mencionados pueden ser tanto verbales como no verbales.

a) Comunicación b) Información

3.-Propone en su modelo de comunicación los elementos: Quién, Qué, Qué

a) David K. Berlo b) Aristóteles c) Shannon y Weaver D) Daniel Prieto Castillo

4.-Propone en su modelo de comunicación los elementos: Fuente de información, Mensaje, Transmisor, Señal enviada, Fuentes de interferencias, Señal recibida, Receptor, Mensaje, Destino.

a) David K. Berlo b) Aristóteles c) Shannon y Weaver D) Daniel Prieto Castillo

5.-Propone en su modelo de comunicación los elementos: Fuente, Encodificador, Mensaje, Canal, Decodificador, Receptor.

a) David K. Berlo b) Aristóteles c) Shannon y Weaver d) Daniel Prieto Castillo

6.-Propone en su modelo de comunicación los elementos: Emisor, Código, Mensaje, Medio, Perceptor, Referente, Marco de Referencia, Formación social

a) David K. Berlo B) Daniel Prieto Castillo c) Shannon y Weaver d) Aristóteles

7.-Es aquel que inicia la comunicación, que elabora y envía un mensaje

a) Mensaje b) Receptor c) Emisor d) Canal

8.-Es el vehículo por medio del cual se transmite, recibe o difunde el mensaje

a) Mensaje b) Receptor c) Emisor d) Canal

9.-Es la información total que se ha codificado, para ser transmitida por medio del habla, gestos, escritura, movimientos corporales, etc., y que va a ser captada.

a) Mensaje b) Receptor c) Emisor d) Canal

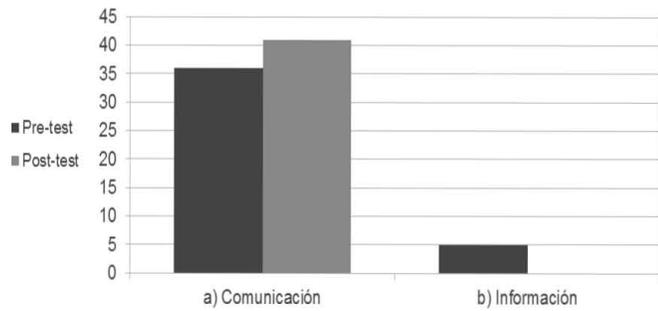
10.-Se le conoce también como decodificador, intérprete y destino

a) Mensaje b) Receptor c) Emisor d) Canal

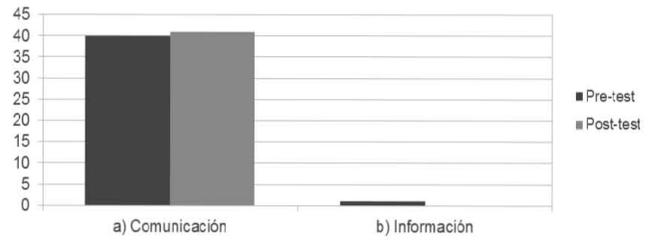
11...-Implica cualquier perturbación producida en el conducto a través del cual viaja el mensaje, afectándolo de alguna manera

a) Ruido b) Desinformación

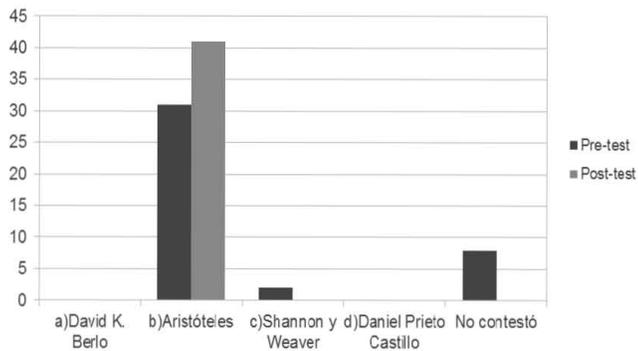
Proviene de una palabra latina que significa "poner en forma, dar forma a algo", carece de retroalimentación.



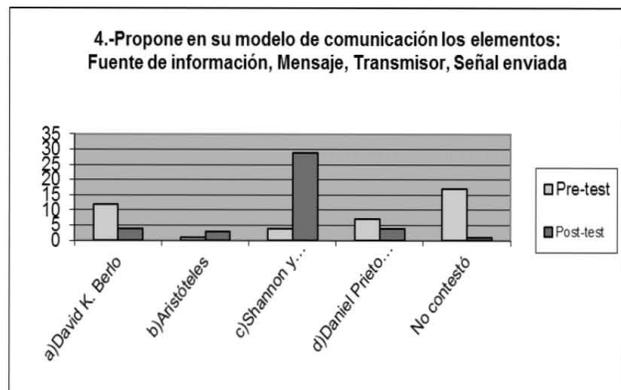
Es la transmisión, entendimiento y retroalimentación, mediante el uso de símbolos comunes. Los símbolos mencionados pueden ser tanto verbales como no verbales.



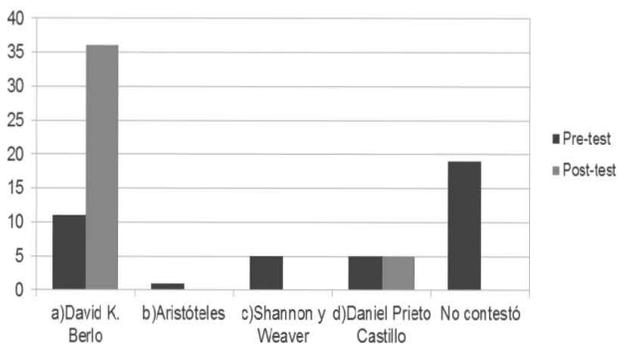
3.-Propone en su modelo de comunicación los elementos: Quién, Qué, Qué



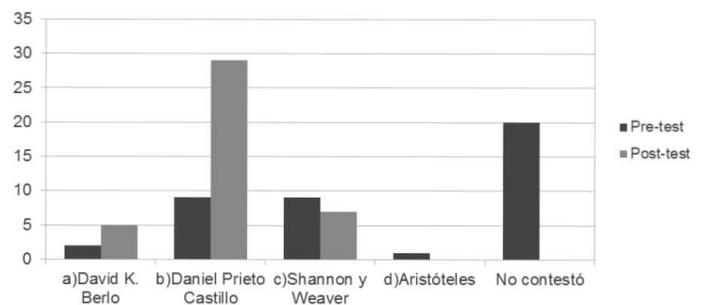
4.-Propone en su modelo de comunicación los elementos: Fuente de información, Mensaje, Transmisor, Señal enviada



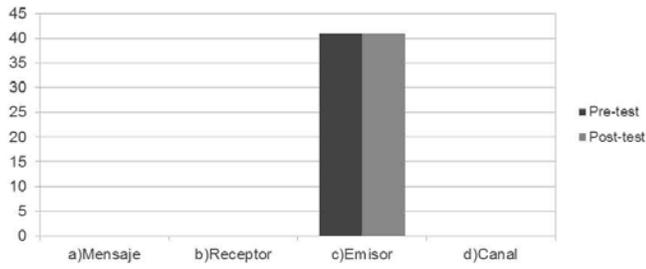
5.-Propone en su modelo de comunicación los elementos: Fuente, Encodificador, Mensaje, Canal, Decodificador, Receptor.



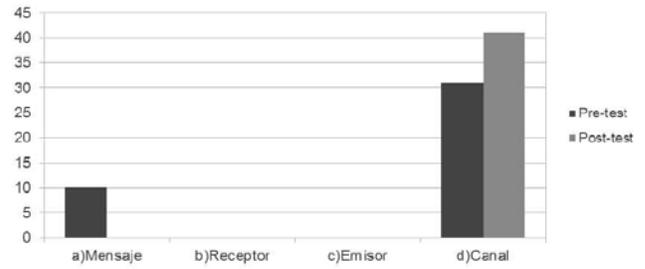
6.-Propone en su modelo de comunicación los elementos: Emisor, Código, Mensaje, Medio, Perceptor, Referente, Marco de Referencia, Formación social



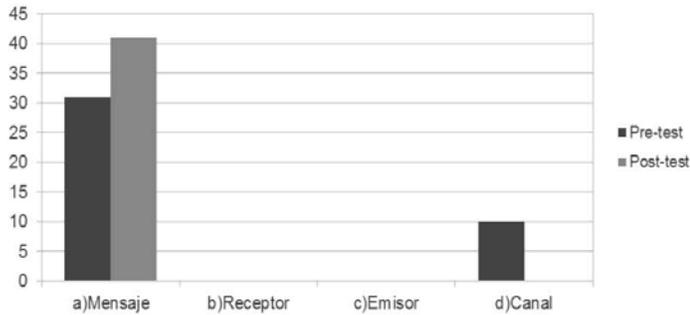
7.-Es aquel que inicia la comunicación, que elabora y envía un mensaje



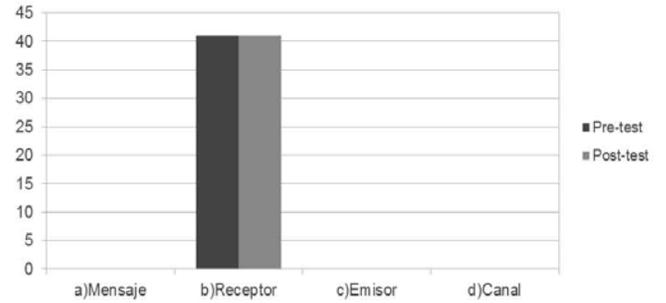
8.-Es el vehículo por medio del cual se transmite, recibe o difunde el mensaje



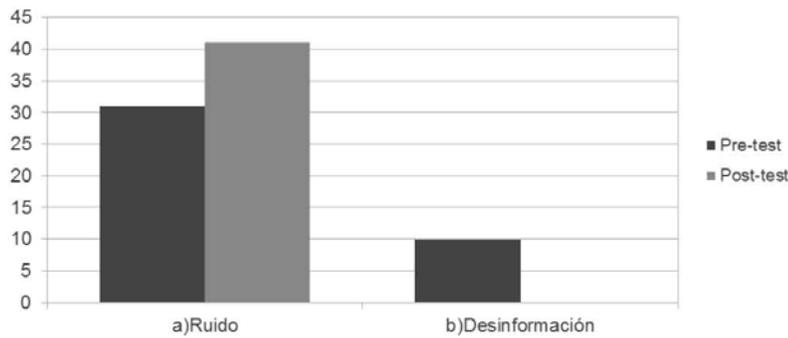
9.-Es la información total que se ha codificado, para ser transmitida por medio del habla, gestos, escritura, movimientos corporales, etc., y que va a ser captada.



10.-Se le conoce también como decodificador, interprete y destino



11.-Implica cualquier perturbación producida en el conducto a través del cual viaja el mensaje, afectándolo de alguna manera



El pre y post test teórico conceptual tuvo como finalidad conocer los conocimientos previos de los modelos de la comunicación, así como los elementos que los alumnos manejan y si conocen la diferencia entre información y comunicación, conceptos base para que puedan hacer uso de las Tecnologías y de los contenidos en Internet, cuyo nivel antes de la aplicación de las actividades que se diseñaron para esta estrategia es adecuado.

Faltaba precisión en algunos modelos y conceptos, lo que se logró gracias al mapa conceptual, al análisis de las notas pero sobre todo al cómic que como producto final logró la aplicación de todos los conceptos que se trabajaron a lo largo de la secuencia didáctica, observando así un avance en el manejo de los contenidos básicos que contempla el programa de la materia.

Cabe mencionar que en esta secuencia didáctica destacan las habilidades lecto-escritoras y marca el inicio de la siguiente secuencia que está enfocada en la habilidad de investigación por lo que en esta parte de la estrategia se observa como los alumnos integran Facebook a su trabajo en la publicación de sus análisis de las notas, de los mapas conceptuales y de los cómics.

Rúbrica para evaluar publicaciones en Redes Sociales.

Indicador	0 puntos	1 punto	2 puntos	3 puntos
Selección de la nota	No usa una fuente confiable ni identifica las preguntas.	Usa fuente confiable y contesta algunas preguntas	Usa fuente confiable, contesta las preguntas pero no identifica relevancia	Integra todos los elementos requeridos y comienza a reflexionar
Escritura y ortografía	La redacción es confusa y carece de un buen uso de la ortografía y de los signos de puntuación.	La redacción de la mayor parte es confusa y se utilizan algunas normas de ortografía y signos de puntuación.	La redacción de algunos puntos es un poco confusa; utiliza adecuadamente la ortografía y los signos de puntuación.	La redacción es clara y facilita la comprensión de las ideas expresadas, además de presentar un adecuado uso de la ortografía y de los signos de puntuación.
Uso de las Redes Sociales	No se integró en las comunidades digitales	Se incluye pero no participa	Participa de forma individual, no se integra al equipo	Se nota su participación y llega acuerdos con su equipo
PUNTO EXTRA puntualidad	Se hicieron en tiempo y forma las publicaciones en las Redes Sociales y cuentan con todos los elementos requeridos.			
Puntos:				

Puntuación	Recomendaciones
9 - 10	Felicidades, tu trabajo es excelente.
8 - 6	Tu trabajo es bueno, sin embargo es importante que revises y trabajes en aquellos aspectos en los que no alcanzaste la máxima puntuación.
5- 3	Te sugerimos que solicites apoyo para que tu trabajo cumpla con las especificaciones necesarias para obtener un buen puntaje.
2 – 0	Es importante que te acerques a tu profesora para trabajar tus áreas de oportunidad.

La rúbrica fue de gran utilidad, pues los alumnos no están acostumbrados a que sus publicaciones en las plataformas digitales tengan un esquema y una serie de requerimientos, al principio les costó trabajo pero lograron a lo largo del proceso adaptarse e integrar los elementos que se les solicitaba, este instrumento se usó como autoevaluación y como una especie de guía de observación para que el docente evaluara las publicaciones.

La finalidad de esta secuencia didáctica es tener un diagnóstico tanto de la parte teórico-conceptual como de uso de Internet y Redes Sociales Digitales, la siguiente secuencia irá ligada para darle continuidad al trabajo previo con la intención de que en el siguiente semestre los alumnos puedan realizar una investigación en la red con las herramientas necesarias para que las puedan plasmar en un producto final, una infografía.

3.4 Secuencia Didáctica II

Ubicación en el programa de la materia;

TALLER DE COMUNICACIÓN II EN EL CCH PLANTEL AZCAPOTZALCO

UNIDAD III Medios y Creatividad Tema: Internet

PRESENTACIÓN DEL TEMA

Los medios y las Tecnologías para la Información y la Comunicación (TIC) son hoy fuentes principales generadoras de elementos simbólicos y culturales. Su oferta resulta siempre atractiva, entretenida, oportuna y con exigencias intelectuales mínimas. Se ha asumido a los medios como elementos naturales e imprescindibles de la existencia.

Esto ha propiciado que los receptores adopten pasivamente, e incluso con convicción, la interpretación de la realidad, de acuerdo con los modelos preestablecidos y los intereses de los propietarios de los medios. Sin embargo, también es cierto que en el polo de la recepción esa pasividad no se da siempre y en todos los casos. Una recepción activa, analítica y crítica de los mensajes desarrolla las capacidades de percepción, imaginación y creatividad de las personas, no sólo para recibir los mensajes, sino también para producirlos.

Conviene, entonces, evitar la estigmatización de los medios y aprovechar, en cambio, sus posibilidades políticas, culturales y educativas. Por creatividad se entiende la capacidad del alumno de elegir, planear y desarrollar un proyecto original y propositivo que le permita elaborar un producto comunicativo que se aparte de los prototipos y estereotipos promovidos por los medios.

PROPÓSITO

El alumno elaborará un producto creativo, aplicando los conocimientos, habilidades y actitudes desarrollados a lo largo del taller para explorar las posibilidades educativas de Internet y las Redes Sociales.

OBJETIVO GENERAL:

Que el alumno desarrolle la habilidad de investigar en Internet y con apoyo de las Redes Sociales a través de identificar, reflexionar y jerarquizar información para realizar una Infografía con fines didácticos para fomentar el aprendizaje mediante el trabajo en equipo.

OBJETIVOS INDIVIDUALES:

- Que el alumno sea capaz de distinguir los distintos usos de Internet y de las Redes Sociales con fines educativos
- Que el alumno ilustre lo visto y trabajado en equipo en clase de forma ordenada y coherente mediante la construcción de una Infografía que le sea de utilidad para su aprendizaje.
- Que el alumno fortalezca el uso de las Redes Sociales como apoyo en su aprendizaje

TEMA:

Internet y Redes Sociales: Las posibilidades educativas

Su uso en la investigación

SESIÓN 1

DURACIÓN: 120 min.

Objetivos:

Reconocer cuales son las nociones que los alumnos tienen del uso Internet y Redes Sociales como apoyo en su vida académica y específicamente su uso como herramientas en la investigación.

Dar a conocer los objetivos de aprendizaje que se persiguen para las sesiones de trabajo; así como los criterios a evaluar, la forma de trabajo y asignación de tareas.

Formar equipos proponer y acordar el tema en torno al que realizarán la investigación y la construcción de la Infografía.

Dar a conocer los elementos que deben de considerar para la investigación, la Infografía y el uso que le daremos a las Redes Sociales.

1. Presentación: 9:15am

La profesora explicará en que consiste la dinámica para la actividad del problema de ABP, proporcionará el material impreso para su resolución la cual se hará en parejas y posteriormente se discutirán los elementos en plenaria.

Se evaluará:

Trabajo en equipo

Análisis y reflexión y si llega en tiempo en forma a la resolución del problema.

Instrumentos:

Lista de cotejo

Discusión en plenaria

Tiempo: 30min.

2. Exposición 9:45 am

La profesora explica cuáles son las características de la Infografía, los elementos que debe contener, así como los criterios que deben tomar en cuenta para realizar la investigación en Internet, sitios, fuentes, portales, donde buscar, etc.

Tiempo 30min

3. Encuadre y organización: 10:15 am

Se expondrán cual será la forma de trabajar y cómo serán evaluados y se explicará la dinámica para elaborar el producto comunicativo, presentación de avances y entrega final tomando en cuenta u opinión y llegando a un acuerdo profesor-grupo

Se les pedirá a los alumnos que se muevan y reorganicen las mesas para trabajar en equipo (6 equipos de 5 integrantes)

Se asignarán aleatoriamente a los equipos un tema: Cultura, Arte, Tecnología y Deportes, para que elijan y publiquen a través de las comunidades digitales una selección de una nota y un artículo correspondientes ha dicho tema que se trabajarán y expondrán en clase.

Tiempo: 20min.

4. Cierre: 10:35 am

Se les indica a los alumnos la tarea para la siguiente sesión; la publicación de acuerdo al tema asignado en las Redes Sociales así como el chat de asesoría.

Tiempo10min.

Materiales:

Plumones y pizarrón. Lista actualizada de alumnos, material impreso para cada uno de los alumnos.

SESIÓN 2

DURACIÓN: 120 min.

Objetivos:

El alumno identificará y reflexionará la importancia de los datos e información recabada y expondrá la relevancia para su trabajo.

El alumno identificará los elementos necesarios para hacer una bibliografía y una cita

El alumno podrá ubicar e identificar el uso de Internet: Periodístico y/o informativo y como apoyo para su aprendizaje. Así como la diferencia entre la estructura de los distintos mensajes.

1. Exposición 9:15am

A través de una presentación digital en Power Point la profesora expondrá mediante textos, imágenes y videos de los distintos ejemplos de los usos explicados por la profesora, quien a su vez preguntará a los alumnos que tipo de mensaje se utiliza en dicho ejemplo para fomentar la participación.

Con base en lo anterior el profesor les preguntará a los equipos cuales son los elementos que identificó y cuales hacen falta.

30 min.

2. Trabajo en equipos 9:45am

Los equipos discutirán y trabajarán los artículos y notas que seleccionaron para llegar a acuerdos y así elegir cuales son los avances que presentarán al grupo.

Instrumentos:

Lista de cotejo para evaluar trabajo en equipo

3. Presentación de avances por parte de los equipos 10:15am

Cada equipo pasará a exponer de manera aleatoria los elementos que han elegido del material trabajado y que serán partes de su proyecto final, la Infografía del mensaje en cada uno de ellos.

El profesor les hará preguntas, la fuente, la relevancia para ellos y la relevancia para el contexto en el que ellos se desenvuelven.

Se hará una ronda de preguntas de parte del grupo a cada uno de los equipos relacionadas con dudas acerca de los temas.

4. Cierre

Continuarán con la dinámica de la información para la siguiente sesión, con un pequeño cambio. La profesora pedirá que busquen en las Redes Sociales una página o grupo que les ayude o aporte información para su trabajo

Materiales:

Proyector, computadora y presentación en Power Point, pizarrón y plumones.

SESIÓN 3

DURACIÓN: 120min

Objetivos:

El alumno analizará la elección de información en virtud de su contexto y expondrá su valor informativo y comunicativo

El alumno identificará cuales son las características de las Redes Sociales

Reconocerá los usos y los analizará en función del uso que el mismo les da.

Reflexionará acerca del uso que le da

Ejemplificará para reforzar su comprensión

El alumno aplicará la información revisada en clase para analizar la información

1. ¿Qué son las Redes Sociales? Usos, tipos y características 9:15am

A través de una presentación digital en Power Point el profesor expondrá mediante textos, imágenes y videos de los distintos ejemplos de los usos explicados por el profesor, quien a su vez preguntará a los alumnos que tipo de mensaje se utiliza en dicho ejemplo para fomentar la participación.

El docente expondrá casos o situaciones relacionadas con las Redes Sociales a resolver que los diferentes equipos tendrán que discutir y proponer una posible solución, redactar una reflexión y exponerla ante el grupo para la discusión

30 min.

2. Trabajo en equipos 9:45am

Los equipos discutirán y trabajarán los artículos y notas que seleccionaron para llegar a acuerdos y así elegir cuales son los avances que presentarán al grupo.

Instrumentos:

Lista de cotejo para evaluar trabajo en equipo

20min

3. Presentación de avances por parte de los equipos 10:15am

Cada equipo pasará a exponer de manera aleatoria los elementos que han elegido del material trabajado y que serán partes de su proyecto final, la Infografía del mensaje en cada uno de ellos.

El profesor les hará preguntas, la fuente, la relevancia para ellos y la relevancia para el contexto en el que ellos se desenvuelven.

Se hará una ronda de preguntas de parte del grupo a cada uno de los equipos relacionadas con dudas acerca de los temas.

4. Cierre

Continuarán con la dinámica de la información para la siguiente sesión, con un pequeño cambio. La profesora pedirá que busquen en las Redes Sociales una página, blog, canal de YouTube o página o grupo en Facebook que les ayude o aporte información para su trabajo.

SESIÓN 4

DURACIÓN: 120min

Objetivos:

El alumno aplicará todo lo visto en las sesiones anteriores para ejemplificar mediante la construcción de una Infografía que le sirva para comprender como afectan su vida diaria y cómo pueden usar Internet y las Redes Sociales, apoyo a su aprendizaje y en la investigación.

1.- Exposición de los productos de cada equipo 9:15am

Se expondrán por parte de los alumnos las Infografías generados con una duración máxima de 10min al finalizar se les darán recomendaciones y comentarios por parte del docente y sus compañeros de clase.

70 min

Evaluación de la práctica 10:25am

Aplicación de un cuestionario para evaluar la práctica donde el alumno podrá externar de manera individual y anónima como se sintió y cómo califica el desempeño del profesor practicante.

15 min

3.- Cierre 10:40am

Para el final de la clase se hará una reflexión final acerca de las sesiones de trabajo y se agradecerá a los alumnos su disposición para el trabajo.

10 min.

Materiales:

Proyector, computadora, cuestionarios impresos, los videos de los equipos, pizarrón y plumones.

3.4.1 Instrumentos de Evaluación, resultados y análisis

Cuestionario para evaluar viabilidad del trabajo en equipo (Se aplica al inicio y al final de la intervención didáctica)

Trabajo en equipo

¿Te gusta trabajar en equipo?

Si

No

¿Por qué?

¿Consideras que el trabajo en equipo te puede ayudar a aprender mejor y más rápido?

Si

No

¿Por qué?

¿Crees que el trabajo en equipo te puede ayudar a que te lleves mejor con tus compañeros?

Si

No

¿Por qué?

¿Consideras que el trabajar en equipo te puede servir de algo para tu vida diaria?

Si

No

¿Por qué?

¿Crees que el uso de Internet y las Redes Sociales digitales te puede ayudar trabajar en equipo?

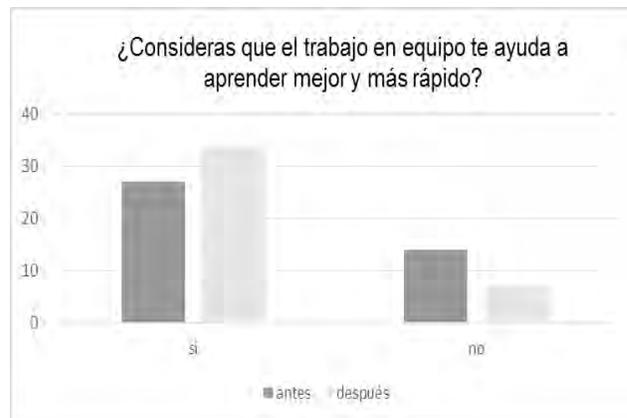
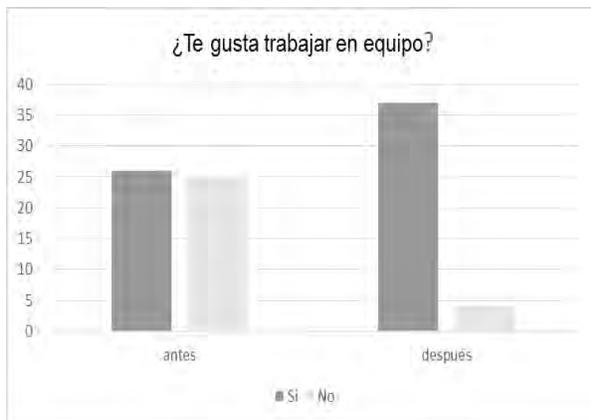
Sí

No

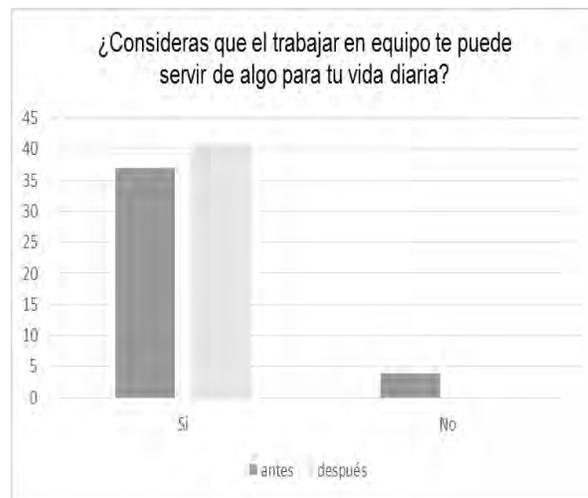
¿Por qué?

EN LA EVALUACIÓN FINAL SE INCLUYÓ UNA PREGUNTA MÁS:

¿Qué aprendiste sobre Internet y las Redes Sociales?

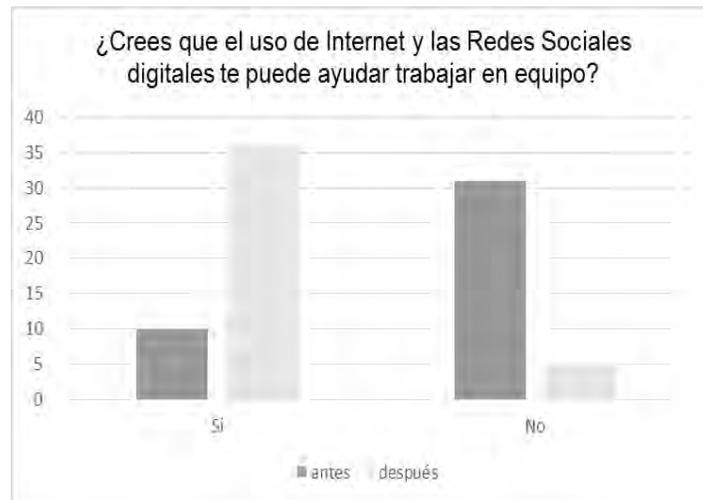


Algo que sin duda se debe observar y analizar; es el trabajo en equipo mediado por tecnologías como las plataformas sociales digitales, si bien no es el objetivo principal de esta investigación la interacción es algo que está presente en todo el proceso y que de alguna manera nos permite observar la viabilidad del uso de ambientes digitales como escenarios, en donde se creen y fortalezcan los lazos y/o las relaciones que si bien nacen en el salón de clases, fuera del entorno escolar se traducen en amistades o en convivencia que le permita al alumno establecer su entorno social que en gran medida impacta en el desarrollo escolar.



El primer cuestionario es una manera muy interesante de conocer la percepción que los alumnos tienen de las Redes Sociales Digitales y del beneficio de su uso como se aplicó al principio y al final de la intervención didáctica, se puede observar cómo hay un cambio de percepción que no solo refleja la apropiación de las plataformas digitales, sino en cómo se

relacionan a partir del trabajo en equipo, pues hay prejuicios que tenemos como docentes, como que a todos los alumnos les gusta usar las tecnologías y el trabajo en equipo, que el grupo se conoce porque han pasado al menos dos semestres juntos y casi tres años conviviendo en el entorno como una misma generación.



Algo que sorprende es que los alumnos no piensan así del todo, ven al trabajo en equipo como tedioso, difícil y que debe darse entre amigos ya que no tienen disposición a conocer a los demás, pero cuando se da la instrucción de construir los equipos aleatoriamente se ven obligados a convivir, es aquí donde se logró que las Redes Sociales Digitales facilitaran la interacción, que se conocieran entre sí, que se llevaran mejor, que adquirieran confianza ya que al publicar sus tareas en el grupo de trabajo vencían el miedo de ser visto por sus compañeros, de equivocarse o hacerlo de forma inadecuada, se vieron forzados a repensar la manera en cómo se expresan por medio de la escritura y que hagan un esfuerzo por compartir un mensaje que llegue de manera correcta a los otros.

Cuando se les cuestiona sobre los aprendizajes sobre Internet y las Redes Sociales, coinciden en varias cosas, como el que pueden identificar el concepto de Red Social, no solo a través de las plataformas digitales, sino todo lo polisémico que el termino implica, en el caso de Internet, les permitió reconocer cuál es la información que les es de utilidad en una investigación y algo muy importante es que aprendieron a contrastar fuentes, un dato, una noticia e incluso que un descubrimiento científico, puede encontrarse en diferentes versiones o confirmar que es un elemento confiable validándolo en diferentes fuentes certificadas.

Equipo

RÚBRICA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA INFOGRAFÍA

SESIÓN 1. Elección del tema

Criterio de Evaluación	Excelente 4pts.	Satisfactorio 3pts.	Regular 2pts.	Debe mejorar 1pts.	Deficiente 0pts.
Elección del tema	Los alumnos se hacen las preguntas adecuadas, identifica y delimita correctamente el tema a investigar.	Los alumnos tienen nociones del tema pero no delimita.	Los alumnos tienen varios temas e ideas sobre ellos.	Hay ideas pero vagas de lo que le gustaría trabajar.	Les cuesta trabajo identificar un tema a investigar.
Puntos:					

SESIÓN 2. Búsqueda y síntesis de Información

Criterio de Evaluación	Excelente 4pts.	Satisfactorio 3pts.	Regular 2pts.	Debe mejorar 1pts.	Deficiente 0pts.
Búsqueda y síntesis de información	Utiliza palabras clave para buscar. Elige las fuentes adecuadas, selecciona y sintetiza de manera correcta la información. Ordena por importancia los datos recabados	Usa fuentes adecuadas, algunas palabras clave en la búsqueda, hay una selección y síntesis parcial. Hay orden en los datos recabados.	Tiene información, falta precisar fuentes, le cuesta uso de palabras clave, falta síntesis y orden.	Tiene información, no hay un uso adecuado de fuentes, falta orden y síntesis.	Búsqueda e información deficiente, no hay fuentes ni datos claros.
Puntos:					

SESIÓN 3. Estructura y Diseño

Criterio de Evaluación	Excelente 4pts.	Satisfactorio 3pts.	Regular 2pts.	Debe mejorar 1pts.	Deficiente 0pts.
Estructura y Diseño	Construye una Infografía ordenada y completa, fácil de interpretar jerarquiza la información en una secuencia narrativa. Hay un uso correcto de tipografía, ortografía, colores y formas.	Construye una infografía ordenada y completa, con jerarquía y secuencia pero no usa correctamente alguno elemento.	Construye una infografía ordenada pero incompleta.	Hay algunos elementos pero no de forma ordenada ni completa.	Cuenta con información pero sin orden ni estructura, carente de diseño.
Puntos:					

SESIÓN 4. Exposición

Criterio de Evaluación	Excelente 4pts.	Satisfactorio 3pts.	Regular 2pts.	Debe mejorar 1pts.	Deficiente 0pts.
Exposición	Se interpreta con facilidad la infografía, la presentación es limpia y ordenada, los alumnos expresan con claridad las ideas, buen tono de voz y uso del espacio. Se nota la organización del equipo.	Se interpreta con facilidad la infografía, la presentación es limpia y ordenada, algunos participan falta orden en las ideas y uso del espacio. Falta organización del equipo.	Se interpreta pero con dificultad la infografía, falta orden en la presentación, solo un alumno participa. No hay organización del equipo.	La infografía está incompleta no se interpreta, mala presentación, no hay organización en el equipo.	Faltan elementos para realizar la presentación.
Puntos:					

De acuerdo a la puntuación obtenida se te sugieren las siguientes recomendaciones:

Puntuación	Recomendaciones
16 - 13	Felicidades, tu trabajo es excelente.
12 - 9	Tu trabajo es bueno, sin embargo es importante que revises y trabajes en aquellos aspectos en los que no alcanzaste la máxima puntuación.
8 - 5	Te sugerimos que solicites apoyo para que tu trabajo cumpla con las especificaciones necesarias para obtener un buen puntaje.
4 – 0	Es importante que te acerques a tu profesora para trabajar tus áreas de oportunidad.

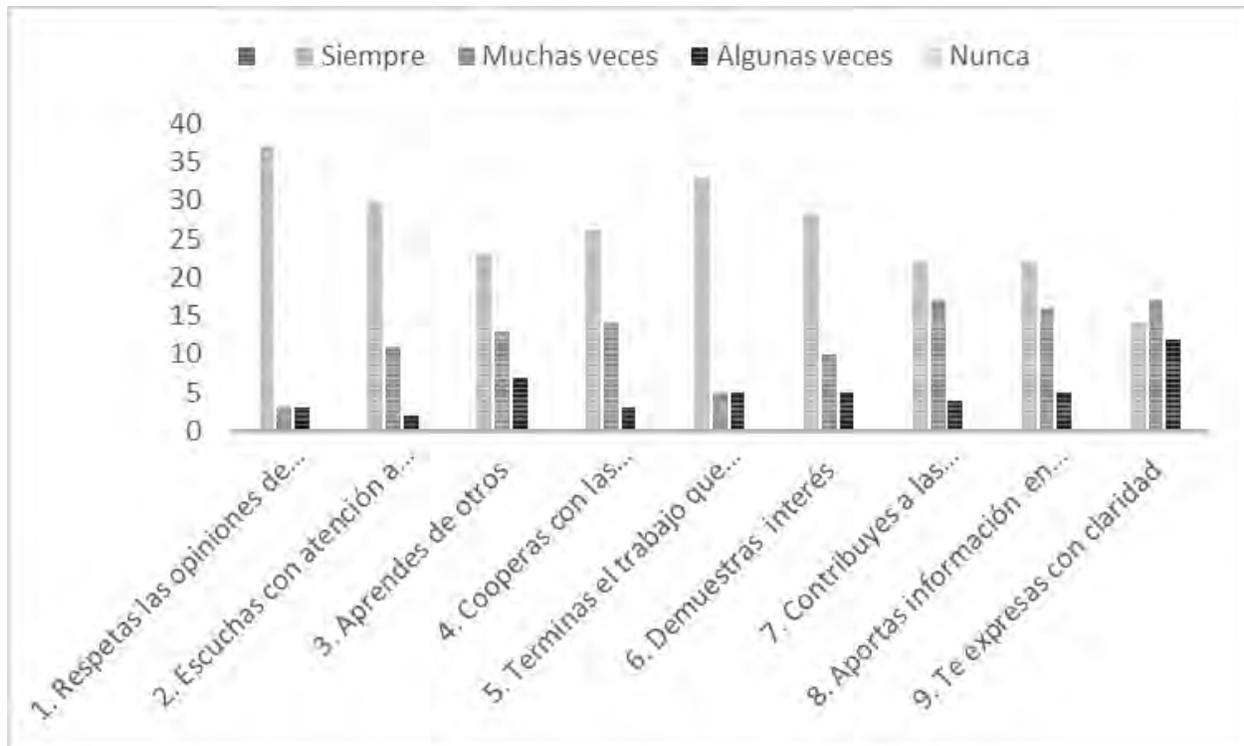
Por lo anterior es que se diseñó y aplicó la rúbrica para la construcción de una Infografía que sintetiza gráficamente los avances que los alumnos lograron teórico-conceptuales, de habilidad de investigación, de análisis de información y de la aplicación de estos conocimientos.

Fue aplicada en espejo y por etapas, cada sesión se tenía que alcanzar una meta para poder presentar sus avances por equipo frente al grupo, con la finalidad de que no se dejara el trabajo al final, se hizo un trabajo conjunto, en “Aprende y Comunica” (el grupo de Facebook), fuera del tiempo de clase, para publicar sus avances teóricos e informativos, más las sesiones de asesoría y correcciones en un tiempo pactado, con el objetivo que el mayor peso del trabajo fuera en Internet, Facebook y el salón de clase.

Nombre:

LISTA DE COTEJO PARA EL TRABAJO EN EQUIPO

Alumno	Siempre	Muchas veces	Algunas veces	Nunca
1. Respetas las opiniones de tus compañeros.				
2. Escuchas con atención a tus compañeros.				
3. Aprendes de otros.				
4. Cooperas con las actividades del equipo.				
5. Terminas el trabajo que se te asigna.				
6. Demuestras interés.				
7. Contribuyes a las discusiones en grupo.				
8. Aportas información en las discusiones que realiza el grupo.				
9. Te expresas con claridad.				



Finalmente se presenta una lista de cotejo hecha con base en el sistema de organización en equipo propuesta por el ABP (Aprendizaje Basado en Problemas) que busca que haya un trabajo en grupos de pocos integrantes, por lo que se buscó con este instrumento medir de manera individual cómo los alumnos se califican a nivel actitudinal, cómo se perciben de manera personal en la interacción, el grado de participación e involucramiento en la toma de decisiones, en las actividades y en la responsabilidad de los resultados obtenidos como equipo.

Los aspectos mejor evaluados son el respeto y la conclusión de las actividades asignadas por los mismos alumnos al interior del equipo, pero las que tienen que ver con liderazgo y autonomía denotan inseguridad y que aún a su nivel están muy acostumbrados a que se les diga lo que tienen que hacer, dejando de lado la iniciativa, un área de oportunidad que se presenta, pues lo que se busca es que los alumnos sean autónomos sin que tengan una dirección tan rígida, es decir, que sean responsables de su aprendizaje y sus alcances.

3.5 Decálogo para lograr que los alumnos investiguen incorporando Internet y las Redes Sociales Digitales

1. Realizar un diagnóstico

Quizá uno de los aspectos más importantes al realizar una incorporación de Tecnología es primero conocer la características de la población con la que pretendemos trabajar, no solo saber aspectos como sus conocimientos previos, en materia conceptual

2. Dar un propedéutico breve sobre el uso de Internet y las Redes Sociales Digitales

Un error común es pensar que los alumnos que son nativos digitales utilizan y saben la funcionalidad de todas las herramientas tecnológicas, por lo que antes de implementar una estrategia didáctica se debe dedicar un tiempo en clase para expresar todas las dudas que surjan de cómo usar las plataformas digitales, que serán las herramientas de trabajo, lo anterior con la finalidad de que el docente y los alumnos manejen un lenguaje común.

3. Establecer los alcances de la Investigación

Estos se marcan en virtud de los propósitos educativos que busca en principio el docente, pero consciente de la importancia que exista una apropiación del conocimiento y del aprendizaje, es decir, deben de ser realistas, acordes con el tiempo que se le dedicará a la investigación, pues no siempre más es mejor, los alumnos deben de estar enterados de las metas que deberán cumplir y en caso de no ser así el docente implementará alguna estrategia adicional para apoyar la conclusión de los objetivos.

4. Elección del tema

En la medida que sea posible es recomendable que los alumnos elijan el tema a investigar, pues se identificarán con él, podrán descubrir ciertas habilidades desconocidas incluso para ellos y lo harán con mayor entusiasmo.

Pero es muy importante que los docentes orienten como acotar un tema, como pasar de lo general a lo particular con la finalidad de no divagar, que el tema vaya acorde a los tiempos y al nivel de comprensión que se busca alcanzar, puede ser incluso un primer acercamiento a un fenómeno, el desarrollo de la habilidad de indagación y el tema es el pretexto ideal. La profundización dependerá mucho de los criterios del docente y del también de los conocimientos previos del alumno.

5. Establecer expectativas

Desde el inicio el docente debe explicar lo que espera observar en la investigación, los objetivos que se persiguen, así mismo los alumnos deberán expresar las expectativas de la actividad y ambas partes estar en comunicación constante para que se aclaren dudas y se ajusten tiempos y avances.

6. Cuestionarse constantemente

Algo imprescindible es motivar a los alumnos para que se planteen preguntas, en principio para que se formule la pregunta eje de la investigación, pero también para que se pregunten, ¿qué saben?, ¿qué quieren saber?, ¿cómo lo van a investigar? ¿Qué herramientas necesitan?, etc. De la precisión de las preguntas dependerá la utilidad de ellas, pues si son muy generales o ambiguas e incluso es difícil establecer una respuesta, tendrán que volver a formularse, ya que no es cuestionarse por cuestionarse, es aprender a hacer las preguntas correctas, aplicar un método socrático acorde al nivel de los alumnos.

7. La importancia ¿Dónde buscar? y las palabras clave

Cuando hablamos de la búsqueda de información una pieza fundamental es que dentro del tema de investigación se identifiquen las palabras clave ya que específicamente en la web los contenidos se organizan con metadatos, que son la manera electrónica de tener un fichero como lo tendríamos en una biblioteca, por lo que si utilizamos las

palabras correctas ello nos ayudará a hacer una búsqueda más eficiente. Una vez que se tiene bien delimitado el tema, lo que sigue es saber cómo acceder a la información que nos será de utilidad, para ello es importante que los alumnos identifiquen el medio correcto, es decir el buscador que nos ayudará a ubicar lo que nos interesa. Los buscadores como google, wikipedia, etc., funcionan por palabras clave, pero si usamos una muy general, por ejemplo, música, nos aparecerán todas las páginas que tengan relacionada la palabra, por lo que tenemos que reducir las posibilidades de acuerdo a lo que nos interesa encontrar.

Por lo que tenemos que pedir que los alumnos sean lo más específicos posibles, que usen atajos de búsqueda como entrecomillar las palabras clave, que busquen para discriminar una buena parte de información que no es útil y que no se queden con la primera página que les muestre la web.

Recomendar sitios como la base de datos que tiene la UNAM a través de la Dirección General de Bibliotecas, Redalyc, Google academics, entre otros pero de igual manera que en el uso de Internet y de las Redes Sociales Digitales, primero debemos estar correctamente capacitados en su uso los docentes, para orientar a los alumnos y así poder guiarlos en el proceso.

8. Organizar la información

Una vez que se haya recopilado la información, es importante guiar a los alumnos para que la organicen, por ello en esta estrategia se promueve el uso de mapas conceptuales, un cuestionario base que contempla las preguntas básicas para el análisis de una noticia a través de la publicación en las Redes Sociales Digitales y la elaboración de sus propios materiales como lo es una Infografía que pone a prueba la habilidad de síntesis, comprensión y deseo de comunicar y expresar el logro de una investigación.

9. Referencias

Los alumnos deben desarrollar la habilidad de identificar de donde viene la información ¿Quién dice? ¿Dónde lo dice? Esto hará que tenga argumentos fuertes que respalden su

investigación, que le de reconocimiento al trabajo de otros, que identifique el lugar en el que se ubica su aporte, y aún más importante, que haya un contraste de información para que ellos sean capaces de identificar los datos falso o las fuentes poco confiables. Así mismo los alumnos tendrán presente que cada recurso, un libro o medio electrónico tiene características propias para ser citado en cualquier trabajo que se realice.

10. Evaluación

Es un proceso complejo por lo que será necesario usar y/o crear instrumentos de evaluación que nos permitan evidenciar el avance de los alumnos, por un lado debemos buscar que ellos ejerciten su autorregulación a través de la autoevaluación, en esta estrategia se optó por la evaluación de espejo, en algunos momentos, como el uso de la rúbrica, pero también debemos darle un gran peso e importancia a la evaluación cualitativa ya que eso realmente nos permitirá observar los avances que los alumnos reflejan, el manejo conceptual, e incluso en la parte actitudinal, como se modifican y afianzan las habilidades, como la interacción, colaboración, comunicación así como la síntesis, análisis y reflexión, para que los estudiantes encuentren la significación de lo que hacen.

CONCLUSIONES

Una vez que se ha expuesto el escenario en el cual se establece el modelo educativo actual y el reto que implica la incorporación de las Tecnologías de la Información al proceso de enseñanza aprendizaje, creo que debemos considerar varias cosas a manera de conclusión:

¿Debemos educar para el trabajo o para la vida? Si pensamos en lo que nos expone Paul Gee, creo que debería de ser en ambos sentidos, pues si la educación la vemos solo como el aprendizaje para usar cosas, aplicar habilidades, nos vamos a quedar a penas en la capa superficial, lo que yo pienso es que debemos hacer que los alumnos tengan las herramientas necesarias para competir en un mundo laboral cambiante, pero también que reflexionen en torno a su quehacer como profesionales, que sean críticos y que puedan entender y ubicarse en el contexto que les toca vivir, creo que solo de ésta manera serán verdaderamente adaptables a los cambios.

Tal como lo observamos en los resultados de las evaluaciones, Internet y las Redes Sociales son parte de la vida de los alumnos, son miembros activos de las plataformas digitales, por lo que este trabajo busca aportar una experiencia enriquecedora en los alumnos.

Es importante para que la incorporación de Tecnologías de la Información sea útil, hacer al alumno parte del proceso en todo momento tal y como los instrumentos de autoevaluación lo reflejan, en este estudio, ya que son críticos y les permite ver cuál es su avance, sus alcances y las áreas en las que pueden mejorar, del mismo modo que a nosotros como docentes nos ayuda a formar alumnos autónomos que den más peso al aprendizaje que a un número como calificación.

Los ambientes digitales de aprendizaje vistos como una extensión del aula. Ya dijimos que los alumnos tienen que estar empapados de lo que la modernidad exige, pero en mi opinión, sería un error pensar a la tecnología como sustituto del aprendizaje en el aula, estoy consciente de todas las ventajas que la educación a distancia nos ofrece, pero también se todo lo que perdemos al no estar presentes con nuestros alumnos, por ello creo en la tecnología como apoyo, como una herramienta, pero que debe estar acompañada por un docente capacitado y comprometido con todo el trabajo que implican hacer uso de ella.

Que los alumnos se inclinen por el aprender a hacer y aprender a aprender. Uno de los retos más grandes que tengo es que los alumnos sean capaces de generar sus propios contenidos para reafirmar su aprendizaje, que en principio les sirvan a ellos, pero que a través de las Redes Sociales, les sean de utilidad a otros, que se masifique el conocimiento y que en determinado momento puedan interactuar con otros estudiantes para compartir el conocimiento rompiendo la barrera del espacio físico.

La importancia de tener clara la estrategia. Tal como lo menciona Karl von Clausewitz, no podemos subestimar al enemigo, es por eso que los maestros no debemos ver a las tecnologías de la información y a la constante actualización como enemigos, por el contrario debemos enfocar nuestros recursos para que hagan nuestra labor más fácil, un elemento clave de las estrategias pensando en el terreno militar y llevándolo al educativo, hay que saber seleccionar nuestras batallas, no tiene caso desgastarnos en las que no valen la pena, los maestros debemos de luchar contra la ignorancia y la conformidad y no entre nosotros mismos, el conocimiento del terreno en el que nos movemos también es importante, sino conocemos el sistema educativo nacional como podemos hacer propuestas útiles.

Es importante que el conocimiento a través de tecnologías como Internet y las Redes Sociales digitales se mueva, que no se quede en algo que se pueda olvidar, sino por el contrario que nos permita, cuestionarnos, buscar posibles respuestas y hacer uso de nuestra creatividad para lograr soluciones efectivas, lo que se busca con la promoción de incluir estas plataformas digitales, es que se aprenda haciendo, teniendo contacto con el mundo real para que los alumnos tengan una experiencia que les permita aplicar lo que hacen en las aulas, que comprendan que no son mundos distintos el de la escuela y la vida cotidiana, por el contrario son complementos.

Que el conocimiento sirva para algo. Así como John Dewey nos invita a reflexionar acerca de la utilidad del conocimiento, también nosotros debemos reflexionar sobre lo que queremos enseñar, ¿Para qué les servirá a los alumnos?, ¿Con que finalidad? Si nosotros lo tenemos claro, es más probable que podamos transmitirlo.

Investigar pero sobretodo ser muy observadores de lo que pasa con nuestros alumnos para identificar habilidades, destrezas y conocimientos, que ellos tengan para aplicar las estrategias adecuadas para potenciarlos al servicio de su aprendizaje.

El resultado de este trabajo ha sido muy enriquecedor ya que a través de la oportunidad de aplicar lo que se planea y construye en un práctica docente se crea la verdadera experiencia, pues lo que destaca a MADEMS es justo eso, la vinculación con el quehacer docente, poder tener contacto con los alumnos y nutrirse de los de sus conocimientos y de la manera en cómo se establecen las relaciones de colaboración y de aprendizaje, pues los docentes sin importar que tengamos poca o mucha experiencia estamos en constante aprendizaje, y debe existir una apertura para que este proceso se pueda llevar acabo.

Hace tres años en México el presidente presentó la estrategia digital nacional comandada por la experimentada social media Alejandra Lagunes, contemplando a la educación en uno de los cinco objetivos "Educación de Calidad": *Integrar las TIC al proceso educativo, tanto en la gestión educativa como en los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como en los de formación de los docentes y de difusión y preservación de la cultura y el arte, para permitir a la población insertarse con éxito en la Sociedad de la Información y el Conocimiento.*

A tres años vemos que se ha dado mayor peso a optimizar los servicios, que los alumnos del nivel básico tengan tablets, aunque no todos los docentes estén adecuadamente capacitados para incorporarse a la era digital, ¿Y los alumnos del nivel medio superior? ¿Basta con abrir algunos espacios para que ingresen a un bachillerato en línea? Pero si no tenemos una red de internet abierta y gratuita de calidad, si los alumnos del nivel medio superior no son dotados de dispositivos para apoyar su educación, ¿los docentes estamos preparados?

Las respuestas solo se pueden encontrar al estar en contacto con los alumnos en el aula, trabajando y observando lo que los docentes de las escuelas públicas tienen que enfrentar, por lo que esta propuesta didáctica busca servir como una herramienta, como un testimonio de la experiencia recabada mediante una intervención en el ambiente escolar. A través de reconocer cuales son las necesidades de los alumnos y que el gobierno tenga una estrategia

digital es muy buena noticia, pero habrá que acompañar a la estrategia, que es una especialista en negocios, con expertos en educación y así conjugar los conocimientos, a fin de ofrecer una experiencia enriquecedora a los alumnos que son el capital social y por ende humano del mercado laboral en México.

Debemos apostar por cubrir con los mínimos requerimientos en todas las áreas para que funcionen estrategias basadas en tecnología, debe existir la infraestructura la red abierta pública eficiente, Internet accesible a bajo costo y de calidad, acceso a dispositivos por parte de los alumnos, en aulas digitales, en las escuelas, etc..

La constante actualización en los docentes para que el uso de las plataformas digitales, no se vuelva una imposición, sino que se entienda como un aliado, no como una amenaza por la que serán desplazados. Pues toda herramienta requiere de un guía que facilite su uso y que conozca sus características, pero si en los docentes hay un desconocimiento o reticencia, el rechazo vendrá de inmediato, no se trata de edad, es una cuestión de apertura de pensamiento y de hacer mejor la práctica docente en el día a día.

Por ello debemos poner especial atención en la alfabetización digital, pues como se ha dicho anteriormente, la brecha digital, la desigualdad tecnológica, no se acaba con llenar de dispositivos, si los alumnos no saben usarlas correctamente, si solo conocen algunas de sus características o peor aún si no saben leer y escribir correctamente, difícilmente se podrá tener un país que vincule a la educación y a la tecnología adecuadamente.

Si los alumnos y docentes no saben usar Internet para investigar, para informarse, ser críticos y reflexivos, entonces tendremos analfabetas funcionales que reproduzcan errores y que no marque ninguna diferencia entre que estén presentes o no las tecnologías.

Las Redes Sociales Digitales no son el hilo negro, ni lo peor, son resultado de una evolución tecnológica y como tal lo debemos asumir como un proceso inherente al cambio social y

cultural del mundo, por lo que se debe afrontar con responsabilidad ayudando a que los alumnos dominen sus habilidades sociales, tecnológicas, sin perder la capacidad de asombro, de creatividad, que se conviertan en consumidores informados, que ante el bombardeo de información sean aptos para manejarla y procesarla, incluso para crear sus propios contenidos de calidad y una gran riqueza intelectual.

En una sociedad tocada y seducida por la tecnología debemos ser jueces y parte de la transformación, siendo docentes no nos podemos quedar como simples espectadores porque entonces sí, nos volveremos obsoletos, seremos desplazados por generaciones mejor adaptadas y capacitadas para enfrentar los cambios.

En síntesis debemos quedarnos con lo mejor de la educación tradicional, la disciplina entendida como la capacidad de organizar y planear el trabajo, los valores como el respeto alumno-maestro y viceversa, pero también entender que las nuevas tendencias educativas van más allá de la tecnología; es poder ser un guía poniendo al servicio del conocimiento la experiencia que como docente tenemos, entender las necesidades de los nativos digitales que son nuestros alumnos y ayudarlos a enfrentar las exigencias del mercado laboral global.

Las enseñanzas que este trabajo me deja, es que no hay que dar por hecho que los alumnos conocen o manejan algo sólo porque lo tienen a su alcance, que los docentes no se incorporan al uso de Redes Sociales Digitales y otras tecnologías no porque sean mayores, sino porque hay barreras ideológicas que les impiden reconocer por la falta de conocimientos y habilidades en esta área.

Mi experiencia de trabajo frente a los alumnos me permitió desarrollar habilidades docentes, como: explicar claramente, pulir la capacidad de oratoria y algo a destacar, un objetivo que estuvo presente en todo momento, como profesionalista del área de Ciencias de la Comunicación, poner al alcance de los alumnos del nivel medio superior los conocimientos y la experiencia obtenida en el campo laboral para apoyar su aprendizaje.

Y quizá la más importante para ser un buen docente, es que hay que aprender en todo momento, sobre todo de la experiencia del trabajo con los alumnos y que deben ser el mejor referente para planear las estrategias y todas las actividades, poniendo en primer lugar el conocimiento, tener ambientes de clase y digital cómodos, confiables, donde se de la interacción social, que se aprenda de los demás por el contacto y la proximidad, son elementos indispensables.

REFERENCIAS

- Adell, J. (1997) Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. EDUTECH.
- Ahn, J. (2012). Los adolescentes en sitios de redes sociales: Relación con el pensamiento y el capital social [Resumen]. *Information Society* 28.
- Antúnez, S. (1995) "Del Proyecto Educativo a la Programación del Aula", Madrid, Graó.
- Arnett, J.J. (2008). *Adolescencia y adultez emergente. Un enfoque cultural*. Pearson Education, 3ra. Ed. México.
- Avalos, K., (2013) *La gestión responsable de redes sociales digitales en las organizaciones*, Revista Digital Universitaria UNAM.
- Balardini, S. (2000). "Jóvenes e identidad en el Ciberespacio", en: *Nómadas*.
- Bernardo C., J. (1995): *Cómo aprender mejor. Estrategias de aprendizaje*. Madrid.
- Bernardo C., José. (1997): *Hacia una enseñanza eficaz*. Madrid.
- Barnes, J. A. (1954). *Clase y Cornite en una Parroquia Nonvegian Island*). En *Seres humanos*
- Barnes, J. A.; Harary, F. (1983). *Teoría gráfica en el análisis de Redes Sociales*.
- Barrel J. (1999) *Aprendizaje basado en Problemas, un Enfoque Investigativo*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Manantial.
- Bautista, A. (Coord.) (2004). *Las nuevas tecnologías en la enseñanza. Temas para el usuario*. Madrid, Akal.
- Berger, K. (2007). "Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia", en: *Médica Panamericana*. 7a Edición.
- Berryman, J. C. (1994). "Psicología del desarrollo", en: *Manual Moderno*, 195-200.
- Bott, E. (1955). *Las familias urbanas: las funciones conyugales y redes sociales*. En *Relaciones humanas*
- Bravo J.; Hervás , R. y Chavira , G. (2005). *La computación ubicua en el Aula: Una aproximación a través del proceso de identificación*". *Revista de Ciencias de la Computación universal*
- Bransford J. D., Brown A. L., y Cocking R. R. (2000) *Cómo las personas aprenden Cerebro, Mente, Experiencia, y Escuela*, Academia Nacional de Ciencias. Estados Unidos
- Brunner, J. J. (2000). *Educación: Escenarios de Futuro. Nuevas Tecnologías y Sociedad de la Información*. Documento N. o 16, PREAL (Programa de Promoción de la Reforma Educativa en América Latina y el Caribe).Publicaciones
- Cáceres, M., Ruiz San Román, J. & Brändle, G. (2009). *Comunicación interpersonal y vida cotidiana. La presentación de la identidad de los jóvenes en Internet*, en: *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 14.

- Cardozo, C. (2009). Historia del Concepto de Red social. Unidad de Investigación, Universidad de Santo Tomas.
- Castells, M. (1999). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red. Vol. 1, Madrid:Alianza Editorial.
- Castells, M. (2000). La era de la información. Vol 1. La sociedad red (segunda edición). Madrid, Alianza.
- Castells, M. (2001) La galaxia Internet. Barcelona, Areté.
- Cebrián, J. L. (1998). La red. Cómo cambiarán nuestras vidas los nuevos medios de comunicación. Madrid, Santillana/Taurus.
- Cobo, R., C. y Pardo K., H. (2007). Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. México. Barcelona, E-book. Consultado (08.10.2007) en: <http://www.planetaweb2.net>
- Cole, M. y Engeström, Y. (1993). Enfoque histórico-cultural de la cognición distribuida. En G. S ALOMON (Ed.), Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas. Buenos Aires, Amorrortu.
- Coll, C. (2003). Tecnologías de la información y la comunicación y prácticas educativas. En Coll, C. (Coord.), Psicología de la Educación. Versión en línea. Barcelona, UOC.
- Coll y Martí, E. (2001). La educación escolar ante las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. En: Coll, C., Palacios, J. P. y Msrchesi, A. (Comps.), Desarrollo psicológico y educación. Psicología de la educación escolar. Madrid, Alianza.
- Coll y Monereo eds. (2011) Psicología de la Educación Virtual, Ediciones Morata, Madrid
- Colle, R. (2011). El análisis de contenido de las comunicaciones. Fundamentos y técnicas. Colección Cuadernos Artesanos de Latina.
- Dewey, J. (1995). *La ciencia de la educación*. España: Ediciones Morata.
- Diaz de Cosio R. (2006) Leer, escribir, contar y pensar para la vida y el trabajo: Una metáfora. En: Educación Visiones y Revisiones. (Comp. Fernando Solana) Edit. Siglo XXI y Fondo Mexicano para la Educación y el Desarrollo. México.
- Dillon, A. (2013). Los vínculos y la conversación 2.0: miradas de adolescentes argentinos sobre Facebook, en: Global Media Journal. vol. 10 núm.
- Doménech, M., Tirado, F. y Vayreda, A. (2005). Aprender a participar en la vida pública a través de Internet. En C. M ONEREO (Coord.), Internet y competencias básicas Barcelona, Graó.
- Duch B.J., Groh S.E., Allen D.E. (2001) ¿Porque el Aprendizaje Basado en Problemas? Un estudio de caso de cambio institucional en la educación del estudiante
- Echevarría, J. (1999). Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno. Barcelona, Destino.

- Ferrés, J. (1999). "Educar en una cultura del espectáculo. Tiempos de Educiación.
- Franklin, T. y Van M. (2007). Web 2.0 contenido para el Aprendizaje y la Enseñanza en la Educación Superior. Joint Information Systems Committee (JISC).
- García, L. (2009). Redes sociales y adolescencia: la familia ante el uso de redes sociales en Internet. Manual para el alumno o alumna. Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres de Alumnos (CEAPA).
- Garrido, A. & Álvaro, S.L. (2007). Psicología Social: Perspectivas Psicológicas y Sociológicas. España: Mc Graw Hill.
- Hernández, F. (1998). Repensar la función de la Escuela desde los proyectos de trabajo. Artículo publicado en Patio. Revista Pedagógica.
- Gil-Juárez, A., Vall-Llovera, M., & Feliu, J. (2010). "Consumo de TIC y Subjetividades Emergentes: ¿problemas nuevos?", en: Psychosocial Intervention,
- Giménez, G. (1997). La sociología de Pierre Bordieu. Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM.
- Hine, C. (2004). Etnografía Virtual. Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad. USA: UOC.
- Hullock, E, B. (2007). Psicología de la adolescencia. Paidós.
- Jensen, J. (2008). Adolescencia y adultez emergente. Pearson Tercera Edición.
- Jonassen, D. H. Y Rohrer-Murphy, L. (2000). Teoría de la actividad como marco para el diseño de aprendizaje constructivista. Tecnología educativa: Investigación y Desarrollo
- Linne, J. (2014). Usos comunes de Facebook en adolescentes de distintos sectores sociales, en: Comunicar. Revista Científica de Educomunicación. Vol. XXI, núm. 43.
- Livingstone, S. (2008). Tomando Oportunidades de riesgo en creación de contenido juvenil: Uso de los adolescentes de las redes sociales para la intimidad, privacidad y Auto-Expresión, en: New Media & Society 10 (3).
- Loreto, K., Elgueta, Á., & Riffo, A. (2009). Motivación, consumo y apreciaciones de Facebook por parte de jóvenes universitarios: el caso de la Red UCSC Chile, en: Última Década, 31.
- Mauri, T. y Onrubia . J. (2008). El análisis de los usos reales de las TIC en contextos educativos formales: una aproximación socio-cultural. Revista Electrónica de Investigación Educativa — REDIE (en prensa).
- Martínez, F. y Solano, I. M. (2003). El proceso comunicativo en situaciones virtuales. En: Martínez, F. (Comp.), Redes de formación en la enseñanza. Las nuevas perspectivas del trabajo cooperativo. Barcelona, Paidós.

Marín, J. (2004). La comunicación abreviada como señal de identidad de la juventud actual, en: Comunicar. Revista Científica de Educomunicación 2.

Márquez I. V. (2008). Reseña de Cibercultura. La cultura de la sociedad digital de Pierre Levy, en: CIC. Cuadernos de información y Comunicación, 13.

Mitchell, J. C. (1969). Las redes sociales en entornos urbanos. Manchester, Inglaterra: Manchester University Press

Mittleman, D. y Briggs, B. (1998). Tecnología de comunicación para los equipos: la colaboración electrónica". En E. Sundstroms y cols. (Eds.) El apoyo a la eficacia del equipo de trabajo: las mejores prácticas para el fomento de alto rendimiento. San Francisco, Jossey Bass.

Monereo, C. Estrategias de enseñanza y aprendizaje. México, SEP/Biblioteca Normalista.

Monereo, C. (2005). Internet un espacio idóneo para desarrollar las competencias básicas. En Monereo, C. (Coord.), Internet y competencias básicas Barcelona, Graó.

Molina J.L., y Ávila eds. 2011 Antropología y Redes Sociales Universidad Autónoma de Barcelona

Moral, F. (2009). Internet como marco de comunicación e interacción social, en: Comunicar Revista Científica de Educomunicación 32 (XVI).

Morduchowicz, R., Marcon, A., Sylvestre, V., & Ballestrini, F. (2010). Los adolescentes y las redes sociales, Escuela y Medios. Ministerio de Educación de la Nación.

Moya, M., & Vázquez, J. (2010). De la Cultura a la Cibercultura: la mediatización tecnológica en la construcción de conocimiento y en las nuevas formas de sociabilidad, en: Cuadernos de Antropología Social.

Norton, P. & Wiburg, K. (2002). La enseñanza con la tecnología: Diseño de Oportunidades para Aprender. Wadsworth / Thompson Learning: Belmont, CA.

Onrubia, J. y Mauri, T. (2007). Tecnología y prácticas pedagógicas: las TIC como instrumentos de mediación de la actividad conjunta de profesores y estudiantes. Anuario de Psicología.

Palamidessi, M. (Comp.) (2006). La escuela en la sociedad de redes. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Paul, Gee, James et., al. (2002) Alineamientos: la educación y el neocapitalismo en: El nuevo orden laboral Lo que se oculta tras el lenguaje del neocapitalismo. Ediciones Pomares. Col. Educación y conocimiento. Barcelona.

Pozo, J. I. (2007). Competencias para (con) vivir con el siglo XXI. Cuadernos de Pedagogía, 370.

Retortillo, F. (2001). Implicaciones sociales y educativas de las tecnologías de la información

y la comunicación. *Psicología educativa*, 7.

Rodríguez C. (2011) *Didáctica de las Ciencias Económicas* Universidad Católica de Argentina

Shayo , C.; O Lfman , L.; I Riberri , A. e I Gbaria , M. (2007). *La sociedad virtual: sus motores, los dispositivos, prácticas y consecuencias*. En J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the Internet*. San Diego, Elsevier.

Silva, A. (2008). *Ser adolescente hoy*, en: *Fermentun. Revista venezolana de sociología y antropología* 18.

Solano, F., I., González, C., V. & López, P., V. (2013). *Adolescentes y comunicación: las TIC como recurso para la interacción social en educación secundaria*”, en: *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*.

Schwartz, J.L. (1995). *Shuttling between the Particular and the General: Reflections on the Role of Conjecture and Hypothesis in the Generation of Knowledge in Science and in Mathematics*. In D.N. Perkins, J.L. Schwartz, M.M. West, & M.S. Wiske (Eds.), *Software Goes to School*, 93-105. Oxford, UK: Oxford University Press

Velazco, M. y Mosquera (2010 (s.f.). *Estrategias Didácticas para el Aprendizaje Colaborativo*. PAIEP

Wallace, P. (2001). *La psicología de Internet*. Barcelona, Paidós [Publicación original en Inglés en 1999].

Weiser , M. (1991). *La computadora del siglo XXI*. *Scientific American*.

Zubieta García Judith, Fernando Gamboa Rodríguez, Fabiola López y López, Ana María Bañuelos Márquez, Tomás Bautista Godínez, Max de Mendizábal Carrillo, Ana Hilda Gómez Torres y Jorge León Martíne, (2012) *Mejora de la Calidad Educativa*. En: *Hacia una reforma del Sistema Educativo Mexicano*. UNAM. México

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Anderson, P. (2007) *¿Qué es la Web 2.0? Ideas, tecnologías y sus implicaciones para la educación*. JISC Technology and Standards Watch, Consultado (08.06.2016) en: http://www.jisc.ac.uk/whatwedo/services/services_techwatch/techwatch/techwatch_ic_reports_2005_published.aspx

AMIPCI: Asociación Mexicana de Internet, (2014). *Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México*. AMIPCI. Obtenido de: https://www.amipci.org.mx/estudios/habitos_de_internet/Estudio_Habitos_del_Internauta_Mexicano_2014_V_pdf

AMIPCI: Asociación Mexicana de Internet, (2016) *12° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México* <https://www.amipci.org.mx/es/estudios?id=35>

O'Reilly , T. (2005)¿Qué es la Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generacion. Consultado (4.09.2016) en: <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

Owloo. (2013). Estadísticas de Facebook en México. Recuperado el 8 de junio de 2013: <http://www.owloo.com/facebook-stats/mexico>.

Suárez, C. (2003). Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación. Teoría de la Educación: Educación y cultura en la sociedad de la información, 4. Consultado (20.07.2016) en: http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_04/n4_art_suarez.htm

UNESCO (2016) Educación para la Ciudadanía mundial <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002338/233876S.pdf> consultado 8 de agosto 2016