



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGÍA**

**PROPUESTA DE UN SITIO WEB PARA DOCENTES DEL
BACHILLERATO INTERCULTURAL**

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA

ARIANA RUÍZ GARCÍA

ASESOR

LIC. LEOBARDO ANTONIO ROSAS CHÁVEZ



CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. DE MÉXICO, 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

DEDICATORIAS

Este trabajo va dedicado a personas muy especiales que me han apoyado y sido parte de mi motivación para mi progreso personal y profesional.

A mis **padres** por su apoyo incondicional que en todo momento me han brindado y que gracias a él he logrado uno de mis más grandes sueños. Mil gracias por darme la vida, amor infinito, fuerza y paciencia. Los amo.

A mis hermosas hermanas **Kari** y **Yuri** por ser mis amigas durante toda la vida, por su cariño, sus risas y locuras que amenizan mis días.

A mis sobrinos **Diego** y **Ximena** que llegaron a este mundo permitiéndome vivir el amor de ser tía, espero ser un ejemplo para ambos.

A mis **amigas** por brindarme su apoyo incondicional y escucharme en mis momentos de estrés; por haberlas encontrado en el camino de esta maravillosa vida.

A mi **asesor** por su acompañamiento y consejos en este arduo proyecto.

A la **UNAM** por todo lo que me ha dado y por su magnificencia. No hay mayor orgullo que haber pertenecido a la mejor casa de estudios.

Con amor, Ari.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
1. ¿Qué es Internet?	7
1.1 Antecedentes y evolución del Internet.....	9
1.1.1 Internet en México.....	11
1.2 Web 2.0.....	14
1.2.1 ¿Qué es un sitio web?.....	17
2. Tecnología y cultura	31
2.1 ¿Qué es la cibercultura?.....	33
2.2 Cambios sociales.....	35
2.3 Brecha digital.....	38
2.4 Uso de Internet y de herramientas tecnológicas en México	41
2.5 Práctica docente y tecnología.....	47
2.5.1 Trabajo colaborativo.....	51
3. Propuesta del sitio web “Bachillerato Intercultural”	56
3.1 El Bachillerato Intercultural	57
3.2 Propuesta del sitio.....	61
3.3 Objetivo	63
3.4 Descripción del sitio	64
3.5 Características del sitio.....	68
CONCLUSIONES	77
BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS	80

INTRODUCCIÓN

El rápido crecimiento de la tecnología ha propiciado que nuestras actividades del día a día hayan tenido que adaptarse a las circunstancias, en este sentido no queda exento el caso de la educación, en donde se han ido incorporando herramientas tecnológicas, no sólo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino dentro de la práctica docente.

Asimismo, la tecnología aporta a la educación una nueva dimensión, donde la posibilidad de compartir y transferir información y conocimientos, facilita el acceso a nuevas fuentes de saber mediante herramientas innovadoras que permiten el trabajo colaborativo. Por ello, los docentes deben de contar con recursos y habilidades tecnológicas que les permitan transformar su metodología tradicional.

Por consiguiente, el presente trabajo desarrolla una propuesta con la finalidad de contribuir al mejoramiento en la calidad de la educación media superior mediante la elaboración de un sitio web que funja como método pedagógico para compartir información, formas de trabajo, experiencia y mantener comunicación entre pares, así como enriquecer su práctica en el aula.

La propuesta está dirigida fundamentalmente a docentes del Bachillerato Intercultural (BI), el cual es un modelo educativo que atiende a jóvenes, principalmente indígenas, egresados de secundaria que desean continuar sus estudios en la educación superior o incorporarse al ámbito laboral; a través de tres componentes en su plan de estudios: Formación básica, Formación propedéutica y Formación profesional y vinculación comunitaria.

El BI cuenta con un total de 19 planteles ubicados en diversos estados de la República Mexicana: Chihuahua (5), Guerrero (8), Puebla (2), Sinaloa (1),

Yucatán (1) y Tabasco (2), sin embargo, para la presente, sólo se trabajará con los pertenecientes al estado de Guerrero y Puebla, debido a que fueron con los que tuve un acercamiento directo y de los cuales pude conocer sus inquietudes y fortalezas, derivado de mi experiencia en el servicio social.

La idea de esta propuesta es implementar un sitio en la web que funja como una herramienta flexible en donde los docentes pertenecientes a los diez Bachilleratos Interculturales puedan compartir en un mismo espacio sus formas de trabajo, pues, tratándose de planteles que buscan generar condiciones para la interacción entre culturas, requieren emplear materiales y recursos pertinentes que permitan al docente atribuirle un aprendizaje significativo a sus estudiantes.

La elección de un espacio de trabajo de esta índole se debe a que los planteles se encuentran desapartados unos de otros a pesar de localizarse en el mismo Estado, por ello, es pertinente emplear una herramienta que permita eliminar la barrera geográfica.

Cabe mencionar que la presente deriva de mi participación en dos instituciones, la Coordinación General de Educación Intercultural y Bilingüe (CGEIB-SEP) y la Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de la Información y Comunicación (DGTIC-UNAM); en la primera tuve la oportunidad de realizar mi servicio social, conocer acerca del Bachillerato Intercultural, el seguimiento que se les da a los planteles y las formas de trabajo e inquietudes de los docentes; en la segunda, participé en el diplomado “Especialista en TIC para la educación”, el cual me permitió obtener habilidades digitales a través de participar en proyectos reales, así como conocer múltiples herramientas tecnológicas y su empleo en el campo educativo, entre estas herramientas se encuentra el sitio web “Google Site”, empleado para dicha propuesta.

Como resultado, emana la idea de conjuntar los conocimientos adquiridos en estas dos instituciones y poder desarrollar un espacio que contribuya al campo educativo, inmiscuido en el actuar del pedagogo, para lo cual, se requiere dar sustento teórico que corrobore dicha acción. De ahí que, el escrito se encuentra dividido en tres capítulos descritos a continuación.

El primer capítulo, nombrado “¿Qué es Internet?”, menciona una idea genérica del Internet, su definición y evolución, principalmente a nivel nacional; además, se describe a los sitios web, permitiendo conocer su estructura y funcionamiento, a fin de vislumbrar los antecedentes y elementos que contendrá el espacio de trabajo.

Un segundo capítulo, recibe el nombre de “Tecnología y cultura”, el cual permite sumergirse en los cambios sociales derivados del avance tecnológico. Asimismo, se habla del uso del Internet y de herramientas tecnología en México y la importancia de éstas en la práctica docente, otorgándole al lector un breve panorama de cómo ha trascendido la sociedad con la incorporación de la tecnología en la vida diaria, pero sobre todo en el campo educativo.

En el último capítulo titulado “Propuesta del sitio web “Bachillerato Intercultural”, se describe a esta misma institución, así como se menciona de manera minuciosa la estructuración, los contenidos, las características del sitio, la audiencia a la que va dirigida y las aportaciones pedagógicas que desatan a raíz de la implementación de este tipo de espacios.



1 Capítulo

¿Qué es Internet?

Hoy en día, Internet forma parte importante de la vida diaria de las personas que tienen acceso a él, de igual forma, conforme transcurre el tiempo va aumentando la cifra de quienes hacen uso de esta herramienta, pues ya no sólo se utiliza para realizar búsquedas limitadas como en un principio, ahora ya se puede organizar desde nuestra vida privada hasta la laboral o académica. Internet ha pasado a ser una herramienta llena de beneficios que anteriormente eran imposibles de imaginar.

Aún recuerdo ese ruido rechinante que escuchaba, no tan frecuentemente, cada vez que disponía a acceder a Internet. Cómo olvidar el famoso abrir de la enciclopedia Encarta o el zumbido de *Messenger*, cómo hacerlo si formaron parte de mi vida en aquellos tiempos, tiempos diferentes a los actuales, en donde se han formado nuevos sonidos, nuevos recuerdos.

El rápido crecimiento del Internet ha propiciado que se haga uso de éste sin haber sido capacitado o sin haber recibido algún tipo de manual que diga cómo utilizarlo. Es tan intuitivo que la mayoría de la población se ha sumergido éste sin tomar las medidas necesarias o sin conocer los riesgos que se corren a la hora de enviar o recibir cualquier tipo de información.

Hasta a finales del siglo pasado muy pocas personas conocían Internet, pero en un abrir y cerrar de ojos se expandió rápidamente sin ni siquiera darse cuenta. Creció junto con el avance tecnológico, se impulsaron nuevas formas de hacer las cosas y otras tantas fueron modificadas, como la de comunicarse físicamente.

Actualmente es tan común hablar de Internet que la mayoría de las personas mencionan el término sin antes denotar su verdadero significado, y es que tal vez se deba a que no es necesario hacerlo o simplemente no se sabe su verdadera connotación.

Por lo anterior, se hará mención de ello, es así que, si se analiza minuciosamente la palabra Internet se observa que está conformada por dos palabras a la vez: **inter** viene del inglés *interconnected*, interconectados, y **net** de *network*, red, lo cual quiere decir que Internet es el conjunto de unos cuantos de miles de redes diferentes interconectadas por el mundo”.¹

1.1 Antecedentes y evolución del Internet

Multiplicidad de personas podrían asegurar que Internet tuvo sus inicios en los años 80, muchos otros en los 90, sin embargo, son una idea errónea. Internet obtuvo sus primeros antecedentes en el año de 1957, cuando Estados Unidos diseñó una red en donde no existía un espacio central desde el cual se manejara la información, esto a raíz de que se encontraba en plena Guerra Fría y en caso de un ataque se pudiera seguir operando.

Esta red fue diseñada por *RAND Corporation* y funcionaba de la siguiente manera, los mensajes eran enviados desde un mismo ordenador y distribuidos en pequeños paquetes de datos a los cuales se les asignaba una dirección, cada paquete buscaba su propio camino para llegar a su destino, llegando a éste volvían a formar una información unificada. Esta red permitía que aún estropeados los paquetes pudieran llegar a su destino pues cada uno buscaría un camino en buen estado.²

Posteriormente, en 1969, *RAND Corporation* dio a conocer a diferentes instituciones de los Estados Unidos la red a prueba de bombas. Poco después, este país decide fundar la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados (*Advanced Research Projects Agency, ARPA*) con el objetivo de crear un mejor proyecto para darle un uso científico.

¹ CONTRERAS, Juan. *Internet. Telnet. FTP. Correo electrónico*. p. 4.

² LACKERBAUER, Ingo. *Todo sobre internet: completo, claro y conciso*. p. 193.

A finales de este mismo año, nace ARPANET, el cual contaba con cuatro nudos formando una red por los Estados Unidos. La idea era conseguir una red con una tecnología tal que se asegurara que la información llegara al destino, aunque parte de la red quedara destruida.³ Además, esta red permitía el intercambio de información y fungía como medio de comunicación entre diferentes instituciones académicas, entre ellas la Universidad de California en Los Ángeles, donde se instaló el primer ordenador.

El crecimiento de ordenadores fue a paso gigante, ARPANET, por un lado, crecía rápidamente, por otro, desaparecía entre las tantas redes internacionales en donde se iban incorporando cada vez más universidades e institutos. Por lo que pronto surgió la necesidad de contar con un protocolo que permitiera interconectar distintas redes entre sí, comenzándose a desarrollar un nuevo proyecto y para 1974, con la participación de Robert Kahn y Vinton G. Cerf, se presentó el protocolo TCP/IP⁴.

A principios de los 80 ARPANET comenzó a conectarse con otras redes, como la NASA, creando la red ARPA Internet, nombre que con el paso del tiempo fue evolucionando, quedando con el nombre de Internet. Por otro lado, ARPANET como tal desaparece en 1990.⁵

Sin embargo, el crecimiento de usuarios y su internacionalización cada vez mayor impedía que el intercambio de información fuera fácil de localizar. En búsqueda de una forma que pudiera conectar tantas redes y facilitar su ubicación fue como nace la *World Wide Web* en el año de 1989, su autor fue Tim Berners-Lee, quien se propuso construir un sistema que pudiera interconectar información de manera mundial mediante el hipertexto.

³ CARBALLAR, José. *Internet. Libro del navegante*. p. 25.

⁴ *Ibidem*. p. 26.

⁵ *Ibidem*. p. 27.

La *World Wide Web*, también conocido como WWW o Web, se puede traducir como telaraña mundial debido a que cada servidor Web está relacionado con otros mediante enlaces, y éstos a su vez con otros, y así sucesivamente, en conjunto forman un entramado o maraña mundial de servidores relacionados y de ahí el nombre de telaraña.⁶

La Web es un servicio que permite recopilar información desde y a cualquier lugar geográfico, es un tanto así como una enciclopedia enorme que sirve para cuestiones académicas, de negocio, hogar e incluso para el mismo ocio.

1.1.1 Internet en México

Lo que se buscaba con las redes desarrolladas, en un principio se debía a una función exclusivamente militar, posteriormente, era la de compartir información por parte de los investigadores y la de conectar diferentes instituciones, principalmente educativas. En el caso de México no fue la excepción, pues uno de los primeros intentos para conectar una computadora de este país con la Universidad de Texas en Estados Unidos, fue el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), Campus Monterrey, en el año de 1983, transfiriendo así los primeros correos electrónicos y envíos de información a nivel internacional.

Otra universidad pionera en conectarse permanentemente, fue la Universidad Nacional Autónoma de México en 1988, quien hizo conexión con el ITESM mediante la red que utilizaba en ese entonces, BITnet. Esta red brindaba servicios de correo electrónico a 350 universidades e instituciones de educación superior en Estados Unidos conectadas mediante 1300

⁶ CONTRERAS, Juan. *Op. cit.* p. 202.

computadoras, así como universidades de Canadá, Europa, Israel, Japón, Singapur y Puerto Rico.⁷

Poco tiempo después, para el año de 1990, diferentes instituciones educativas ya se habían conectado con esta misma red a través del ITESM. Eran varias las universidades nacionales que querían participar que se toma la iniciativa de fundar la asociación MEXNet, cuyo propósito era impulsar el desarrollo de Internet en México. En el proyecto participaron universidades, además de las dos anteriores, la Universidad de las Américas, el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente y la Universidad de Guadalajara.⁸

Un año más tarde, la UNAM, el ITESM y el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) proponen establecer un comité llamado Red Académica Mexicana (RAM) con el fin de expandir el servicio de conexión. De igual manera, Telmex comienza a instalar redes de fibra óptica en poblaciones urbanas, y para el mes de abril llega a la UNAM la primera supercomputadora de la historia de México y de América Latina: la CRAY YMP/432.⁹

Si recapitulamos, hasta este momento la red no surgió por sí sola, sino que se debió a la multiplicidad de esfuerzos por parte de diversas instituciones con un interés en particular, el académico. La UNAM fue la primera institución en América Latina en incorporarse a la red mundial Internet.

A principios de 1990, la UNAM establece un proyecto en el cual debía renovar totalmente su sistema telefónico con capacidad de crecer conforme a las necesidades de la institución, consolidando así la Dirección

⁷ KOENIGSBERGER, Gloria. *Los inicios de internet en México*. p. 142.

⁸ FERREYRA, Gonzalo. *Internet gráfico. Herramientas del World Wide Web*. p.28.

⁹ GAYOSSO, Blanca. *Cómo se conectó México a Internet*. (primera parte). Tomado de: <https://goo.gl/uXiogg>

de Telecomunicaciones Digitales, cuyo objetivo sería la creación de la Red Integral de Comunicaciones de la UNAM inaugurada oficialmente en 1992, brindando servicios a través de la famosa RIU.

Actualmente esta red enlaza cerca de 10,000 computadoras de la UNAM entre sí y alrededor de 15 millones de computadoras en el resto del mundo. Esto significa, que a nivel bachillerato, licenciatura, posgrado e investigación, alrededor del 95% de sus miembros se encuentran en instalaciones cubiertas por la red, en varias regiones del país desde Ensenada, Baja California Norte; hasta Puerto Morelos en Quintana Roo.¹⁰

Para el año de 1995, Internet deja de utilizarse como exclusivo de instituciones académicas y comienza la era comercial. Desde entonces el personal dedicado en el Campus Monterrey se encarga de asignar las direcciones IP y los nombres de dominio ubicados bajo “.mx”. En un principio, el número de instituciones educativas era mayor con respecto a las comerciales, pero a finales del mismo año, éstas últimas dan un incremento drástico con la ampliación de dominios, pasando de ser 100 dominios a un poco más de a 326 con la terminación “.mx”.

Estos dominios se logran mediante el protocolo de transmisión TCP o el protocolo de Internet IP mejor conocidos como TCP/IP. Un nombre de dominio, o simplemente un dominio, es una forma particular de identificar los números IP¹¹, según determinados criterios, permitiendo su clasificación y organización. Cada sitio en Internet cuenta con un número único de identificación, conocido como número IP, el cual consta de cuatro partes separadas por punto, por ejemplo: 132.356.45.3 es una dirección IP.

¹⁰ Historia NIC-UNAM. Tomado de: <http://www.nic.unam.mx/historia.html>

¹¹ CARBALLAR, José. *Op. cit.* p. 43.

Sin embargo, rara vez se conocen estos números de páginas a las que se están accediendo, además de que es bastante complejo e imposible de recordar. Por ello, estos números se sustituyen por un conjunto de palabras que sean más fáciles de recordar para el usuario, por ejemplo: `www.gmail.com`

A cada dominio le corresponde un número IP, por lo que el navegante encontrará el mismo resultado utilizando, ya sea un dominio, o bien, el número IP correspondiente. Siempre que un usuario utiliza el nombre de dominio, lo primero que hace Internet es convertir el nombre de dominio en su correspondiente número IP. En el caso de la página electrónica `www.gmail.com`, a la que posteriormente accederemos, si la convertimos a código IP queda de la siguiente manera: 216.58.218.197, por lo tanto, podemos escribir el código IP o el nombre de dominio en la barra de navegación y se direccionará a la misma página web.

En un principio, estas páginas eran bastante estéticas, sólo mostraban información y no permitían al usuario interactuar con el contenido, únicamente era leído. Sin embargo, en los últimos años se desarrollaron nuevos escenarios tecnológicos, que permitieran la interacción y colaboración, a lo cual se le denominó Web 2.0.

1.2 Web 2.0

En un inicio las redes estaban dedicadas al uso exclusivamente académico y de investigación, con el paso del tiempo comenzaron a abrirse nuevos espacios informáticos, los cuales estaban disponibles desde la existencia de la PC, como es el caso del procesador de texto. Con la incorporación del Internet se comenzó a popularizar el correo electrónico y los servicios de noticias, de esta manera fueron convergiendo nuevas redes, máquinas y

usuarios, dejando de ser meramente académico para incorporar nuevos espacios de comercio y trabajo.

Cada vez más las exigencias de los usuarios fueron propiciando el desarrollo de nuevas formas de comunicación y distribución de la información mediante el acceso y manejo del Internet. Es así que se van consolidando nuevos sitios para cuestiones laborales, sociales y académicas, uno de ellos y que propició el germen de la llamada Web 2.0 fue el *Blog*, el cual aparece en la Red provocando un cambio social debido fundamentalmente a su impacto en la dinámica de los medios de información en Internet.¹²

El concepto de la Web 2.0 surgió en el año 2003 en un seminario promovido por la empresa O'Reilly Media (editorial que principalmente publica libros relacionados con la programación informática), y cuyo miembro fundador es Tim O'Reilly. A partir de entonces este concepto comenzó a popularizarse y a ser tema de un sinnúmero de escritos.

Para O'Reilly, la Web define una nueva realidad de Internet: una inmensa plataforma basada en la "arquitectura de la información", donde prima la creación de contenidos por parte de los usuarios, en lugar de la clásica relación vertical entre los creadores de información y sus receptores.¹³ Así, la telaraña mundial deja de ser el proveedor de información y comienza a incorporar usuarios para generar y administrar contenidos e información.

Uno de los beneficios que proporcionan las herramientas Web 2.0, es que se pueden ampliar los medios de comunicación, crear nuevos espacios de información y descubrir otros, pero sobre todo, se pueden desarrollar nuevas

¹² RODRÍGUEZ, Oscar; Bravo, Sagrario y Troncoso, Egea. *Facebook. Aplicaciones profesionales y de empresa*. p. 24.

¹³ *Ibidem*. p. 19.

formas de difusión y acceso al conocimiento, así como crear nuevas alternativas para construir ambientes de aprendizaje.

La facilidad con la que se puede acceder a la Web 2.0 ha ampliado innumerablemente la lista de contenidos, los cuales van desde lo educativo, científico y laboral, hasta pasar por los de entretenimiento, como elaborar pastelillos, editar fotos, buscar dietas, entre otras muchas cosas.

La web 2.0 no es más que un avance de su antecesora la web 1.0 caracterizada por sus navegadores de sólo texto y en donde el usuario no podía interactuar con el contenido de la página.

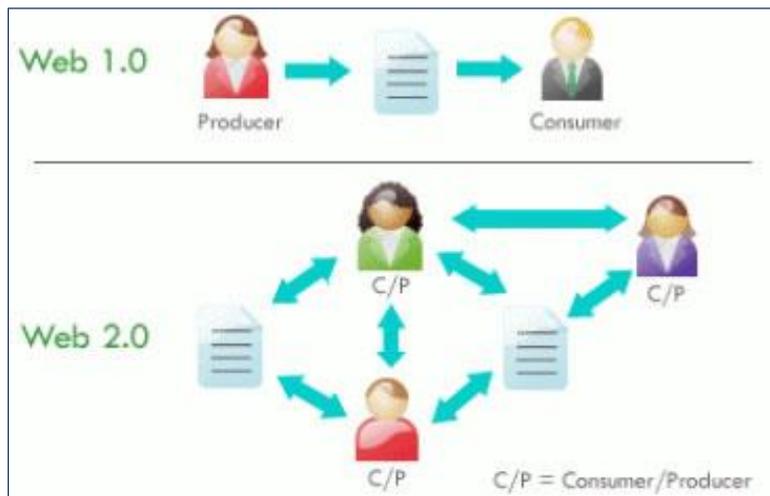


Figura 1. Desarrollo de la Web
 Tomada de: <https://goo.gl/DsdHLn>

La web actual, la 2.0, da la oportunidad de crear, gestionar y compartir contenidos a través de sus múltiples herramientas, entre ellas se encuentran: el blog para publicar noticias, las wikis en las que todo el mundo puede colaborar en los artículos, las galerías que permiten administrar contenido audiovisual, imágenes o videos, y los sitios web para almacenar información.

1.2.1 ¿Qué es un sitio web?

Un sitio web es una localización en la WWW que contiene páginas Web organizadas jerárquicamente. Un sitio [...] permite realizar búsquedas, compras, enviar mensajes y otras tareas interactivas.¹⁴ En otras palabras, es un conjunto de páginas enlazadas entre sí y que al igual que un lugar físico como el colegio, requieren de una dirección específica para llegar a él. En el caso del sitio se necesita de un URL (Localizador de Recursos Uniformes) que, mediante Internet, permita su acceso para que pueda ser visitado por el usuario.

Ahora bien, es importante conocer las características y elementos que conforman un sitio web para identificar los que se emplearán en la construcción de la presente propuesta.

CLASIFICACIÓN DE LOS SITIOS WEB

Existe una gran variedad de sitios web que han sido creados de acuerdo a las diferentes necesidades y característica de los usuarios, tomando en cuenta el público a quien va dirigido, los objetivos, el tipo de contenido y los recursos empleados.

Debido a esta multiplicidad de contenidos dentro de un sitio web, expertos en el tema han elaborado distintas clasificaciones con el fin de tener un orden de los contenidos. Para este trabajo se retomarán los elaborados por Thomas A. Powell.

¹⁴ PLASENCIA, López y Valdés-Miranda, Cros. *Creación y diseño Web: Edición 2008*. p. 66.



Figura 2. Clasificación de sitios web

- **CLASIFICACIÓN POR TIPO DE AUDIENCIA**

El objetivo principal de un sitio web es llegar a un determinado tipo de audiencia para presentarle cierta información. Independientemente de su función pueden clasificarse en: sitios Internet (públicos), sitios Intranet (privados) y sitios Extranet (semiprivados).

Internet

Los sitios Internet son sitios públicos que no cuentan con ningún tipo de restricción para poder navegar en ellos. Cualquier persona es capaz de visitarlos y son los más recurrentes por los usuarios.



Figura 3. Sitio público del buscador Google
Tomada de: www.google.com.mx

Uno de los sitios públicos más recurrentes en la red es el buscador “Google”, el cual permite al usuario buscar información precisa sobre algún tema en particular, propiciando que sea su mejor alternativa para la recolección de datos.

Intranet

Es un sitio que está reservado a una determinada organización, generalmente funciona dentro de una red privada conectada entre sí por un servidor, en vez de hacerlo directamente de Internet. Este tipo de sitios permite a los empleados o a un público específico dentro de una organización compartir información mediante un acceso restringido.

Uno de los objetivos principales de una Intranet es divulgar información de una compañía a sus empleados, permitiendo que éstos estén constantemente informados sobre los sucesos actuales de la compañía. Asimismo, se utiliza como una herramienta de trabajo en donde los mismos empleados son quienes hacen función de ella para realizar sus actividades diarias.



Figura 4. Sitio intranet de RH de la empresa Red Uno
Tomada de: <https://goo.gl/PG5qs3>

Extranet

Es un sitio Web al que puede acceder una clase limitada de usuarios, pero a la que se accede a través de Internet. Un sitio Extranet tiene acceso limitado a la información, es decir, puede consultarse cierta información que se encuentra dentro del sitio, pero no a datos específicos.

Como ejemplo de Extranet se encuentra el sitio “DHL”, el cual es un servicio de envío de paquetería internacional. En su sitio se puede navegar para conocer información sobre horarios, tarifas, tiendas físicas, así como su misión y visión, pero no se puede acceder a la información sobre el rastreo de envíos si no se ha solicitado el servicio.

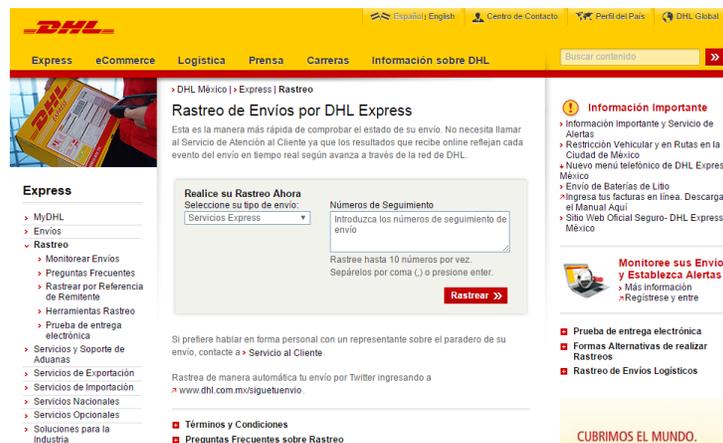


Figura 5. Sitio extranet “DHL”
Tomada de: www.dhl.com.mx

La diferencia entre estos tres tipos de sitios radica en la audiencia, de manera que el diseño de cada uno de ellos estará orientado a la información que se tenga con respecto al usuario.

Los sitios Web públicos están completamente abiertos, mientras que los extranet e intranet son privados o enfocados a cierto tipo de organizaciones con características y necesidades específicas. Cuanto más privado sea el sitio, mayor conocimiento deberá tener su diseñador sobre los potenciales usuarios.¹⁵

- **CLASIFICACIÓN POR SU DINAMISMO**

Los sitios web también se pueden clasificar de acuerdo a su dinamismo, es decir, al tipo de interacción que el usuario tiene con cada uno de ellos. Si bien, todos los sitios presentan un grado de interactividad, pues los usuarios pueden elegir cómo explorar el contenido, el manejo de cada uno de ellos no es el mismo. De esta manera, los sitios se clasifican de 3 maneras: interactivos, estáticos y dinámicos.

Interactivos

Los sitios interactivos son aquellos en los que el usuario puede interactuar directamente con el contenido o con otros usuarios del sitio. De igual manera, permiten al usuario manipular el contenido y añadir el propio o inclusive, se permite incluir cuestiones de soporte técnico. Un ejemplo de este tipo de sitio son las redes sociales como Facebook, en donde el usuario es quien decide sobre el contenido que los usuarios pueden o no ver, incluso se pueden seleccionar las secciones que se desean que aparezcan dentro del perfil.

¹⁵ POWELL, Thomas A. *Diseño de sitios Web. Manual de referencial.* p 96.



Figura 6. Sitio interactivo “Facebook”
Tomada de: www.facebook.com

Estático

Este tipo de sitios son muy comunes en la red, pues son los que arrojan, principalmente, información. Un sitio estático es aquel cuyo contenido es relativamente fijo, en el que el usuario no puede modificar ni el aspecto ni el ámbito de los datos que se observan. El usuario no tiene ninguna posibilidad de poder interactuar con el contenido, sólo puede elegir la manera en que verá el contenido.

Los sitios estáticos son útiles en aquellos casos en los que sólo se requiere mostrar información específica sin necesidad de estarla actualizando constantemente como pudiera ser el caso de alguna empresa que requiere mostrar su misión, servicios o características del producto que vende. El usuario sólo lee lo que se le muestra.



**Figura 7. Sitio estático “Coca-cola”
Tomada de: www.coca-cola.com**

Al respecto, Thomas Powell¹⁶ menciona que acceder a un sitio estático es como leer una revista. El usuario puede elegir entre avanzar o retroceder de sus páginas y leer los artículos en cualquier orden, pero la presentación es relativamente rígida y no existe posibilidad de hacer nada con el contenido, excepto leer, contrario a los sitios dinámicos.

Dinámico

A diferencia de los sitios estáticos, los sitios dinámicos presentan una mayor actualización del contenido. Aunque en muchos casos los sitios parecen relativamente estáticos, lo más frecuente es que se encuentre en un estado de cambio gradual. Cuanto más frecuentes sean estos cambios, más dinámico será considerado el sitio. Regularmente estos cambios se reflejan con una leyenda ubicada en la parte superior del sitio. Por ejemplo:

Última actualización: 9 de junio de 2017.

Eso indicando la fecha de la última modificación del sitio, lo cual también varía de página a página, pues en algunos sitios se incluye en el diseño de

¹⁶ *Ibidem.* p 97.

la página el día, la semana, el mes, o el año actual para indicar la frecuencia con la que es actualizada la página. El ejemplo más común de esta categoría son las páginas de inicio de correo electrónico pues permiten agregar o quitar módulos de información.



Figura 8. Página personalizada “My Yahoo!”
Tomada de: www.yahoo.com

- **CLASIFICACIÓN POR SU OBJETIVO**

Otra de las clasificaciones que establece Thomas Powell y quizás de las más conocidas, es la basada en los objetivos del sitio en donde el tipo de usuarios dependerá de lo que se desea realizar, como pudiera ser el de buscar información específica o únicamente el de entretener.

Comercial

Este tipo de sitios son creados fundamentalmente para fomentar los negocios de alguna empresa. Los usuarios destacados son los clientes, los inversores, posibles empleados o incluso, los competidores.

Las principales características de este tipo de sitios son:

- Se utiliza para distribuir información sobre los productos y servicios proporcionados por la empresa.

- Para publicar información sobre oportunidades de empleo y sobre los beneficios de trabajar en la empresa.
- Permite al visitante o al consumidor comerciar directamente a través del sitio Web.

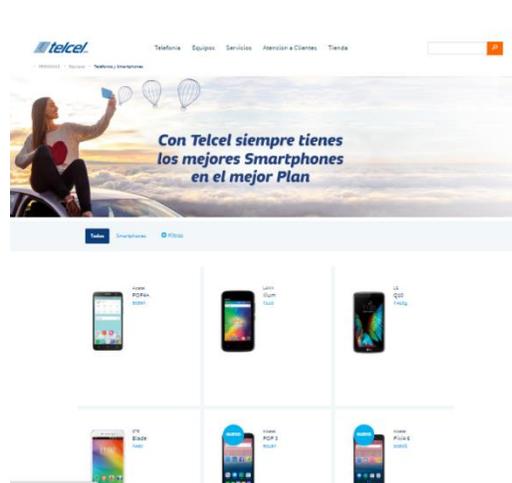


Figura 9. Sitio comercial "Telcel"
Tomada de: <http://www.telcel.com/>

Informativo

Los sitios informativos pretenden proporcionar información de un tema específico a distintos tipos de audiencia, la cual es difícil de abarcar, puesto que depende del tipo de información ofrecida, lo cierto es que la audiencia estará compuesta por cualquiera que tenga interés en ver la información proporcionada.

Existen muchos ejemplos de este tipo de sitios, como pueden ser los de noticia ofreciendo información actualizada sobre los hechos locales, nacionales e internacionales, los de grupos religiosos proporcionando eventos o ceremonias, o los educativos en donde la institución pretende mantener informado al alumno.



**Figura 10. Sitio informativo educativo “UNAM”
Tomada de: www.unam.mx**

Asimismo, estos sitios educativos ofrecen materiales diseñados y elaborados específicamente para ser empleados dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, se puede decir que estos espacios son materiales en formato digital empleados con un fin pedagógico.

Entretenimiento

El objetivo principal de un sitio de entretenimiento es, simplemente, entretener al usuario. Muchos de estos sitios suelen estar dedicados al ocio y a generar una experiencia agradable a sus visitantes.

Dentro de este tipo de sitios se encuentran los especialistas en videojuegos, pues son los sitios más visitados como medio de ocio, entretenimiento o diversión. Sin embargo, el crear este tipo de sitios resulta complejo debido a que la programación empleada es más complicada, además de que requieren de innovación para mantener al usuario activo. Existe la premisa de que en los sitios de entretenimiento, la sorpresa y la novedad pueden resultar más útiles que la estructura o la consistencia.¹⁷

¹⁷ POWELL, Thomas. *Diseño de sitios Web. Manual de referencial*. p 120.

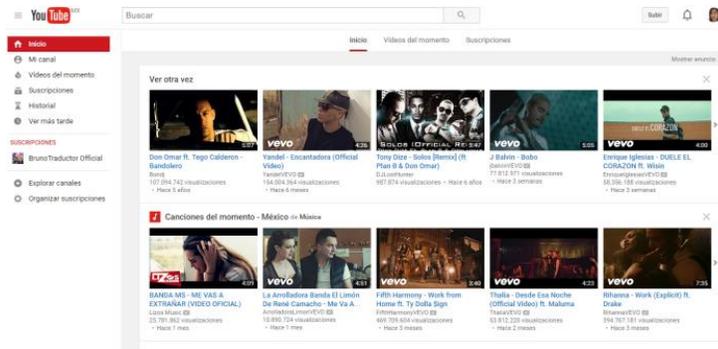


Figura 11. Sitio de entretenimiento “YouTube”
Tomada de: www.youtube.com

ESTRUCTURA Y MAPA DEL SITIO

Una estructura es un sistema que organiza los grupos de información o los contenidos resultantes de los esquemas mostrando las dependencias lógicas que existen entre estos grupos.¹⁸

Existe una gran variedad de tipos de estructura dentro de los sitios web, cualquiera que sea permite al usuario ver su ubicación actual, así como el historial de las acciones que ha realizado dentro del sitio. Esto tiene que ver con la navegación que realiza el usuario para ver los contenidos, por lo que todos los sitios deben de contar con una estructura lógica para ser visualizados de forma fácil y clara, de tal manera que el usuario no se sienta perdido.

Esta arquitectura elemental será la que gobernará la interfaz de navegación de la web, y la que moldeará los esquemas mentales del usuario sobre cómo se organiza la información. Esencialmente, existen 3 formas de estructura en un sitio web: lineal o secuencias, jerárquica y en forma de telaraña (web).¹⁹

¹⁸ PÉREZ-MONTORO, Mario. *Arquitectura de la información en entornos web*. p. 91.

¹⁹ LYNCH, Patrick y Horton, Sarah. *Manual de estilo web. Principios de diseño básico para la elaboración de sitios web*. p. 42.

Lineal

Este tipo de estructura es la más familiar para el usuario pues es la organización que tiende a tener la información impresa, la cual se presenta en una página tras otra y es muy útil cuando se trata de analizar un procedimiento paso a paso.

Una organización lineal pura facilita la progresión ordenada a través del cuerpo de la información, sin embargo, puesto que la única opción es moverse hacia adelante o hacia atrás, el usuario puede encontrar esta organización muy restrictiva.²⁰



Figura 12. Estructura lineal
Tomada de: <https://goo.gl/hGhBis>

Jerárquica

La estructura jerárquica es la más empleada dentro de la Web y se articula alrededor de una página principal o de inicio, la cual tiene un aspecto totalmente diferente al resto de las otras páginas del sitio. Este tipo de estructura permite organizar la información de una mejor manera y que el usuario no pueda perderse dentro del sitio.

Una página principal o *home*, actúa como punto de partida que redirecciona hacia otras páginas y por lo regular es la primera que ve un usuario cuando visita el sitio. Su gran visibilidad la convierte en el lugar

²⁰ POWELL, Thomas. *Op. cit.* p 100.

perfecto para colocar un menú de enlaces o una tabla de contenido del sitio.²¹

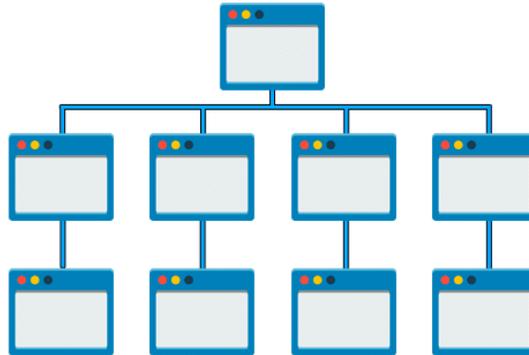


Figura 13. Estructura jerárquica
Tomada de: <https://goo.gl/hGhBis>

Web

Este otro tipo de organización es una forma no lineal de estructurar la información en donde se organizan los contenidos mediante links o enlaces entre ellos que permiten trasladarse a otros contenidos.

A partir de un enlace que se tiene en la página principal se puede enlazar a una segunda página y a partir de ésta acceder a una tercera, y así sucesivamente se puede explorar el contenido. Sin embargo, una estructura de este tipo en ocasiones puede resultar difícil de utilizar para el usuario debido a que carece de una clara orientación como la que tiene la estructura jerárquica.

²¹ LYNCH, Patrick y Horton, Sarah. *Op. cit.* p. 56.

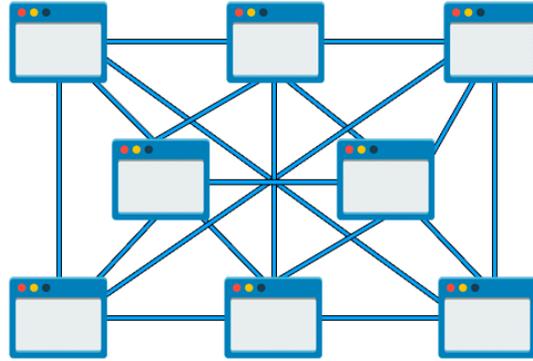


Figura 14. Estructura en Web
Tomada de: <https://goo.gl/hGhBis>

En tanto, el mapa del sitio es la representación visual de la estructura del sitio, de la organización y del ciclo, en donde agrupa el contenido y la información. Comunica, define y estructura. Es una representación de todo el proyecto, desde una posición estratégica a los detalles más mínimos. Es una oportunidad de ver la estructura del sitio y la organización como un todo.²²

Mediante el mapa, el usuario tendrá siempre presente su ubicación dentro del sitio, de esta manera, no podrá perderse y tener una experiencia agradable. Además de que suministra al usuario una visión general de la estructura de la página, pero también presenta la estructura de los contenidos que lo conforman y facilita la navegación directa hacia estos contenidos.

Una vez conociendo los múltiples elementos que puede conformar un sitio, se podrá definir y planificar el espacio, seleccionando los recursos que más se acoplen a las necesidades de los usuarios y, de esta manera, puedan tener una grata experiencia.

²² GOTO, Keli y Cotler, Emily. *Rediseño y desarrollo de sitios Web*. p. 128.



Capítulo

Tecnología y cultura

En el capítulo anterior se habló sobre la evolución del Internet y las herramientas que éste nos ofrece, haciendo énfasis en los sitios Web y en sus principales características. Ahora es momento de hablar sobre el impacto que han tenido las herramientas tecnológicas en la sociedad, el uso que le dan y la importancia de éstas en la práctica docente. Cabe mencionar que, con lo que respecta a este trabajo, cuando se habla de tecnología se hace referencia a la computadora, al Internet y a las herramientas que éste nos brinda.

En pleno siglo XXI la tecnología ha propiciado una revolución digital caracterizada por la digitalización de la información a nivel global, siendo ésta una de las características principales de la también llamada "Era de la información", la cual va generando una mayor interdependencia, en mayor o menor medida entre diferentes regiones del país o entre países del mundo; supone una intervención no sólo en los cambios económicos, sino en los sociales y, por supuesto, culturales.

El rápido crecimiento de la tecnología, por un lado, se considera como algo perjudicial debido a que incita a una mayor desigualdad y, por otro lado, se percibe como un proceso beneficioso, una forma de desarrollo y progreso en todo el mundo en diferentes ejes: laboral, económico y cultural. Sin embargo, desde un punto de vista personal, la tecnología es y será una oportunidad de crecimiento; requiere verse como algo más, debe mirarse como un medio de comunicación, de interacción y como un elemento que ha propiciado nuevas formas de aprender, nuevas formas de organización social, estilos de vida, ideologías, conductas y hábitos que se ven reflejados en el actuar diario de las personas, dando lugar a una nueva sociedad, una nueva cultura y a un nuevo neologismo: cibercultura.

2.1 ¿Qué es la cibercultura?

Desde la aparición de las computadoras y el Internet se han desarrollado términos específicos para referirse a determinado acontecimiento tecnológico. De esta misma manera ha ocurrido con el término de cibercultura, el cual ha sido analizado y estudio por diversos autores a partir de varias interpretaciones.

Uno de los expertos en el tema, Pierre Lévy, señala que para el concepto de cibercultura se pueden emplear, asimismo, los términos “cultura digital” o “sociedad digital”, la diferencia entre estos tres radica en que cuando se habla de cibercultura viene inmiscuido un segundo término: el ciberespacio.

Para este mismo autor, la cibercultura es el “conjunto de técnicas (materiales o intelectuales), de las prácticas de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio”²³. Este último es el escenario o el medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores y al que también se le llama “red”.

Pierre Lévy establece que la cibercultura tiene que ver con la aspiración de construir un lazo social en el que se comparta el conocimiento y se cree un aprendizaje colaborativo en donde el ciberespacio sea un facilitador para alcanzar la inteligencia colectiva, la cual es una inteligencia repartida en todas partes, y su objetivo es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas.

Por otro lado, Derrick de Kerckhove²⁴, en su libro “La piel de la cultura”, establece que la cibercultura es producto de la globalización socioeconómica y tecnológica, en donde se ha configurado un nuevo

²³ LÉVY Pierre. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. p. 1.

²⁴ KERCKHOVE, Derrick de. *La piel de la cultura*. p 166.

lenguaje universal: el digital, el cual implica ver a través del espacio y el tiempo de manera que la información sea recuperada instantáneamente.

La cibercultura se caracteriza por tres rasgos característicos: a) Interactividad, que es la relación entre las personas y el entorno digital definido por el *hardware* que los conecta a los dos; b) Hipertextualidad: es el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte; y c) Conectividad: es una condición de fugacidad comprendida por un mínimo de dos personas en contacto entre sí. La Red es el medio conectado por excelencia.²⁵

Por tanto, se puede decir que la cibercultura es el resultado de la transformación cultural propiciada por el desarrollo de los medios tecnológicos que toman su propio lugar como una cultura distinta y que constituye la historicidad de un contexto específico, pero no con mayor o menor valor, y en donde la sociedad ha tenido efectos positivos y/o negativos debido a que un gran número de personas se encuentran sumergidos en ella, algunos más, algunos menos, pero finalmente todos participan, creando así nuevos escenarios con nuevos desafíos.

Etimológicamente la palabra cibercultura es un neologismo que mezcla dos términos polisémicos. Por una parte, *cultura*, que tiene que ver originariamente en latín con el cultivo, el desarrollo productivo de la tierra y que, con el tiempo, fue adquiriendo el significado de todo el universo de las representaciones del mundo y de la vida.

Y, por otra parte, *ciber*, creado por acortamiento del adjetivo *cibernético*, y que forma parte de términos relacionados con el mundo de las computadoras y de la realidad virtual. En su origen *cyber* proviene de *kybernetes*, que en griego significa piloto de una nave, aludiendo así a la función del cerebro con respecto a las máquinas.²⁶

²⁵ KERCKHOVE, Derrick de. *Inteligencias en conexión*. pp. 21-25.

²⁶ GONZÁLEZ, Jorge (Coord.). *Cibercultur@ e iniciación en la investigación*. p. 17.

En este sentido, el contexto educativo no queda apartado de la realidad de la cibercultura, pues se ha introducido la flexibilidad de tiempo y lugar a la enseñanza y el aprendizaje, así como la posibilidad de crear ambientes ágiles, organizados y dinámicos en donde se han reconfigurado los roles del docente debido a que se pueden utilizar los recursos del ciberespacio para crear espacios colectivos.

Asimismo, la sociedad en general ha experimentado múltiples cambios significativos con la incorporación masiva de la tecnología, lo cual ha dado lugar a nuevas realidades, nuevos modos de vida, de organización, de comunicación, así como nuevos conceptos y lenguajes convergentes en un espacio virtual, cuya fuente de riqueza es la información.

2.2 Cambios sociales

La tecnología ha estado presente desde decenas de años atrás, pero actualmente ha penetrado aún más en la sociedad ocupando cada espacio libre de la vida diaria de las personas; se ha encargado de cambiar la forma de pensar, educar, comunicar, trabajar, organizar, divertir y de actuar frente a los hechos cotidianos. Asimismo, ha generado nuevos escenarios de desarrollo y transformación en donde la distancia dejó de ser una barrera, pudiendo acceder a cualquier información independientemente del lugar en el mundo en donde se encuentre; así como a mantener comunicación como nunca antes mediante los tantos instrumentos, entre tanta gente, con tanta intensidad y en lugares tan apartados entre sí.

La sociedad posee un gran número de herramientas tecnológicas para crear y transformar que, en medida en la que pasa el tiempo, éstas se vuelven más omnipresentes en la vida de las personas, sin embargo, esta

omnipresencia se ve reflejada por las formas de apropiación que permea en cada individuo. “El ritmo de adopción de nuevas tecnologías de la información ha sido muy rápido, mucho más que el de otras tecnologías revolucionarias del pasado, como la máquina de vapor o el motor eléctrico, a los 25 años de su invención el microprocesador se había convertido en algo corriente en casi todos los lugares de trabajo y en muchos lugares: no sólo está presente en los ordenadores, sino en una inmensa variedad de otros dispositivos.”²⁷

A través de los años, la sociedad se ha visto involucrada en cambios tecnológicos que marcan un proceso innovador para su desarrollo en determinado momento histórico. En la primera revolución industrial, se creó la máquina para hilar y la máquina de vapor para facilitar el trabajo manual; en la segunda revolución industrial, se fortalecen y perfeccionan las tecnologías de la primera, se reemplaza el vapor por la electricidad y se emplean los derivados del petróleo como fuente de energía.

Mediante las transformaciones que ha tenido la sociedad derivadas de la innovación tecnológica se ha dado lugar a la llamada “Tercera Revolución Industrial”, la cual constituye la aceleración de la electrónica, la informática y la robótica, así como garantiza altos niveles de productividad en varios aspectos de la vida individual y colectiva. Esta aceleración apresura la producción y el acceso a la información mediante la digitalización, así como supone un cambio en el papel que desempeña la sociedad con su quehacer día a día. Esta nueva etapa que se acuña en los años noventa, se debió fundamentalmente a las crecientes inversiones en tecnología y a la facilidad de conexión a la red, generando significativos beneficios en diferentes sectores.

²⁷ FORESTER, Tom. *Sociedad de alta tecnología: La historia de la revolución de la tecnología de la información*. p. 101.

En el campo educativo, se han desarrollado un sinnúmero de espacios en la web que permiten facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, compartir información académica, mantener comunicación sincrónica y asincrónica, trabajar de manera colaborativa, tomar cursos en línea, acceder al conocimiento, entre otras muchas cosas; asimismo, constituyen una alternativa a la educación tradicional, convirtiéndose en un soporte fundamental de la educación.

Así como en un principio Internet permitía únicamente el intercambio de información y fungir como medio de comunicación entre diferentes instituciones académicas, actualmente cuenta con un mayor número de utilidades en el ámbito educativo. Por ello, es importante que las instituciones y docentes innoven en sus prácticas educativas y desarrollen las habilidades necesarias para aprovechar los beneficios que ofrece la tecnología.

La incorporación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) es un proceso que se está incrementando de manera acelerada a nivel mundial, es una expresión global de lo educativo. Ante esta situación es necesario tener presente que su incorporación no se limita al problema de contar con las herramientas que conforman estas tecnologías: equipos y programas de cómputo, sino que lo más importante es construir un uso educativo.²⁸

Es así que, para poder incorporar las herramientas tecnológicas en los diferentes sectores y darles un uso eficaz, es necesario eliminar múltiples desigualdades generadas por su acceso, uso y apropiación, las cuales a su vez provienen de cuestiones sociales, económicas y generacionales.

²⁸ DÍAZ Barriga, Ángel. *TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica*. Tomado de: <https://goo.gl/q5m6nt>

2.3 Brecha digital

Es claro que, por un lado, la tecnología aporta grandes beneficios en las actividades productivas y sociales, por otro, ha producido diferencias en las oportunidades entre la misma sociedad por diversos factores. En México, a pesar de la constante globalización, un gran número de habitantes no cuenta con acceso a Internet, conllevando a la búsqueda de soluciones, principalmente, de acceso y uso para hacer frente a la llamada brecha digital.

La brecha digital va encaminada a la diferencia que existe entre individuos y sociedades que tienen y no acceso a los recursos tecnológicos, como la computadora y el Internet, influenciada por aspectos económicos, temporales y sociales. Es "la distancia existente entre áreas individuales, residenciales, de negocios y geográficas en los diferentes niveles socio-económicos en relación con sus oportunidades para acceder a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como al uso de Internet, lo que acaba reflejando diferencias tanto entre países como dentro de los mismos."²⁹

En otras palabras, la brecha digital separa a las personas que ya se comunican y coordinan actividades mediante herramientas tecnológicas de quienes todavía no han alcanzado este estado de desarrollo. Asimismo, se establece una línea divisora entre la población de ricos y pobres; por el rango de edad y entre fronteras internacionales o dentro de una misma comunidad.

Con respecto a México y América Latina, el problema no se debe a la falta de interés por parte de la población para con la tecnología, sino va encaminada a la pobreza, a la falta de recursos económicos para poder

²⁹ ORGANISATION FOR ECONOMIC CO-OPERATION AND DEVELOPMENT. *Understanding the Digital Divide*. p. 5.

hacer uso de ella. Supone trabajar en pro de la igualdad de oportunidades de acceso, para lo cual se requieren políticas y programas de actuación a nivel internacional que tomen en cuenta las barreras económicas, sociales, educativas, generacionales y, por supuesto, culturales.

En México, la Secretaría de Comunicaciones y Transporte (SCT) promueve mediante el programa México Conectado, en coordinación con estados y municipios, el acceso a Internet de banda ancha gratuito para todos los mexicanos a través de espacios públicos en los que participan escuelas, hospitales, centros de salud, bibliotecas, oficinas de gobierno, entre otros, garantizando el derecho constitucional de acceso al servicio de internet.³⁰ Entre las instituciones conectadas destacan la Universidad Nacional Autónoma de México, el Instituto Politécnico Nacional y Universidades Autónomas Estatales.

Uno de los efectos positivos de este proyecto es que disminuye la brecha digital como camino para evitar las desigualdades sociales en el país, permitir el acceso a una gran cantidad de conocimientos y generar una mayor comunicación entre la sociedad.

En la siguiente gráfica se puede observar el crecimiento del número de sitios contratados por México Conectado.

³⁰ SCT. *México conectado*. Tomado de: <http://mexicoconectado.gob.mx/index.php>

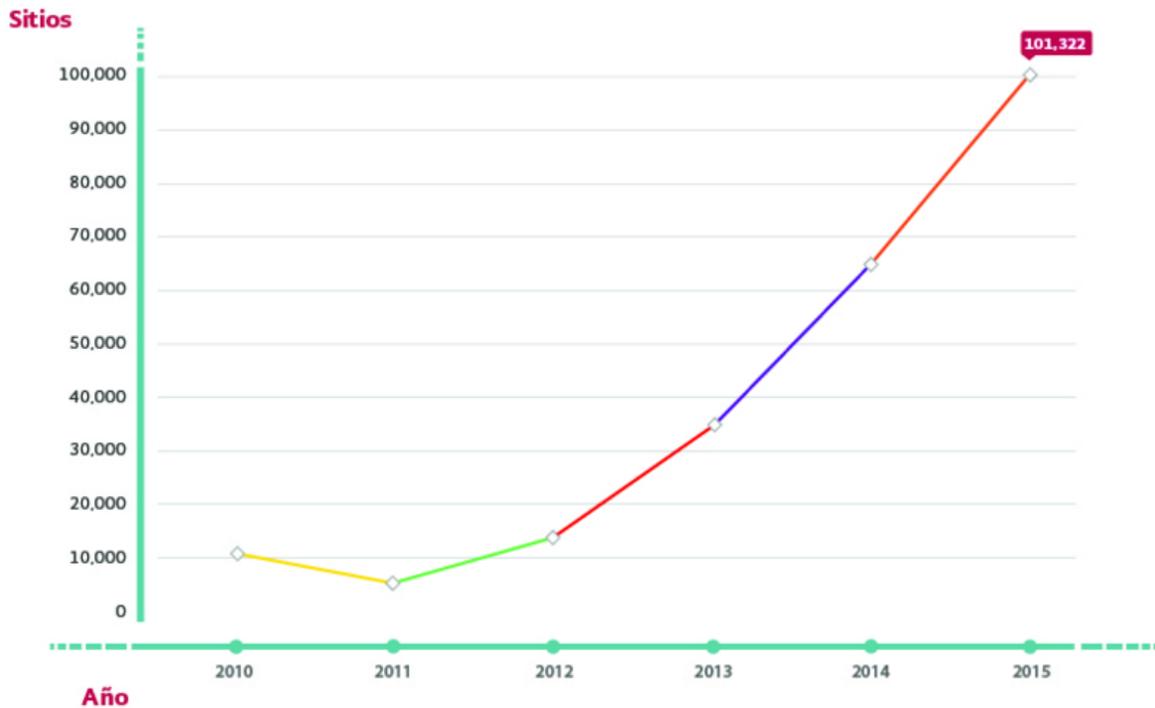


Figura 15. Crecimiento de sitios
Tomada de: <https://goo.gl/JepYGM>

En el año 2011 se contaba con menos de 7 mil sitios, empero, para el año 2015 ya se tenían más de 100 mil sitios de los cuales el 68% correspondían a espacios educativos. Se estima que 37 millones de mexicanos, aproximadamente, son beneficiarios del programa.

De modo que se ha trabajado para disminuir la brecha digital en cuanto a acceso se trata, no obstante, existe otra desigualdad que va más allá de aspectos económicos y se encuentra estrechamente relacionada con la usabilidad que se le da a las herramientas tecnológicas, basada en aquellas personas que saben y no utilizarlas y que tiene que ver con la capacidad o dificultad que un individuo tiene al hacer uso de ellas, esto quiere decir que se puede tener acceso a múltiples herramientas, pero no necesariamente implica hacer un uso correcto de éstas.

Otra de las desigualdades provenientes de la tecnología es la brecha digital generacional, la cual va encaminada al distanciamiento entre usuarios de diferente rango de edad en el uso de la tecnología. En esta categoría se encuentran los denominados nativos digitales (niños y jóvenes) quienes se hallan inmersos en la tecnología y la asimilan con mayor rapidez; así como los inmigrantes digitales (personas mayores) que han tenido que aprender de estas herramientas con gran dificultad.

La brecha digital es uno de los retos más importantes a superar o minimizar, empero, no podrá suceder si únicamente se tiene la intención de lograr el acceso y se deja de lado su usabilidad y apropiación, dado que estos tres elementos conjuntos permiten el desarrollo de habilidades humanas en el manejo de herramientas digitales en diversos sectores.

2.4 Uso de Internet y de herramientas tecnológicas en México

En los últimos años, la disponibilidad de la computadora en México ha ido en aumento, al respecto, el INEGI³¹ señala que en el año 2015 tuvo un incremento del 6.6% con respecto al año 2014.

³¹ INEGI. *Indicadores sobre la sociedad de la información, 2013 a 2015*. Tomado de: <https://goo.gl/VNxznN>

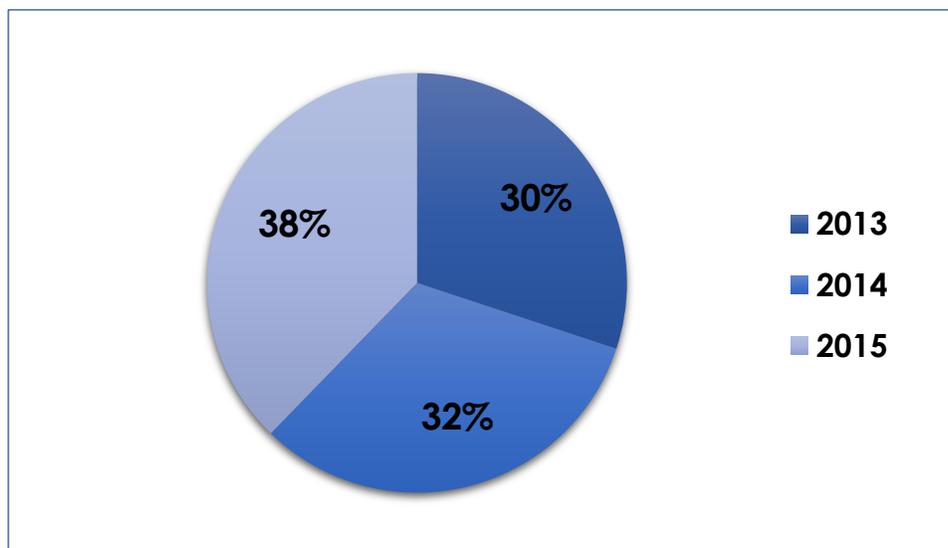


Figura 16. % de hogares con computadora

En cuanto a Internet, para el año 2013 el 30.7% de los hogares contaba con conexión a éste, en el año 2014 el 34.4 % y en el 2015 aumentó el porcentaje a un 39.2%. Para este mismo año, se registraron 62.4 millones de personas, de 6 años o más en el país, usuarios de los servicios que ofrece Internet, lo que representa el 57.4% de la población.

El uso de Internet es predominante en la población joven del país, se estima que el 85.9% de la población de entre 12 a 17 años utiliza este servicio con cierta regularidad, entre los usuarios de 18 y 24 años el 83.1% lo utiliza y el grupo de edad de 25 a 34 años alcanza un porcentaje de 71.1%. El uso de Internet decae conforme aumenta el rango de edad, dejando a los de 55 años y más con un número de usuarios del 17.6%.

Con base en los resultados de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnología de la Información en los Hogares (ENDUTIH), realizado por el INEGI³², en México el uso de Internet presenta porcentajes mayores al 65% en 4 entidades: Hermosillo (71.3%), Cancún (68.9%), Monterrey (65.3%) y

³² INEGI. *Disponibilidad y uso de tecnologías de la Información en los hogares (2015)*. Tomado de: <https://goo.gl/xHxVVN>

Querétaro (65.2); la Ciudad de México cuenta con un porcentaje de 62% y Nuevo León, Baja California Sur, Sonora y Baja California quedan en un porcentaje que oscila entre el 55% y 60%.

De acuerdo al ENDUTIH, de los usuarios que tiene acceso a Internet, el 91.1% hace uso de éste de uno a siete días por semana, el 7.3% una vez al mes y el 1.6% con una menor frecuencia. Se estima que el año pasado el tiempo promedio diario de conexión era de 7 horas y 14 minutos lo que representa un aumento de 1 hora 3 minutos con respecto al año 2015.

En el 12° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2016, realizado por la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI)³³, antes Asociación Mexicana de la Industria Publicitaria y Comercial en Internet, A.C., se establece que los motivos más frecuentes para el uso de Internet son los siguientes:

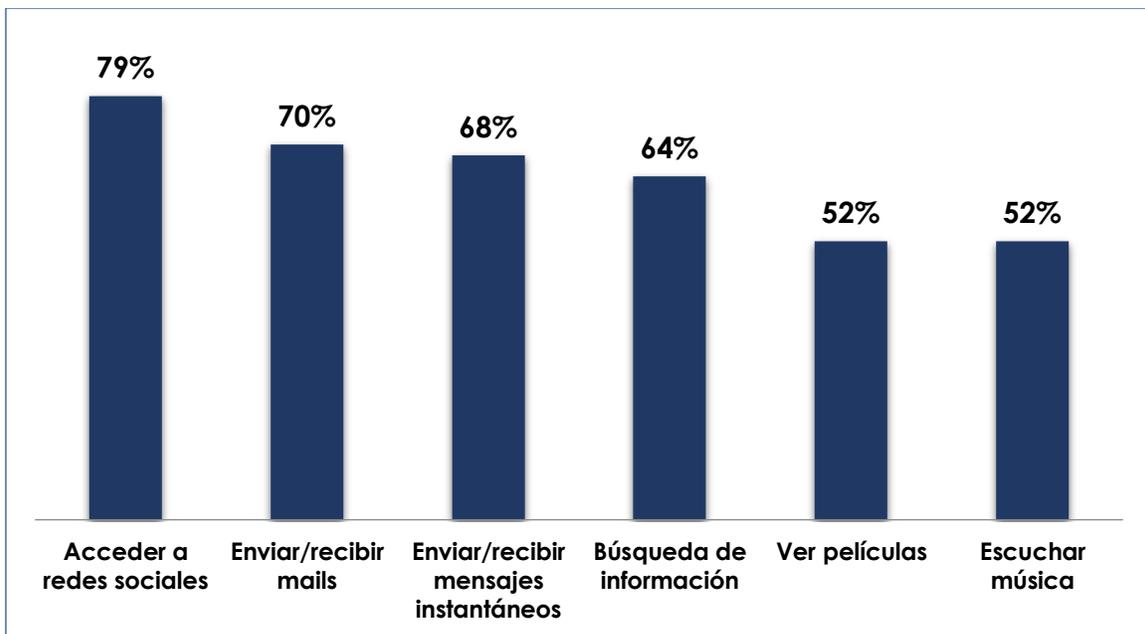


Figura 17. Uso de Internet

³³ AMIPCI. 12° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2016. Tomado de: <https://goo.gl/SsG7Bq>

Asimismo, con un porcentaje menor al 40% se encuentran actividades como: comprar en línea (36%), hacer cursos en línea (25%), vender por Internet (17%), gestiones de gobierno (17%), entre otros.

Este mismo estudio señala que el lugar con mayor conectividad a Internet es el hogar con un 87%, seguido de cualquier lugar con dispositivo móvil con un 52%, en el trabajo con un 38%, la escuela ocupa el cuarto lugar con un 28% y el cibercafé queda en los últimos lugares con un 14%.

En cuanto a los dispositivos con mayor uso para conectarse son los smartphones (77%) y laptop (69%). El uso de la PC ocupa un tercer lugar con un 50% y las tabletas electrónicas quedan en cuarto lugar con un 45%.

Finalmente, el progresivo avance del uso de Internet ha propiciado que 3 de cada 4 internautas declaren que esta herramienta ha cambiado sus hábitos en cómo hacen las cosas, sobre todo en la población de 13 a 55 años. Los principales cambios se encuentran en las actividades referentes al ocio y educativas.

Es así que las herramientas tecnológicas aportan un medio de fluidez para comunicarse y realizar actividades formativas, así como también han revolucionado la manera en que se relacionan las personas, anteriormente, se tendía a utilizar el correo electrónico como medio eficiente para la comunicación a grandes distancias como solución al tiempo desperdiciado en llamadas telefónicas y a sus altos costos, ahora se ha vuelto mucho más flexible cuando de distancia se trata, mediante estos medios de fácil acceso y bajos costos que generan una conexión hasta el otro lado del mundo.

Con la información sucede prácticamente lo mismo, gracias al Internet se puede acceder a cualquier información, de cualquier tipo y en diversos formatos, independientemente de su lugar de procedencia. Ya no es necesario acotar la búsqueda en la biblioteca para localizar libros impresos,

pues se ha ampliado el acceso a la información tanto nacional como internacionalmente, concediendo el privilegio de conocer otras culturas que se creían lejanas.

No obstante, habría que señalar que el uso de la tecnología no únicamente ha propiciado resultados positivos en la sociedad, sino que también ha conllevado a factores negativos como es el mismo caso de la información, en donde cada vez es menos posible mantener privacidad debido a la cuantiosa información personal que se manipula en la red quedando expuestos a múltiples factores como la corrupción o inseguridad en general.

Otro de los efectos negativos, como se mencionó anteriormente, es que con el paso de los días se suma más tiempo a la conectividad en redes sociales llegando a alcanzar un cierto nivel de adicción e interactuar físicamente cada vez menos. El uso excesivo de aparatos tecnológicos también puede provocar problemas de salud visuales y auditivos, por mencionar algunos.

Sin embargo, así como en el resto del mundo, en México las herramientas tecnológicas continuarán expandiéndose hasta convertirse en un medio global, esto se puede observar con el crecimiento diario de usuarios en la red. La sociedad mexicana tiene retos que enfrentar, los cuales no se pueden evitar y por lo que se tendrá que trabajar a favor de un mejor aprovechamiento de estas herramientas, ya que como menciona Raúl Trejo:

Para navegar por Internet a nadie le piden su título universitario, pero cuanto más alta sea la escolaridad es más probable que un usuario tenga mayor capacidad para aprovechar el exuberante caudal de datos, experiencias y sugerencias que es posible encontrar en las redes.

El acceso al ciberespacio [...] es uno de los recursos con que una nación puede acelerar su desarrollo. [...] No basta con que una nación tenga *hardware* y líneas de fibra óptica suficientes, para que las navegaciones así posibles sean provechosas en términos culturales. También hace falta que exista adiestramiento para elegir críticamente qué encontrar en las redes.³⁴

³⁴ TREJO, Raúl. *La nueva alfombra mágica. Usos y mitos de Internet, la red de redes.* p. 33.

Estamos en continua transformación que se requieren configurar roles sociales en relación a las formas de comunicación, la manera de conocer y de trabajar, estos cambios generan una nueva sociedad diferente a la de principios del siglo pasado, con nuevas características y necesidades. Al respecto Fernando Barragán³⁵ establece características sobre la diferenciación entre estas sociedades. A continuación se presentan algunas:

Sociedad 1.0

- Hace referencia a la sociedad agraria y posteriormente industrial.
- Las empresas familiares eran la base de la economía.
- Surgió la industrialización de la educación.
- Uso limitado de medios de comunicación e información.

Sociedad 2.0

- Avances significativos en las tecnologías de la información y comunicación.
- Internet como facilitador de las transformaciones sociales.
- Las redes sociales como generadoras de interacción.
- Disponibilidad masiva de herramientas y artefactos para participar en la redes.
- El conocimiento (de cualquier índole, incluido el científico) es accesible a cualquier persona.
- Las tecnologías llegan a cambiar la forma de pensar y actuar.

La sociedad de hoy en día, la sociedad 2.0, ha dejado de ser estática para convertirse en una más participativa permitiendo recrear nuevos entornos que contribuyen al desarrollo personal y laboral principalmente, en donde el ciberespacio se ha convertido en el escenario pionero de esta transformación y que con el paso del tiempo irá cambiando todavía más dando lugar a una nueva sociedad.

³⁵ BARRAGÁN, Diego. *Cibercultura y prácticas de los profesores. Entre hermenéutica y educación*. p. 94.

John Moravec, investigador y profesor de la Universidad de Minnesota, estableció en el séptimo Encuentro Internacional Educativo que la sociedad 3.0 es "un futuro al cual todavía no hemos llegado pero está empezado a aparecer [...] y consta de tres elementos fundamentales: el cambio acelerado, la globalización continua y la sociedad de la innovación alimentada por los *knowmads*, los nómadas del conocimiento"³⁶, concepto que él creó y que está relacionado al desarrollo del potencial humano.

Los cambios en la sociedad generados de la innovación tecnológica además de propiciar canales para la transmisión de la información, espacios de comunicación y cambios en las formas de vida, también ha permeado dentro de la práctica docente creando un nuevo modo de organizar, diseñar y utilizar estas herramientas en nuevos escenarios educativos.

La profesión docente está cambiando, asumiendo nuevos roles en su quehacer pedagógico, por ello, es esencial que tanto los docentes en actividad como los futuros sepan emplear la tecnología en pro de la calidad en la educación por medio de métodos innovadores que permitan obtener los conocimientos necesarios para desenvolverse en este mundo tan cambiante.

2.5 Práctica docente y tecnología

Con lo establecido anteriormente, se puede afirmar que se están reconstruyendo los espacios tradicionales de trabajo entre los cuales se encuentra la práctica docente, por lo que habría que preguntarse ¿qué está haciendo la escuela o, aún más específico, los docentes para llevar a cabo su práctica mediante el uso de la tecnología?

³⁶ Educación Fundación Telefónica. John Moravec – VII Encuentro Internacional de Educación 2012-2013. Tomado de: <https://goo.gl/FqQp13>

Para reflexionar acerca de esta pregunta, es necesario comenzar por definir a la práctica docente como "el conjunto de acciones, operaciones y mediaciones, saberes, sentires, creencias y poderes, que se desarrollan dentro y fuera del aula con un sentido educativo, es decir, intencionan una acción educativa y por lo tanto, la práctica es portadora de teoría intencionada, reflexiva y racional que opera con sentido y conocimiento de causa".³⁷

Regularmente los docentes son clasificados como buenos o malos dentro de su labor profesional por sus prácticas diarias dentro de la institución, las cuales no simplemente se tratan de enseñar español o matemáticas; o hablando de un espacio intercultural, de enseñar las costumbres o la lengua natal, va más allá de eso, supone el compromiso ético de su ejercicio en todos los terrenos.

Si lo que define a un maestro es el conocimiento, entonces cualquier persona que conozca algo puede ser un maestro; pero si son sus metodologías, entonces quien las aplica puede llegar a ejercer la docencia.

Así, si al buen arquitecto se le juzga por sus edificaciones bellas, al ingeniero por su resistente puente [...], entonces ¿qué es eso que debemos hacer los maestros *indiscutiblemente* bien? La respuesta es: nuestra práctica; desde allí se nos juzga como buenos o malos profesores.³⁸

Es cierto que los docentes son profesionales, que han aprendido a enseñar y se hallan capacitados para hacerlo, empero, con lo que respecta a la tecnología se encuentran en la posición de ser inmigrantes o nativos digitales. Los primeros, no han podido realizar su labor con la incorporación de estas herramientas debido a que se encuentran en el proceso de conocerlas y, los segundos, si bien, ya las conocen, un gran número de ellos no han sabido cómo darles un uso pedagógico.

³⁷ VERGARA, Martha. *Significados de la práctica docente que tienen los profesores de educación primaria*. p. 586.

³⁸ BARRAGÁN, Diego. *Op. cit.* p. 56.

Sin embargo, cualquiera que realice su práctica positivamente seguirá buscando la forma y los medios para obtener mejores resultados, un tanto así como lo que pudiera ser un maestro auténtico, al que no le basta saber académicamente su disciplina, sino que además conoce y/o aprende métodos y estrategias que faciliten su quehacer tanto dentro como fuera del aula.

Ahora bien, la realidad es que se habla demasiado sobre la tecnología que coadyuva al proceso de enseñanza y aprendizaje, pero poco se hace de la incorporación de estas herramientas como apoyo a la organización y planeación del material y actividades del docente y como un instrumento innovador y flexible que permita propiciar un cambio para mejorar la calidad de su práctica.

Por ello, para poder incorporar esta tecnología al quehacer docente, primeramente debe dejarse de lado la creencia de que ésta por sí sola induce al enajenamiento de las personas, ya que su utilidad se basa en el manejo y apropiación que los mismos usuarios le den. "El uso de una tecnología es, en suma, algo ajeno a la propia tecnología. Y téngase en cuenta que son los usos los que pueden ser buenos o malos"³⁹ pues como se mencionó anteriormente, cualquier tecnología fue creada para un fin particular, el cual está sujeto a la manipulación de las personas.

Se debe buscar que los usuarios le atribuyan un sentido al uso de la tecnología y que a pesar de que cada uno de ellos pueda imprimirle un valor diferente, también se puede trabajar unilateralmente para propiciar un nuevo resultado, fruto de un trabajo en equipo con un objetivo en particular, el de ejercer su labor de la mejor manera posible. Recordemos la

³⁹ STEPHEN, Sanmartín J. *Estudios sobre sociedad y tecnología*. p. 44.

frase de Antoine de Saint-Exupéry, en su libro "El principito", "el sentido de las cosas no está en las cosas mismas, sino en nuestra actitud hacia ellas".

Es fundamental que el docente, dentro de su práctica, planee su quehacer diario en aula para describir las actividades y estrategias metodológicas que se realizarán tanto fuera como dentro del espacio áulico en tiempos específicos, además, permitirá satisfacer al mismo tiempo las demandas de la institución, sociedad y de su propio perfil profesional.

En cualquier actividad de planificación es indispensable tener una visión compartida. Dado el contexto global de la formación docente y dados los recientes avances en sus bases teóricas, estándares y lineamientos, y en los recursos para el desarrollo de planes para la integración de las TIC, es posible concebir actualmente una formación docente asistida por las TIC como una posibilidad realista.⁴⁰

Lo que hace falta es comenzar a buscar alternativas o soluciones para organizar la práctica docente mediante la gran variedad de herramientas tecnológicas, las cuales permiten trabajar colaborativamente, ya sea entre docente-alumno, alumno-alumno o docente-docente, con el fin de fomentar una sociedad más comunicada y más interconectada.

No obstante, se carece del conocimiento de estas herramientas, propiciando que no se generen los suficientes espacios con información específica que atiendan necesidades particulares de una determinada población, por lo que es necesario darlas a conocer y fomentar el trabajo colaborativo para compartir información entre participantes con objetivos comunes. Estos espacios son indispensables para planificar clases, organizar y gestionar actividades para contribuir en el aprendizaje de los alumnos.

⁴⁰ UNESCO. *Las tecnologías de la información y comunicación en la formación docente*. p. 177.

2.5.1 Trabajo colaborativo

Tener la disposición para trabajar de manera colaborativa incita a analizar y a reconocer las posibilidades que nos ofrece. Como punto de partida se debe tomar en cuenta una frase bastante cierta “dos cabezas piensan mejor que una”, es así que un trabajo forjado por el intercambio de ideas y un trabajo en equipo siempre será más beneficioso que uno con esfuerzos aislados.

Al respecto, Cristina Velázquez⁴¹ establece que el trabajo colaborativo “es aquel en el cual cada uno de los participantes se encarga de llevar adelante una tarea específica, trabaja para alcanzar un objetivo común y desarrolla una producción final compartida.”

El trabajo colaborativo no se define únicamente por reunir a un grupo de personas en un mismo sitio, independientemente de si es físico o virtual, y realicen una tarea conjunta, sino supone llegar a conseguir finalidades comunes, de manera que cada uno de los participantes pueda lograr sus propios objetivos sólo si los demás componentes del grupo logran los suyos.

Lo importante en esta forma de trabajo es la meta en común y por lo cual están participando. No se trata de ganar a costa de que otros pierdan, se trata de sumar esfuerzos y que cada uno asuma su parte, de esta manera, el proponer el trabajo colaborativo entre docentes, como lo menciona Little citado por López⁴², es que algo se gane cuando los profesores trabajen juntos y algo se pierda cuando no lo hagan.

Tal vez no existan condiciones auténticas para el trabajo colaborativo, pero se debe tomar en cuenta que el profesorado requiere de un interés sobre el proyecto para que pueda sumarse y llevarlo a cabo, de igual manera, se

⁴¹ VELÁZQUEZ, Cristina. *Estrategias pedagógicas con TIC*. p. 182.

⁴² LÓPEZ, Ana. *14 ideas clave. El trabajo en equipo del profesorado*. p. 9.

requiere de responsabilidad tanto individual con grupal. El trabajo colaborativo existe en los casos en los que los profesionales:

- Se implican fuertemente.
- Se proporcionan críticas positivas sobre su trabajo docente.
- Planean, diseñan, investigan, evalúan y preparan conjuntamente los materiales de la enseñanza.
- Aprenden de los demás sobre la práctica docente.⁴³

Una de las ventajas de trabajar de manera colaborativa es que se obtienen nuevas ideas, nuevas posibilidades de satisfacer las necesidades de los alumnos, pero sobre todo, fomenta el desarrollo profesional de los docentes, es por eso que se requiere de usuarios comprometidos y no de aquellos que caigan en lo ocasional o en la ausencia.

Perrenoud, en su libro “Diez nuevas competencias para enseñar” establece que el trabajo colaborativo es imprescindible para el actuar docente, el cual se convierte en una necesidad relacionada con la evolución del oficio y en una cuestión de competencia que supone saber trabajar con eficacia.

Otra de las ventajas de trabajar conjuntamente, se encuentra en que cada participante aumenta la capacidad de reflexión sobre su práctica, permitiendo tomar decisiones educativas que trasciendan en la institución, de esta forma se le otorga un sello diferenciador con respecto a otras instituciones que no fomentan este tipo de organización.

Si bien, el trabajar colaborativamente resulta más eficaz y satisfactorio con una participación fluida, no siempre todos los docentes están dispuestos a trabajar de esta forma. “El caso es especialmente difícil de resolver si esa actitud individualista y poco solidaria se manifiesta entre algunos miembros

⁴³ *Ibidem.* p. 22.

del profesorado. Las causas de la falta de implicación y de participación deben ser múltiples."⁴⁴

No obstante, si se es capaces de identificar las causas que generan ese escenario, se encontrar tantas soluciones como sean necesarias para muchos de esos casos, empero, no me atrevería a afirmar que todos tengan solución, pues hay que admitir que existen algunas causas sobre las que no se puede incurrir. Algunas soluciones podrían ser las siguientes:

- Plantear tareas bien definidas.
- Plantear a cada persona del grupo las diversas posibilidades de colaboración.
- Ofrecer a los compañeros una estructura organizada ya establecida.
- Enfatizar la importancia del trabajo que desarrolla cada individuo como parte de un todo.
- Enfatizar las repercusiones que tiene para los demás un trabajo individual deficiente.
- Ofrecer la posibilidad de diseñar y desarrollar tareas importantes y creativas para el individuo que le permitan poner en juego sus capacidades intelectuales más relevantes.⁴⁵

Conviene subrayar que los docentes, así como cualquier profesionista, no realizan su práctica sin margen de error, sino se trata de equivocarse y trabajar para mejorar, de buscar soluciones a las problemáticas que se presenten, construir alternativas a partir de su experiencia y en el contexto del mundo real, en donde además de trabajar en equipo de manera crítica y reflexiva, con el fin de mejorar la enseñanza, conlleve a educar personas en una sociedad cambiante.

⁴⁴ ANTÚNEZ, Serafín. *Dinámicas colaborativas en el trabajo del profesorado. ¿Qué podemos hacer para mejorar la participación en los equipos de profesoras y profesores?* p. 69.

⁴⁵ *Ibidem.* pp. 72-73.

Lo ideal sería dejar el individualismo a un lado, en donde sólo existe un reparto de tareas propiciando un trabajo cooperativo y por el cual muchas veces se le suele confundir con el trabajo colaborativo; se trata de que este último sirva como un instrumento que busque la interacción y la conciencia con el grupo.

En el trabajo cooperativo todos los integrantes realizan en común todas las tareas propuestas, "aprenden conocimientos y procesos mentales básicos para interactuar socialmente [...], pero sólo se da un razonamiento y pensamiento crítico cuando el trabajo ha sido colaborativo, cuando la implicación de cada miembro ha sido máxima y, en última instancia, cuando el propio grupo ha sido capaz de tomar el control del proceso y comparten la responsabilidad. Naturalmente, no puede haber un trabajo colaborativo si antes no se ha dado el cooperativo."⁴⁶

Ahora bien, dentro de un trabajo colaborativo mediado por la tecnología, es indispensable, además de las características antes mencionadas, tomar en cuenta otro tipo de aspectos. Velázquez⁴⁷ establece que las habilidades en un proyecto colaborativo deben ser:

- La comunicación. Expresarse por escrito para escuchar y hacerse escuchar y para comunicarse.
- El manejo de información. Buscar, validar, interpretar y transformar eficazmente la información.
- La utilización de las TIC. Manejar diferentes tipos de herramientas y recursos.
- El trabajo en equipo. Compartir tareas, trabajar en armonía, resolver conflictos y compromiso con su propio aprendizaje y el del resto de los participantes.

El trabajar de esta manera resulta relevante y oportuno, no sólo porque se aprende sobre un tema específico, sino que además promueve un nuevo

⁴⁶ ESCARBAJAL, Andrés. *Interculturalidad, Mediación y Trabajo Colaborativo*. p. 100.

⁴⁷ VELÁZQUEZ, Cristina. *Estrategias pedagógicas con TIC*. p. 182.

modo para el quehacer docente, genera un aprendizaje humano, permite crear juicios, mantiene la interacción entre colegas, desarrolla el pensamiento reflexivo y las habilidades tecnológicas para la vida, así como permite sumar esfuerzos para que todos en conjunto resulten beneficiados y afronten los retos con una mayor eficacia.

Capítulo

Propuesta del sitio web “Bachillerato Intercultural”

3.1 El Bachillerato Intercultural

La Coordinación General de Educación Intercultural y Bilingüe (CGEIB) es una dependencia especializada de la SEP, quien se encarga de promover la incorporación del enfoque intercultural en el Sistema Educativo Nacional. En el año 2005 impulsó un nuevo modelo educativo, el Bachillerato Intercultural (BI), como una propuesta de atención a la diversidad cultural del país, principalmente, a los que inician sus estudios en el nivel medio superior. No obstante, en el año 2013 se rediseña dicho modelo a partir de la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS), en donde además de retomar la carga horaria de la formación básica de la versión anterior, se introduce el fortalecimiento académico y una formación profesional técnica.

El principio básico de BI es la perspectiva intercultural, en tanto proyecto o posibilidad de establecer nuevas formas de relación entre las sociedades, a partir del respeto y el diálogo⁴⁸, así como propiciar el fortalecimiento de la identidad y la revitalización de las lenguas indígenas.

En este sentido, busca generar condiciones para la interacción entre culturas mediante una educación intercultural, la cual se encuentra orientada a formar personas capaces de comprender la realidad desde diversas ópticas culturales y de intervenir en procesos de transformación social que respeten y se beneficien de la diversidad cultural. Esto supone tanto el conocimiento profundo de la lógica cultural propia como el de lógicas culturales diferentes.⁴⁹

⁴⁸ SCHULZ, Hermelinda (Coor.), et. al. *Bachillerato Intercultural. Modelo educativo, características y operación*. p. 35.

⁴⁹ AHUJA, Raquel, et. al. *Políticas y fundamentos de la educación intercultural bilingüe en México*. p. 49.

Este modelo educativo está dirigido a jóvenes egresados de secundaria que desean continuar sus estudios en la educación superior o incorporarse al ámbito laboral. Asimismo, hace cumplir los derechos de los jóvenes indígenas de recibir una educación que dé sentido a su formación académica con pertinencia cultural y lingüística mediante tres componentes en su plan de estudios:

- **Formación básica:** Se encuentra integrado por los campos disciplinarios de matemáticas, ciencias experimentales, ciencias sociales, humanidades y comunicación.
- **Formación propedéutica:** Prepara al estudiante en cuatro áreas de conocimiento: físico-matemáticas, económico-administrativo, químico-biológico y humanidades y ciencias sociales. Se cursan en los dos últimos semestres del bachillerato, permitiendo continuar con los estudios de educación superior.
- **Formación profesional y vinculación comunitaria:** Permite al estudiante insertarse al campo laboral a partir de una formación profesional técnica dividida en cinco módulos, los cuales se cursan a partir del segundo semestre, fortaleciéndose con el enfoque de Vinculación comunitaria que se cursa durante los 6 semestres del bachillerato, permitiendo crear proyectos que beneficien a la localidad de adscripción del plantel.

Campos disciplinarios	Primer semestre		Segundo semestre		Tercer semestre		Cuarto semestre		Quinto semestre		Sexto semestre				
	Matemáticas I (fortalecimiento académico)	Matemáticas II	Matemáticas III	Matemáticas IV	Matemáticas III	Matemáticas IV	Matemáticas III	Matemáticas IV	Matemáticas Aplicadas I	Matemáticas Aplicadas II	Matemáticas Aplicadas I	Matemáticas Aplicadas II			
Ciencias experimentales	Física I	Biología I	Física II	Química II	Química II	Química II	Química II	Química II	Biología II	Ecología y medio ambiente	Biología II	Ecología y medio ambiente			
	Eje temático Ecología	Eje temático Ecología	Eje temático Trabajo y energía	Eje temático Nutrición y salud	Eje temático Trabajo y energía	Eje temático Nutrición y salud	Eje temático Nutrición y salud	Eje temático Nutrición y salud	Eje temático Nutrición y salud	Eje temático Nutrición y salud	Eje temático Nutrición y salud	Eje temático Proyecto de integración			
Ciencias sociales	Contexto social nacional, regional, comunitario	Historia de México y cultura e historia propias I	Historia de México y cultura e historia propias II	Historia de México y cultura e historia propias III	Historia de México y cultura e historia propias I	Historia de México y cultura e historia propias II	Historia de México y cultura e historia propias III	Historia de México y cultura e historia propias I	Historia de México y cultura e historia propias II	Historia de México y cultura e historia propias I	Historia de México y cultura e historia propias II	Historia de México y cultura e historia propias III			
Humanidades				Literatura local, regional y mundial		Literatura local, regional y mundial		Literatura local, regional y mundial	Formación ética	Filosofía	Formación ética	Filosofía			
Comunicación	Cultura y Lengua Indígena I	Cultura y Lengua Indígena II	Cultura y Lengua Indígena III	Cultura y Lengua Indígena IV	Cultura y Lengua Indígena III	Cultura y Lengua Indígena IV	Cultura y Lengua Indígena V	Cultura y Lengua Indígena IV	Cultura y Lengua Indígena V	Proyecto disciplinario del campo de comunicación	Cultura y Lengua Indígena V	Proyecto disciplinario del campo de comunicación			
	Español I	Español II	Español III	Español IV	Español III	Español IV	Español V	Español IV	Español V		Español V				
	Inglés I	Inglés II	Inglés III	Inglés IV	Inglés III	Inglés IV	Inglés V	Inglés IV	Inglés V		Inglés V				
	TIC I	TIC II	TIC III	TIC IV	TIC II	TIC III	TIC IV	TIC III	TIC IV		TIC IV				
Formación profesional y vinculación comunitaria		Módulo 1 Formación profesional técnica	Módulo 2 Formación profesional técnica	Módulo 3 Formación profesional técnica	Módulo 1 Formación profesional técnica	Módulo 2 Formación profesional técnica	Módulo 3 Formación profesional técnica	Módulo 4 Formación profesional técnica	Módulo 4 Formación profesional técnica	Módulo 5 Formación profesional técnica	Módulo 4 Formación profesional técnica	Módulo 5 Formación profesional técnica			
	Vinculación comunitaria I	Vinculación comunitaria II	Vinculación comunitaria III	Vinculación comunitaria IV	Vinculación comunitaria III	Vinculación comunitaria IV	Vinculación comunitaria V	Vinculación comunitaria IV	Vinculación comunitaria V	Vinculación comunitaria VI	Vinculación comunitaria V	Vinculación comunitaria VI			
Total de horas/s/m	33	38	38	38	38	38	38	38	40	40	40				
Fortalecimiento académico	Asesoría	Asesoría	Asesoría	Asesoría	Asesoría	Asesoría	Asesoría	Asesoría	Asesoría	Asesoría	Asesoría	Asesoría			
	Tutoría	Tutoría	Tutoría	Tutoría	Tutoría	Tutoría	Tutoría	Tutoría	Tutoría	Tutoría	Tutoría	Tutoría			
Áreas propedéuticas															
Físico-Matemática				Económico-Administrativa				Químico-Biológica				Humanidades y Ciencias Sociales			
1. Temas de física				4. Temas administrativos				7. Introducción a la bioquímica				10. Temas de ciencias sociales			
2. Dibujo técnico				5. Introducción a la economía				8. Temas de biología contemporánea				11. Literatura			
3. Cálculo diferencial e integral				6. Introducción al derecho				9. Temas de ciencias de la salud				12. Historia			
Componente de formación básica				Componente de formación propedéutica				Componente de formación profesional y vinculación comunitaria				Componente de formación propedéutica*			
Componente de formación propedéutica				Fortalecimiento académico				Fortalecimiento académico				Fortalecimiento académico			

* El estudiante elegirá dos asignaturas del área propedéutica de su elección

Figura 18. Mapa curricular del BI
Tomada de: <https://goo.gl/1McFzJ>

Al concluir los tres años de estudios divididos en seis semestres se otorga un certificado de Bachillerato que permite estudiar una carrera en educación superior, además del título y cédula que acredita la carrera a nivel profesional técnico, registrada ante la Dirección General de Profesiones.⁵⁰

El Bachillerato Intercultural, en el ciclo escolar 2015-2016, atendió a una matrícula total de 1182 mediante sus 19 planteles distribuidos en varios estados de la República Mexicana:

ESTADO	MUNICIPIO	LOCALIDAD
Chihuahua	Urique	Cuiteco
	Guachochi	Hueleyvo
	Ciudad Juárez	Ciudad Juárez
	Guachochi	Guachochi
	Urique	Guapalayna
Guerrero	Acatepec	Escalerilla Zapata
	Copanatoyac	Ocoapa
	San Luis Acatlán	Pueblo Hidalgo
	Metlatonoc	Chilixtlahuaca
	Ometepec	Igualita
	Acatepec	Agua Tordillo
	Acatepec	Xochitepec
	Xalpatlahuac	Zacoalpan
Puebla	Huehuetla	Lipuntahuaca
	Atlequizayan	Ignacio Allende
Sinaloa	Navolato	Lic. Benito Juárez
Yucatán	Valladolid	Popolá
Tabasco	Guatacalca	Nacajuca
	Macuspana	Melchor Ocampo 3 ^a Sección

Figura 19. Planteles de BI

⁵⁰ *Bachillerato Escolarizado*. Tomado de: <https://goo.gl/MMWxi9>

Asimismo, los planteles se encuentran conformados por docentes quienes deben poseer competencias específicas para su práctica diaria, entre ellas se rescatan las siguientes:

- Organizar su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional.
- Planificar los procesos de enseñanza y aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias, y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios.
- Construir ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.
- Participar en los proyectos de mejora continua de su escuela y apoya la gestión institucional.⁵¹

Los docentes deben de estar altamente formados y contar con las características de los perfiles propuestos por la CGEIB, con una perspectiva intercultural que permita el intercambio de saberes entre culturas y el uso y desarrollo de lenguas. Esto se puede llevar a cabo mediante un trabajo colectivo, que más que realizarse de forma presencial en talleres que se llevan a cabo en diferentes entidades, pudieran llevarse a cabo en un espacio mediado por el ciberespacio, el cual permitiera juntar en un solo lugar los conocimientos de cada uno de los docentes, así como exponer, discutir y tomar decisiones en torno a situaciones académicas.

3.2 Propuesta del sitio

Como se observó en capítulos anteriores, los inicios de Internet tuvieron una finalidad educativa: compartir información entre universidades, posteriormente, con la innovación de la tecnología se fueron generando nuevos espacios en la web que permitían proporcionar más información de

⁵¹ *Ibidem.* p. 64-67.

manera flexible mediante la denominada web 2.0. Actualmente, existe un sinnúmero de sitios que permiten ver, crear y compartir cualquier tipo de información mediante su manejo cada vez más intuitivo.

De ahí que, parte de mi responsabilidad como profesionista en el campo educativo es estar a la vanguardia en temas relacionados a la tecnología, por ello, la elaboración de la presente propuesta tiene la intención de generar un cambio en la práctica pedagógica del quehacer diario de los docentes, así como propiciar una solución a la problemática que a continuación se presenta.

En la Coordinación General de Educación Intercultural y Bilingüe efectué mi servicio social en el área del Bachillerato Intercultural dentro del programa “Seguimiento académico y de egresados del BI”, en el cual tuve la oportunidad de participar en los Talleres “Seguimiento a la instrumentación de la Formación Profesional Técnica en el Bachillerato Intercultural” e “Inducción al Bachillerato Intercultural, Enfoque de Género y Derechos Humanos”, ambos impartidos por la CGEIB y dirigidos a docentes del BI de los estados de Guerrero y Puebla, en donde se trataron temas relacionados a la forma de trabajo de los docentes, la organización entre ellos, la planeación de sus clases, el compromiso con la comunidad y las carencias a las que se enfrentan.

En estos talleres se observó que varios docentes no cuentan con los elementos suficientes para llevar a cabo su clase, pues el pertenecer a estos planteles no convencionales, además de promover los conocimientos esenciales que contribuyan en la formación del alumno, requieren impartirse con la visión intercultural mencionada anteriormente, sin embargo, los docentes sólo poseen una formación en una disciplina específica como la de químicos, ingenieros, comunicólogos y algunos en educación.

Al mismo tiempo, otra cifra de docentes lleva ejerciendo su profesión en estos planteles desde hace ya varios años, por lo que cuentan con una amplia experiencia en el campo, pues además participan en el Programa de Formación Docente de la Educación Media Superior (PROFORDEMS) al inicio de cada semestre para continuar con su formación y actualización, pero para poder compartir sus conocimientos a docentes “novatos”, deben esperar a que se impartan sesiones presenciales para poder realizarlo.

Cabe señalar que, si bien, este tipo de talleres no se realizan tan frecuentemente, procuran impartirse en los Estado de procedencia de los BI, a fin de que los docentes puedan seguirse formando sin necesidad de trasladarse a grandes distancias. Por tanto, es imprescindible la elaboración de un espacio pertinente, en el que además de eliminar una barrera geográfica, permita el trabajo entre docentes para recopilar saberes y adquirir las herramientas necesarias que permitan atribuirle a su práctica el enfoque que demanda la institución y así, llevar a cabo su quehacer docente de manera gratificante para los alumnos, pues, debido a las carencias económicas en las que se encuentran, concluirán sus estudios en este nivel educativo.

3.3 Objetivo

Elaboración de un sitio web para docentes del Bachillerato Intercultural que funja como método pedagógico para compartir información, formas de trabajo, experiencia y mantener comunicación entre pares, a fin de enriquecer su práctica en el aula y coadyuvar en el aprendizaje de los estudiantes.

3.4 Descripción del sitio

Existen múltiples herramientas en la web que se utilizan para trabajar de manera colaborativa, sin embargo, para la presente propuesta se hará empleo de una herramienta gratuita que ofrece la empresa estadounidense Google: Google Sites, debido a que permite reunir en un único lugar información, y organizar contenidos como: presentaciones, imágenes, videos y datos adjuntos de manera sencilla. Además, se cuenta con los conocimientos necesarios para poder diseñar el espacio de trabajo con los elementos necesarios que permitirán cumplir el objetivo por el cual fue elaborado.

Las características de Google Sites son las siguientes:

- Permite crear sitios de manera fácil e intuitiva sin requerir de algún tipo de programación o código.
- Ofrece una gran variedad de plantillas de diseño para que el aspecto del sitio sea más uniforme y visualmente atractivo.
- Permite que la subida, descarga y visualización de los archivos sea de manejo sencillo.
- Posibilita la opción de seleccionar los lectores y colaboradores.
- Pueden colaborar unos o más participantes al mismo tiempo.
- Se requiere contar con una identidad Gmail, es decir, estar registrado como usuario de su servicio de correo para poder utilizarlo.
- Es totalmente gratuito.

Mediante el empleo de esta herramienta se pretende que los docentes puedan trabajar colaborativamente y recopilar en un mismo espacio diversos recursos relacionados a las diferentes áreas del plan de estudio del Bachillerato Intercultural, los cuales pueden ser elaborados por ellos mismos, recabados de los trabajos o actividades de los estudiantes, o extraídos de

alguna página web o libro, sin embargo, únicamente podrán consultarlos quienes cuenten con el acceso y permiso del administrador el sitio, que en este caso será el encargado de impartir la clase de TIC en cada plantel, con la finalidad de atender con mayor minuciosidad las inquietudes que lleguen a surgir con respecto a éste.

El empleo del sitio permitirá que los docentes veteranos puedan compartir sus experiencias y conocimientos y orientar a los docentes novatos en la incorporación del enfoque intercultural en su práctica diaria, así como a mantener comunicación y a fomentar propuestas para la mejora de la enseñanza en el BI.

Aunado a ello, el sitio también contará con una amplia organización y flexibilidad para que el usuario pueda manipular los recursos de manera muy fácil e intuitiva sin necesidad de contar con conocimientos de programación ni de soporte. Además, permitirá reducir tiempo, dinero y distancia, pues ya no será necesario esperar a que se imparta un nuevo taller por parte de la CGEIB para conocer las opiniones y saberes de los docentes, bastará con acceder al sitio para poder conocerlas.

Sin embargo, la presente únicamente está dirigida a los docentes que se encuentran en los planteles de los Estados de Guerrero y Puebla, debido a que fueron con quienes se participó en los Talleres y de quienes se conocieron las formas de trabajo, inquietudes, fortalezas y el compromiso con la Coordinación.

Estos dos Estados cuentan con un total de 10 planteles, los cuales se ubican en diferentes localidades. A continuación se presentan geográficamente:

• **GUERRERO**

Guerrero es el Estado con la mayor presencia de Bachilleratos Interculturales, ubicados en: Ocoapa, municipio de Copanatoyac; Pueblo Hidalgo, municipio de San Luis Acatlán; Chilixtlahuaca, municipio de Metlatonoc; Zacoalpan, municipio de Ometepec; Escalerilla Zapata, Agua Tordillo y Xochitepec, municipios de Acatepec; e Igualita, municipio de Xalpatlahuac.

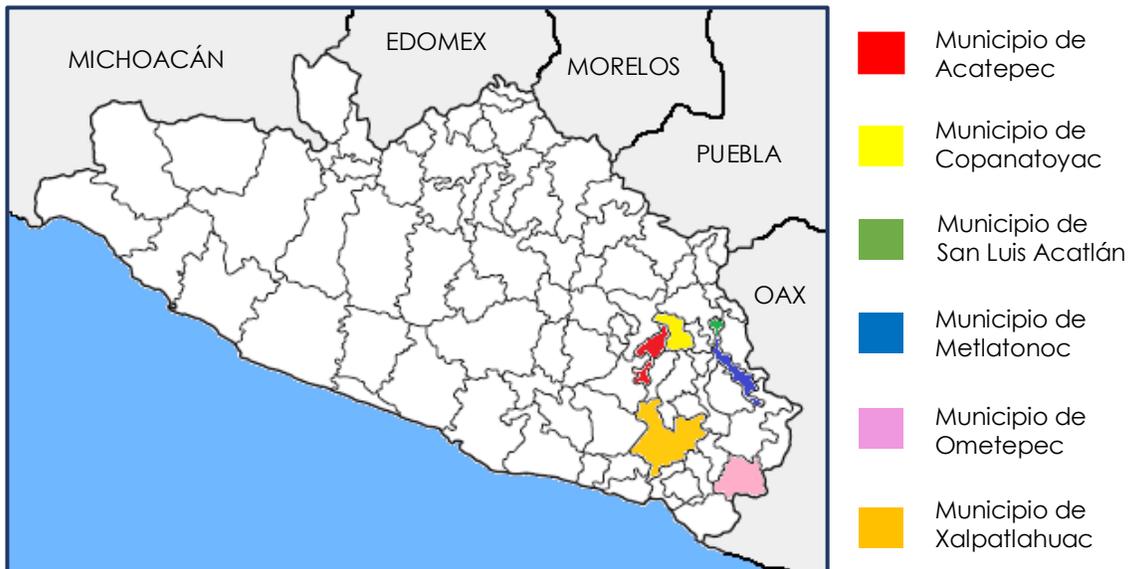


Figura 20. Planteles en la localidad de Guerrero
Tomada de: <https://goo.gl/z23frP>

• **PUEBLA**

En tanto, Puebla sólo cuenta con dos planteles, uno en la localidad de Lipuntahuaca y otro en Ignacio Allende, en los municipios de Huehuetla y Atlequizayan, respectivamente.

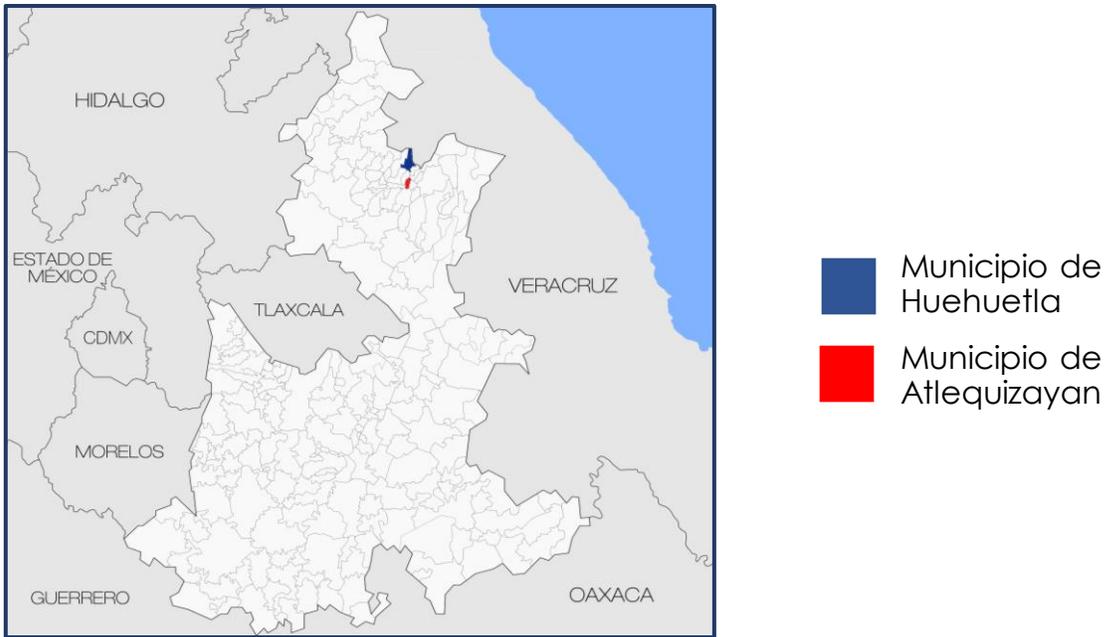


Figura 21. Planteles en la localidad de Puebla
 Tomada de: <https://goo.gl/yKVpav>

Estos planteles se localizan en zonas económicamente vulnerables y para llegar a ellos, varios estudiantes deben recorrer grandes distancias; asimismo, existe una predominancia del sexo masculino y cuentan con una gran presencia de hablantes de una lengua indígena, entre las cuales se encuentran: rarámuri, tu´un savi, me´phaá, ñomndaa, maya y tutunaku.

Con respecto a los docentes, Guerrero cuenta con 26 y Puebla con 9, quienes además de impartir su materia, se encargan de dar asesorías, hacer proyectos para y con la comunidad y se encuentran abiertos a la posibilidad de aprender a hablar una lengua indígena o, en su defecto, a mejorarla, y en su mayoría poseen herramientas tecnológicas con las cuales se apoyan para ejercer su labor docente.

3.5 Características del sitio

Para comenzar por describir las particularidades del proyecto y retomando lo que se mencionó en el primer capítulo, se debe rescatar que el sitio es una representación de una Intranet debido a que tiene un acceso restringido. Por ello, únicamente los usuarios que cuenten con un correo de la compañía Google y tengan permiso para acceder, podrán hacer uso de esta herramienta.

Asimismo, se clasifica como interactivo debido a que los usuarios pueden realizar los ajustes técnicos pertinentes, manipular directamente el contenido y añadir el propio, el cual será sobre una información específica, propiciando un sitio de índole informativo educativo. Para poder acceder a él, se puede realizar mediante el siguiente enlace:

<https://goo.gl/UtKTPa>

Es conveniente señalar que el espacio de trabajo pretende mostrarse en un entorno original, formal y visualmente atractivo, y por tratarse de un sitio educativo debe presentar ciertos elementos pedagógicos que lo diferencian de otros espacios.

Es así que, la construcción de este tipo de espacios es un apoyo importante a la práctica docente, donde el tiempo y la distancia quedan suprimidos, permitiendo compartir el conocimiento desde lugares distantes, por ejemplo, si el docente se localiza en el BI de Puebla en el municipio de Huehuetla puede subir información del área de matemáticas y ser utilizada por otro docente ubicado en Guerrero, en el municipio de Ometepec.

Asimismo, la interacción que se realiza dentro del sitio debe potenciar el desarrollo de iniciativas innovadoras y el aprendizaje autónomo de los usuarios, así como impulsar al mejoramiento de habilidades tecnológicas

que permitan planificar, regular y evaluar la práctica docente. Por ello, supone considerar la disponibilidad de la tecnología, su adecuación y las habilidades de los usuarios, a fin de que éstos puedan experimentar procesos de revaloración tecnológica para, posteriormente, aplicarla a situaciones educativas.

Dicha interacción permite una comunicación sincrónica y asincrónica entre los participantes, la cual debe de ser de forma respetuosa y positiva tanto en los mensajes como en el chat o el correo electrónico, de manera que se puedan generar alternativas, socialización, reflexión y soluciones a problemáticas que se presenten.

En cuanto a los contenidos, debe de concentrarse en el sitio información canalizada relacionada al campo educativo, en este caso, a cuestiones que tengan que ver con alguna de las materias asociadas al modelo educativo del BI, pues no se trata de una colección al azar de contenidos o de trabajos sin relación, sino todo lo contrario, en ellos se muestra el crecimiento y los aprendizajes logrados por cada uno de los docentes.

El Bachillerato Intercultural requiere incorporar a su metodología de trabajo herramientas tecnológicas que contribuyan a cambiar la idea del conocimiento, en donde se requería de presencia física para poder generar alternativas o soluciones, se debe presentar una nueva forma de aprendizaje diferente a la tradicional que permita un trabajo colaborativo para lograr finalidades comunes.

Por otro lado, así como los elementos pedagógicos son de suma importancia para trabajar en el sitio, también lo son los técnicos. A continuación se hará mención de los componentes que lo conforman, para identificarlos y establecer su función educativa.

Se pretende que el sitio refleje formalidad a través de sus colores y múltiples páginas, por tanto, la página principal (**Inicio**) es la base por la que fluirá la información, la cual muestra de forma ordenada el objetivo, a fin de dar a conocer a los usuarios el motivo del espacio; y la descripción del mismo a manera de vislumbrar los contenidos que contendrá.



Figura 22. Página “Inicio”

Asimismo, cuenta con un video en el que se describe cómo navegar, qué documentos se pueden encontrar, cómo subir, descargar y visualizar información y cómo añadir un comentario, esto con la finalidad de fungir como una guía para el docente y familiarizarlo más rápidamente con la herramienta.

Cabe mencionar que el video fue elaborado y editado mediante los softwares *Movavi Screen Capture* y *Movie Maker* y tiene una duración de 3:37 minutos. Para poder visualizarlo, se puede realizar mediante el siguiente enlace:

<https://goo.gl/gNJhAa>

El “**Buscador del sitio**” es empleado para localizar en la base de datos del sitio información específica mediante palabras clave, es decir, se escribe en el buscador una palabra que haga referencia al tema deseado y se mostrarán todos los documentos que contengan en su nombre dicha palabra. De esta forma, le será más fácil al docente localizar información sobre un tema en particular.

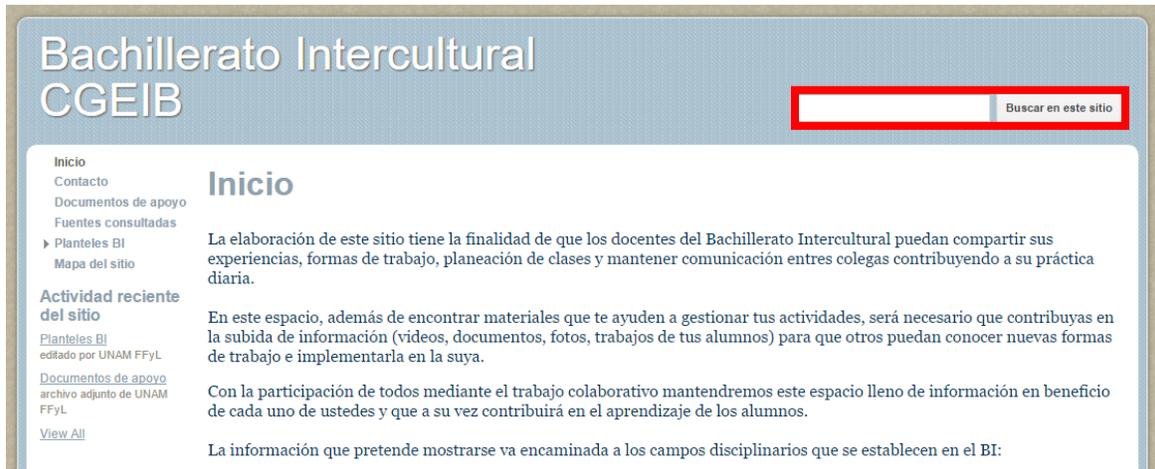


Figura 23. Buscador del sitio

Otro de los elementos que se pueden apreciar en la página principal es el “**Mapa del sitio**” que permite al usuario orientarse en la globalidad de la información y acceder de manera sencilla a los contenidos, secciones y a la presentación en general, asimismo, da la posibilidad de retroceder o avanzar entre las páginas.



Figura 24. Mapa del sitio

El sitio cuenta con la página “**Contacto**” con la intención de dar a conocer el nombre, la procedencia y los contactos mediante los cuales pudieran comunicarse con la elaboradora del sitio por si llegaran a requerir alguna información específica sobre éste.



Figura 25. Página “Contacto”

Una siguiente página nombrada “**Documentos de apoyo**” contiene información sobre guías y experiencias de las que podrán apoyarse los docentes para organizar sus clases mientras se va conformando la información generada por ellos mismos. De igual manera, se muestran documentos acerca del Bachillerato Intercultural y de la misma Coordinación.



Figura 26. Página “Documentos de apoyo”

La página “**Fuentes consultadas**” tiene la intención de citar los documentos que fueron empleados en la página “Documentos de apoyo” e incluir todos aquellos que sean recopilados posteriormente por los docentes.

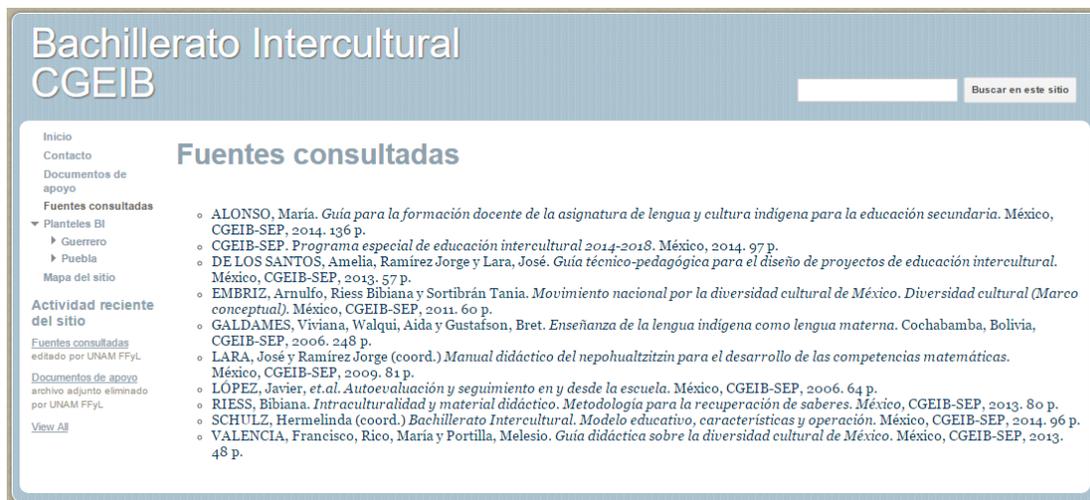


Figura 27. Página “Fuentes consultadas”

A otra página se le asignó el nombre de “**Planteles BI**” y está conformada por dos subpáginas correspondientes a los estados que participarán en el sitio (Guerrero y Puebla). La subpágina “**Guerrero**”, a su vez, cuenta con ocho subpáginas, una por cada uno de sus planteles. En cambio, la subpágina “**Puebla**” únicamente cuenta con dos.

Las subpáginas “Guerrero” y “Puebla” son las más significativas del sitio debido a que en ellas es en donde se almacenarán los recursos proporcionados por los docentes, a fin de que otros puedan emplearlos en su práctica, y los cuales serán colocados de acuerdo a su plantel de procedencia.



Figura 28. Página “Planteles BI”

Un último elemento del sitio son las “**Actividades recientes del sitio**”, ésta muestra las últimas acciones realizadas por algún participante, de esta manera cuando un usuario inicie sesión desde su cuenta podrá conocer los últimos recursos que han sido subidos por alguno de sus colegas y emplearlos para su quehacer en el aula.

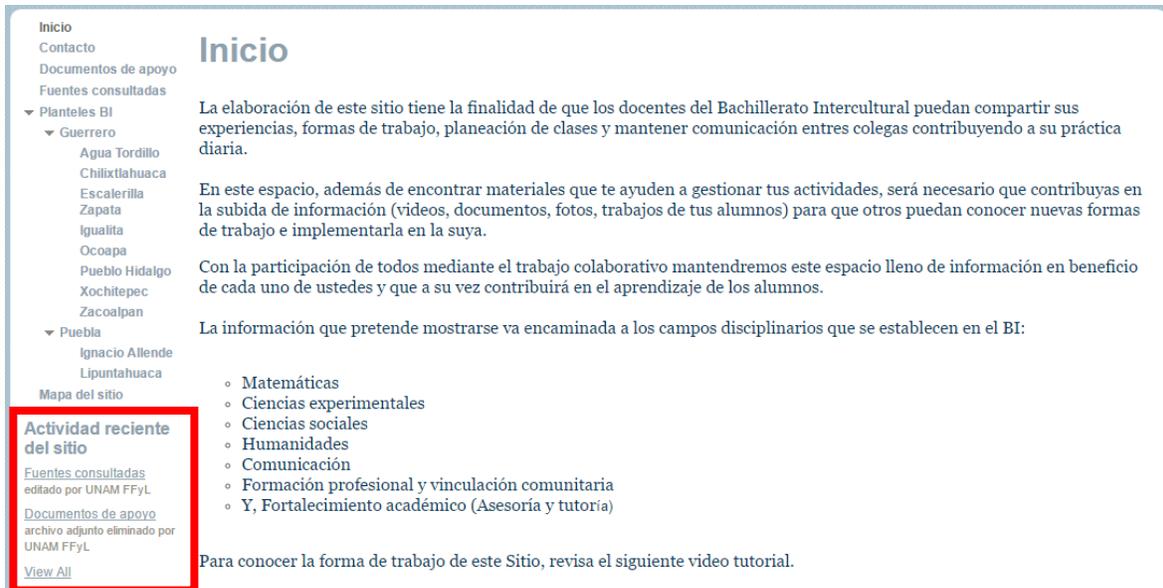


Figura 29. Página “Actividades recientes”

Es así que, con los elementos descritos anteriormente, se concibe al sitio como un espacio idóneo para fomentar el trabajo colaborativo, el cual deberá de aprovecharse y extraer todas las posibilidades educativas que ofrece.

Esto es sólo un espacio de intervención que se podrá emplear en un contexto determinado, no obstante, es necesario que se siga investigando y, principalmente, construyendo proyectos, que a través de acciones educativas, busquen vigorizar la práctica docente de nuestro país.

CONCLUSIONES

El desarrollo acelerado de nuevas herramientas tecnológicas ha generado su incorporación en el campo educativo, de ahí que la presente propuesta se sume a la urgencia de crear más espacios para gestionar proyectos académicos con información relevante y específica, así como para concebirlas como una alternativa al quehacer docente que, a su vez, permita desarrollar habilidades en torno a la tecnología.

El diseño de esta propuesta pedagógica, innovadora, auténtica y eficaz fue pensado para docentes del Bachillerato Intercultural de los Estados de Guerrero y Puebla y se afirma que, dada la rigurosa investigación, planeación y elaboración, es confiable para ponerse en marcha y lograr el objetivo por el cual fue elaborado.

Una vez implementada se espera obtener resultados positivos, en donde además de servir como elemento clave para la práctica docente, se incorporen nuevos participantes pertenecientes a los nueve planteles correspondientes a los Estados de Chihuahua, Sinaloa, Yucatán y Tabasco, respectivamente, a fin de generar una sintonía entre ellos y, de alguna manera, trabajar en una misma dirección.

No obstante, en un principio será arduo el trabajo que se tendrá que llevar a cabo como en todo proyecto nuevo, sobre todo con lo que respecta a aquellos docentes que no cuentan con ningún conocimiento sobre herramientas tecnológicas, sin embargo, al tratarse de un espacio meramente intuitivo, sólo requerirá de práctica para irse familiarizando con él.

Asimismo, se tendrá que trabajar con quienes se resistan a colaborar en un espacio mediado por la tecnología, empero, como se mencionó

anteriormente, se deben ofrecer alternativas y enfatizar en la importancia de participar en estos espacios para contrarrestar esta dificultad. Además, al haber tenido un contacto directo con los docentes, se afirma que están dispuestos al cambio y a aprender nuevas formas de hacer su labor.

Este espacio de trabajo juega un papel muy importante en la educación, pues está elaborado a manera de generar un trabajo colaborativo entre los docentes, que permita permear en el aprendizaje de sus estudiantes, por ello, se debe estar dispuesto a reestructurar la forma de trabajo tradicional y asumir una actitud positiva hacia el cambio.

El hecho de trabajar de esta manera no tiene por qué indicar que sea de mayor calidad, sino que es un elemento idóneo adaptado al contexto cultural y económico en el que se desarrollará, y en donde los docentes tendrán que asumir un papel de liderazgo en la transformación de la educación media superior.

Ante este panorama se reconoce que ya existen espacios en la web que pretenden fungir como herramientas innovadoras que coadyuvan a la práctica del docente dentro del salón de clases, es decir, como apoyo a la impartición de su materia, sin embargo, aún falta que dentro de estos espacios se desarrollen propuestas que brinden una mayor colaboración entre docentes para generar una construcción social del conocimiento.

Una de las lecciones más valiosas obtenidas de este trabajo fue constatar que es esencial que como especialistas en educación debamos de inmiscuirnos más en la elaboración de estrategias mediadas por la tecnología, adaptarlas a contextos reales y fomentar más el trabajo colaborativo, a fin de generar un trabajo íntegro y competente en pro de la educación.

Cabe mencionar que el proponer experiencias pedagógicas mediatizadas por herramientas tecnológicas, requiere rupturas en los modos de hacer vigente del docente y de quienes las emplean. Asimismo, generar estrategias y actividades para construir un entorno colaborativo incorporando nuevas tecnologías, puede constituirse en un reto, en el cual se tendrá que trabajar para obtener buenos resultados.

Por último, cabe señalar que a partir de la realización del presente trabajo, se pudo apreciar que desde un principio Internet ha permitido generar espacios educativos y, actualmente, con la denominada Web 2.0, se han propiciado más herramientas que enriquecen las actividades diarias dentro y fuera del salón de clases, constituyendo una alternativa pedagógica que permite acceder a nuevos conocimientos.

Asimismo, este trabajo es resultado de un trabajo arduo, el cual no concluye aquí, sino que comienza en el momento en que sea puesto en marcha, esperando sea de gran relevancia para quienes conforman el Bachillerato Intercultural.

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS

AHUJA, Raquel, et. al. *Políticas y fundamentos de la educación intercultural bilingüe en México*. CGEIB-SEP.

AMIPCI. *12° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2016*. Tomado de: <https://goo.gl/SsG7Bq> [Consultado el 06 de septiembre de 2016].

ANDER, Egg Ezequiel. *El proceso de globalización en la cultura. Patrimonio cultural y turismo*. p. 144. Tomado de: <http://www.cultura.gob.mx/turismocultural/cuadernos/pdf13/articulo14.pdf>

ANTÚNEZ, Serafín. (2002). *Dinámicas colaborativas en el trabajo del profesorado. ¿Qué podemos hacer para mejorar la participación en los equipos de profesoras y profesores?* España. Graó.

BARRAGÁN, Giraldo, Diego F. (2013). *Cibercultura y prácticas de los profesores. Entre hermenéutica y educación*. Bogotá. Universidad de la Salle.

CARBALLAR Falcón, José Antonio. (2013). *Internet. Libro del navegante*. Bogotá, Colombia. 5ª edición. Edit. Ra-ma.

CONTRERAS, Alarcón, Juan M. (1997). *Internet. Telnet. FTP. Correo electrónico. News. Gopher. World Wide Web*. Madrid, España. Paraninfo.

DÍAZ Barriga, Ángel. (2013). *TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica*. Revistas Iberoamericana de educación superior. Vol.

4 no. 10. pp. 3-21. Disponible en: <https://goo.gl/q5m6nt> [Consultado el 15 de agosto de 2017].

Educación Fundación Telefónica. *John Moravec – VII Encuentro Internacional de Educación 2012-2013*. Disponible en <https://goo.gl/FqQp13>. [Consultado el 12 de enero de 2017].

ESCARBAJAL, Andrés. (2010). *Interculturalidad, Mediación y Trabajo Colaborativo*. España. Narcea.

FERREYRA Cortés, Gonzalo. (1997). *Internet gráfico. Herramientas del World Wide Web*. México. Alfaomega. Computec.

FORESTER, Tom. (1992). *Sociedad de alta tecnología: La historia de la revolución de la tecnología de la información*. México: Siglo XXI.

GAYOSSO, Blanca. *Cómo se conectó México a Internet*. (primera parte). Revista digital universitaria. Julio 2003, vol. 4 no. 3. Tomado de: <https://goo.gl/uXiogg>. [Consultado el 20 de abril de 2016].

GONZÁLEZ, Jorge A. (Coord.), Amozurrutia José A. y Maass Margarita. (2007). *Cibercultur@ e iniciación en la investigación*. México. intersecciones. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

GOTO, Keli, Cotler Emily. (2005). *Rediseño y desarrollo de sitios Web*. Madrid. Anaya Multimedia.

Historia NIC-UNAM. Tomado de: <http://www.nic.unam.mx/historia.html>. [Consultado el 6 de mayo de 2016].

INEGI. *Disponibilidad y uso de tecnologías de la Información en los hogares* (2015). Tomado de: <https://goo.gl/xHxVVN> [Consultado el 06 de septiembre de 2016].

_____. *Indicadores sobre la sociedad de la información, 2013 a 2015*. Tomado de: <https://goo.gl/VNxznN> [Consultado el 06 de septiembre de 2015].

KERCKHOVE, Derrick de. (1999). *Inteligencias en conexión*. España. Gedisa.

_____ (1999). *La piel de la cultura*. España. Gedisa.

KOENIGSBERGER, Gloria. (2014). *Los inicios de internet en México*. México. UNAM.

LACKERBAUER, Ingo. (2000). *Todo sobre internet: completo, claro y conciso*. España. Marcombo.

LÉVY Pierre. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. España. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa. División de Ciencias Sociales y Humanidades. Anthropos.

LITWIN, Edith. (2008). *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Buenos Aires. Paidós.

LYNCH, Patrick J., Horton Sarah. (2000). *Manual de estilo web. Principios de diseño básico para la elaboración de sitios web*. Londres. Gustavo Gili.

LÓPEZ, Hernández Ana. (2007). *14 ideas clave. El trabajo en equipo del profesorado*. Barcelona. Graó.

ORGANISATION FOR ECONOMIC CO-OPERATION AND DEVELOPMENT. (2001). *Understanding the Digital Divide*. Tomado de: <http://www.oecd.org/internet/ieconomy/1888451.pdf> [Consultado el 27 de septiembre de 2016].

PERRENOUD, Philippe. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Barcelona. Graó.

RODRÍGUEZ, Fernandez Oscar; Bravo de Pablo, Sagrario; Troncoso, Egea Roberto. (2010). *Facebook. Aplicaciones profesionales y de empresa*. Madrid. Anaya Multimedia.

PÉREZ-MONTORO, Gutiérrez Mario. (2010). *Arquitectura de la información en entornos web*. España. Trea.

PLASENCIA, López Zoe y Valdés-Miranda, Cros Claudia. (2008). *Creación y diseño Web: Edición 2008*. Madrid. Anaya Multimedia.

POWELL, Thomas A. (2001). *Diseño de sitios Web. Manual de referencial*. Madrid, España. McGraw-Hill.

SCHULZ, Hermelinda (Coor.), et. al. (2014). *Bachillerato Intercultural. Modelo educativo, características y operación*. CGEIB-SEP.

SCT. México conectado. Tomado de: <http://mexicoconectado.gob.mx/index.php>

STEPHEN, Sanmartín J. (1992). *Estudios sobre sociedad y tecnología*. Barcelona: España. Anthropos. Universidad del país vasco.

STIEGLER, Bernard. (2002). *La técnica y el tiempo*. Hiru Hondarribia. Francia. Traducción: Beatriz Morales Bastos.

TREJO, Delardre, Raúl. (1996). *La nueva alfombra mágica. Usos y mitos de Internet, la red de redes*. Madrid, España. Diana.

UNESCO. (2004). *Las tecnologías de la información y comunicación en la formación docente*. Guía de planificación. Trilce.

VELÁZQUEZ, Cristina. (2012). *Estrategias pedagógicas con TIC*. Buenos Aires, Novedades educativas.

VERGARA, Fregoso, Martha. *Significados de la práctica docente que tienen los profesores de educación primaria*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 3, núm. 1, 2005, Madrid, España. pp. 685-697. p. 586. Tomado de: <http://www.redalyc.org/pdf/551/55130165.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2016].