



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGÍA

**POSIBILIDADES EDUCATIVAS DE LAS REDES
SOCIALES: UN ESPACIO PARA DESARROLLAR
HABILIDADES METACOGNITIVAS,
COLABORATIVAS Y NARRATIVAS**

T E S I N A

**PARA OBTENER EL GRADO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

P R E S E N T A:

LIDIA YENIA GUTIERREZ NAVARRO

ASESOR DE TESINA

LIC. MIGUEL ÁNGEL PÉREZ ÁLVAREZ



Ciudad Universitaria, Cd. Mx., 2018



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

A **Dios** por el don de la vida.

A mis padres:

Por su infinito esfuerzo, sin ustedes nada de esto sería posible, este logro es suyo, los amo.

Papá, por tu apoyo incondicional y el esfuerzo que haces todos los días, eres un ejemplo de superación.

Mamá, por cuidarme desde pequeña, ser mi compañía en cada paso que he dado, gracias por tus oraciones, pláticas y risas.

A mis hermanos:

Giselle, a ti por ser mi amiga y cómplice, gracias por estar ahí cuando lo necesite, por animarme con tus abrazos, pláticas, consejos y desvelarte conmigo.

Lalo, te quiero mucho, gracias por los juegos y aventuras de infancia.

A mi sobrino:

Mi pequeño Jahdiel, "Tú eres una de mis mayores motivaciones para seguir adelante".

Agradecimientos

A la **Universidad Nacional Autónoma de México** mi *alma mater*... por darme cobijo y mostrarme el camino del conocimiento.

A la **Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación** por abrirme las puertas, no hubiera sido posible este trabajo sin su apoyo y motivación para escribir.

Gracias Lic. Nora Tapia, Mtra Marina Kriscautzki y todo el equipo de H@bitat Puma.

Agradezco a mi **Profesor y asesor** Lic. Miguel Ángel Pérez Álvarez, por su guía y sabías aportaciones.

A mis **sinodales**, por el tiempo dedicado a leer mi escrito, así como sus acertadas recomendaciones:

Mtra. Ofelia María de Lourdes Escudero Cabezudt

Mtra. Itzel Casillas Avalos

Mtra. María Dolores Esperanza Peñaloza Castro

Lic. María del Carmen Angélica Silva Moreno

A **Juan José Valle**. Por compartir parte de tu vida conmigo, por tus constantes motivaciones para terminar este trabajo, ¡Gracias!
Je t'aime

A mis amigos de la Facultad Anaid, Mary, Karen, Verónica y Víctor Hernández.

En especial a ti Jessica: empezaste este viaje conmigo, compartimos miedos y alegrías, no puedo estar más agradecida por tu compañía y por leer los primeros y últimos bocetos de este trabajo, su culminación representa que si podemos, tqm

A mi familia, amigos y guías espirituales.
En especial a mi abuelita Charito.

Nada nos impide creer que este libro [Tesina] tendrá que volver a reescribirse en poco tiempo, que lo que hemos escrito aquí sólo son pequeñas huellas que... como decía Foucault, se hunden en la arena de un mar inmenso.

Alberto Constante, (2013a)

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”

Benjamín Franklin

ÍNDICE

Introducción.....	8
Capítulo 1 Origen de las redes sociales.....	12
1.1 Nuevas tecnologías: Internet y redes sociales	12
1.2 Internet	12
1.2.1 La Web 1.0	19
1.2.2 La Web 2.0	20
1.2.3 La Web 3.0	24
1.3 Definición e historia de las redes sociales.....	25
1.4 Ventajas y desventajas de las redes sociales	29
1.5 Comunidad virtual vs redes sociales	32
1.6 Cronología de las redes sociales	35
1.7 Elementos característicos de las redes sociales	39
1.8 Clasificación de las redes sociales.....	40
Capítulo 2 Pedagogía, Educación y Redes Sociales	43
2.1 Definición de Pedagogía	43
2.2 Definición de educación	45
2.3 Redes sociales y su impacto educativo.....	52
2.4. Posibilidades educativas de las redes sociales.....	56
2.4.1 Metacognición	60
2.4.2 Aprendizaje colaborativo	68
2.4.3 Ciudadanía digital.....	70
Capítulo 3 Narrativa, redes sociales y los jóvenes.....	76
3.1 Los jóvenes y las redes sociales	78
3.2 ¿Qué es la narrativa?.....	81
3.3 Importancia del estudio de la narrativa en las redes sociales	86
3.3.1 Relato digital.....	91
3.4 Relación de la narrativa con la educación y las redes sociales.....	92
Conclusiones.....	101
Referencias	109

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Imagen 1. Teoría de grafos	26
Imagen 2. Condición de uso de Internet en 2016	29
Imagen 3. Barra de botones	39
Cuadro 1. Uso de Internet	13
Cuadro 2. Actividades online	80

Introducción

Esta investigación se gestó mediante las observaciones que hice como estudiante sobre el uso de las redes sociales por parte de algunos de mis profesores de Licenciatura, identifiqué que eran usadas para apoyar sus clases mediante actividades extra-curriculares o como repositorio de documentos, lo que me llevó a reflexionar que estos medios tienen un componente educativo que aún está por explorar, también el acercamiento a las ideas y clases del Lic. Miguel Ángel Pérez Álvarez me dieron una visión sobre el uso académico que pueden tener las redes sociales aproximándome a temas sobre la metacognición, el aprendizaje colaborativo, la ciudadanía digital, la narrativa y su importancia educativa.

Justificación

En la actualidad pertenecer a una red social se ha convertido en algo normal, desde su aparición el recibimiento social se encuentra entre dos polos: de aceptación y resistencia pero es un hecho que su uso no puede evitarse principalmente por los jóvenes que viven inmersos en esta realidad digital, convirtiéndola en una herramienta que no sólo se ha incorporado como una moda sino como un elemento fundamental de la vida cotidiana, debido a las utilidades que ofrece a sus usuarios como: el acceso rápido a la información, la reducción de barreras comunicativas como la distancia, el reforzamiento de vínculos sociales y la facilidad de compartir contenido.

El uso actual de las redes sociales ha traspasado las fronteras iniciales de su creación y empiezan a incorporarse en diferentes áreas; la educación no es la excepción, estos sitios personales están "...modificando nuestra forma de trabajar [...] nuestra comunicación interpersonal y el ocio [...], [estos] cambios han tenido un gran impacto en las necesidades de formación..." (Prendes y Castañeda, 2010:17), por lo que el estudio de este fenómeno le compete a la Pedagogía como menciona Zambrano (2005) "...Todo lo que afecta positiva o negativamente, a la sociedad y en especial a la escuela es de interés de la Pedagogía...".

La sociedad que hoy conocemos está presenciando un cambio de paradigma en la escuela debido al uso de estos medios; situación que provoca una crisis en las tareas docentes, puesto que se está dando una transición entre aquellos que usan las redes sociales y entre aquellos que aún tienen resistencia para utilizarlas.

Los docentes tienen que repensar sus prácticas educativas como sugiere Priscilla Ávalos Sandoval especialista de la DGTIC, ya que las redes sociales pueden "...convertirse en un espacio común para el aprendizaje por el gran número de personas que las utilizan y por el tiempo que les dedicamos..." (Ávalos citado en Garduño: 2015), estas interacciones dentro de las redes están posibilitando nuevos espacios para generar aprendizaje y enseñanza, por lo que a partir de esto considero importante que la educación formal tome parte en su estudio para conocer de manera más profunda los usos que le dan los sujetos y encontrar sus posibilidades educativas para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

Es necesario que los docentes estén preparados ante las exigencias y cambios que requieran en su aula y programa de clase tomando en cuenta que el uso y auge de las redes sociales están en apogeo, como señala Miguel Ángel Pérez Álvarez (Rodríguez y Pérez, 2014: 104) "...las nuevas tecnologías de la visualización de la información transformarán la manera en que las tecnologías digitales inundarán la escuela y obligarán a los docentes a transformar sus prácticas y a repensar su rol, si no lo han hecho ya...".

En esta investigación se busca que los docentes conozcan la importancia de la enseñanza y uso adecuado de las redes sociales, a causa de que "...es necesaria una reflexión sobre la manera como niños y jóvenes viven en la realidad digital y sobre las formas que sus actividades e interacciones cobran y producen nuevos impactos y efectos..." (Rodríguez y Pérez, 2014: 110) para con ello saber las posibilidades educativas de las redes sociales.

Asimismo se pondrá como centro de análisis la importancia de incorporar las redes sociales al salón de clases para resaltarlas como un

espacio donde los jóvenes hablan sobre sí mismos y donde pueden formar o fortalecer su identidad dichas acciones las realizarían mediante la narrativa y la implementación de la técnica del relato digital en las redes sociales.

Si bien es cierto que aún no poseemos los suficientes conocimientos para usar las redes sociales, como refiere Ricardo Ramírez (2015) "...no se puede palpar por completo el uso que pueden tener las redes sociales en el campo educativo..." su uso es cada vez mayor por parte de los actores del proceso educativo (docentes y alumnos).

Al abordar esta temática se aumentará el conocimiento sobre las redes sociales y posibilitará que los actores de la educación conozcan los usos que generan docentes y alumnos en estos nuevos contextos de aprendizaje, con el fin de que se responda adecuadamente a las nuevas necesidades educativas que van surgiendo.

Es importante saber que las redes sociales no son la panacea de la educación, ni la solución para mejorar el aprendizaje de los alumnos, ni tampoco para mejorar la enseñanza del profesor, pero como dice Meneses (2007): "... El aprendizaje se ve facilitado por los medios [pueden ser las redes sociales], [...] por sí solos no mejoran la enseñanza o el aprendizaje sino en la medida que hayan sido seleccionados adecuadamente y con funcionalidad al contexto de acción didáctica en el que se vayan a emplear..." y la forma en que el docente fomente la construcción del conocimiento con estas herramientas.

Objetivos de la investigación

Objetivo General:

Identificar las posibilidades educativas de las redes sociales, para que los docentes aprovechen su uso académico.

Objetivos específicos:

- Describir el origen de las redes sociales.
- Listar las redes sociales online más representativas.
- Examinar el impacto de las redes sociales en el proceso educativo, para fomentar una conciencia que invite a su incorporación.
- Indagar y reflexionar sobre la metacognición, el aprendizaje colaborativo, la ciudadanía digital y su incorporación educativa usando las redes sociales.
- Reflexionar sobre la forma en que los educandos usan las redes sociales para hablar sobre ellos mismos y las utilidades de la narración.

Estructura de capítulos

Esta tesis utilizará la investigación documental, la recolección de datos se obtendrá de referencias bibliográficas y digitales; mediante la investigación desarrollaré 3 capítulos que serán descritos a continuación:

En el primer capítulo se introduce la historia, características y clasificaciones de las redes sociales con la finalidad de tener una definición sólida que oriente el trabajo, se describirán las redes sociales con mayor influencia en orden cronológico y el papel que ejercen dentro de la sociedad, así como sus ventajas y desventajas, de igual modo se confronta el término comunidad virtual y redes sociales.

En el segundo capítulo se conceptualiza a la Pedagogía y a la educación, se hace una descripción del impacto de las redes sociales en la educación, así como la importancia de que los docentes reconozcan las utilidades y posibilidades de uso. Se habla sobre la importancia de fomentar una educación para la vida, que brinde las herramientas necesarias para que los educandos se enfrenten a los retos que demanda la sociedad, con la enseñanza de habilidades como la metacognición, se aborda el aprendizaje colaborativo y por último la ciudadanía digital.

En el tercer capítulo, se habla sobre la educación como un aspecto que ayuda a los sujetos a conocerse a sí mismos y con ello la comprensión del otro, mediante el uso de la narración, se define el concepto de narración como un aspecto fundamental del ser humano para expresar alegrías, temores y sucesos. Se pone en cuestión que la narrativa es utilizada en las redes sociales de manera irreflexiva, esto puede ser aprovechado por la educación para desarrollar actividades académicas que inviten a los educandos a definir o reafirmar su identidad y autoestima, se propone el uso del relato digital como una técnica de enseñanza para realizar actividades dentro de las redes sociales.

Línea de investigación: Redes sociales en la educación.

Capítulo 1 Origen de las redes sociales

Internet es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social. (Manuel Castells citado en Prendes y Castañeda, 2010).

1.1 Nuevas tecnologías: Internet y redes sociales

Nuestro estar en el mundo está caracterizado por el desarrollo acelerado de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como las generaciones pasadas se vieron vislumbradas por la aparición del periódico, la radio y la televisión por enunciar algunos ejemplos. Nuestra historia estará marcada por la rápida conectividad que nos posibilita la Internet, anteriormente existían mayores dificultades para acceder a la información de manera rápida incluso para recibir noticias de un amigo o familiar teníamos que esperar varias semanas pero esto cambio, la realidad que vivimos nos obliga a estar siempre actualizados y tener un manejo adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) sobre todo si queremos hacer frente a las tendencias que va imponiendo la sociedad en materia tecnológica. Estos cambios se conocen como la “Tercera revolución”¹ o la “Revolución Informacional” (Bautista, 2015:27,28) surgida en la década de los 70, en este periodo se desarrolló la computadora y el Internet por lo tanto la información se vuelve un elemento importante y el principal medio de producción.

1.2 Internet

Antes de abordar el tema de las redes sociales contextualizaré el tema hablando de su origen comenzando con la Internet considerando las ideas de

¹ La primera revolución es la Industrial ocurrió en Inglaterra en el siglo XVII con la invención de la máquina de vapor.

La segunda revolución fue la científico-técnica, abarcó finales del siglo XIX, teniendo su plenitud en el siglo XX Marín citado por Bautista (2015: 26) describe que “...la electricidad y las fuentes de energía derivadas del petróleo...” son los elementos que impulsaron este periodo. (Bautista, 2005:25-26).

Cobo y Pardo (2007:16) cuando mencionan que “...la propia Internet es la madre de todas las redes sociales en línea...” por lo tanto es importante históricamente para este estudio, porque nos da un panorama amplio sobre su inserción y la importancia que han tenido en la sociedad.

La persona que acuña el término de “Internet” fue Vinton Cerf su significado de acuerdo a su etimología tiene dos vocablos *interconnection* (interconexión) y *network* (Red) (Gálvez, 2013: 24), es una red que facilita la conexión mundial de millones de computadoras posibilitando la comunicación y el intercambio de información utilizando un lenguaje común.

Hoy en día el uso de Internet con propósitos personales y sociales se está convirtiendo en una actividad cotidiana sobre todo de la población joven, la Asociación de Internet² organismo interesado en el desarrollo y competitividad de México a través de Internet indicó que en el 2017 el tiempo de uso del Internet es de 8 horas 1 minutos comparando estas cifras con el 2016 donde el tiempo de exposición a Internet es de 7 horas y 14 minutos, vemos un aumento de 47 minutos, si recordamos las cifras del año 2015 que eran de 6 horas 11 minutos la diferencia de horas nos confirma que el aumento que ha tenido no es poco.

Cuadro 1. Uso de Internet	
Año	Horas de uso de Internet
2015	6 horas 11 minutos
2016	7 horas 14 minutos
2017	8 horas 1 minuto

Fuente: Asociación de Internet. (2016, 2017)

Estos datos reflejan la importancia que poco a poco ha adquirido en las acciones que realizamos, las cuales son diversas como: buscar información, hacer compras, jugar, subir fotos o vídeos, la consulta de libros electrónicos desde la comodidad de nuestra casa, o intercambiar información con personas

² Anteriormente llamada *Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI)*.

localizadas en distintos puntos geográficos, ante la distintas actividades mencionadas un aspecto a resaltar es que las personas "...pueden comunicarse, sin limitación espacial..." (Czarny, 2000:21) y la transmisión de mensajes es de manera inmediata aspectos que en años atrás sería impensable.

Hablando sobre las limitaciones especiales uno de estos tópicos son las condiciones geográficas que significaban una barrera para comunicarnos, pero con la aparición de Internet fueron modificadas en el sentido que tenemos mayores posibilidades de conocer a otros países a través de la visualización de imágenes e incluso realizar visitas virtuales por ejemplo, como el que se puede hacer en el Museo de Louvre³ sobre este tema Rodríguez y Pérez (2014: 57) comentan lo siguiente:

Las antiguas fronteras que definían al mundo moderno han desaparecido, cualquier persona conectada a la red pierde la limitación de la localidad geográfica de la que se encuentra inmersa y produce fenómenos comunicativos al margen de sus construcciones temporales.

Internet es llamada la red de redes desde un punto técnico puede verse o definirse como un conjunto de computadoras que se encuentran interconectadas en todo el mundo:

Cada red mantiene su independencia y se une cooperativamente con el resto respetando una serie de normas de interconexión. Los protocolos estándares son lo que permiten la comunicación entre la diversidad de computadoras, programas y lugares que integran el sistema. (Czarny, 2000: 136)

Howard Rheingold (1994) hace una recopilación amplia de los primeros pasos que contribuyeron a la creación de la Internet:

³ El museo de *Louvre* ubicado en París tiene un sitio web que da opción a los usuarios de conocer y observar las instalaciones realizando un recorrido virtual, para acceder revisar la siguiente página: <http://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne>

En el año 1950 el Ingeniero Douglas Engelbart fue uno de los pioneros en pensar en la creación de ordenadores que facilitarían la vida de las personas, que ayudarían a desempeñar actividades de manera más rápida mediante la utilización de “símbolos” que pudieran plasmar información o dibujarlas en una pantalla, la cruzada que él empezó se volvió una realidad “...alrededor de la década de 1990, [...] decenas de millones de personas en todo el mundo usaban ordenadores y telecomunicaciones para pensar y comunicarse...” (Rheingold, 1994: 94)

El proyecto de Engelbart se vio materializado debido a la influencia que tuvo el lanzamiento del *spútnik*⁴ por parte de la Unión Soviética en el año de 1957, puesto que esto provocó que Washington D.C, tomara medidas para no estar rezagados en los avances tecnológicos e impulsaron el desarrollo de los ordenadores personales y las comunicaciones.

Los primeros ordenadores tenían la característica de ser enormes y generaban calor por lo que era necesario el uso de aire acondicionado, aunque en estos tiempos todavía no se veía su relevancia a nivel personal fue hasta la década de 1960 que se empezaron a crear ordenadores más simples y de menor costo.

Si bien es cierto que la Internet y los ordenadores son cuestiones distintas fue gracias a estos que los investigadores y los estudiantes de las universidades empezaron a pensar formas para comunicarse y transferir información de ordenador a ordenador, ayudando a que se diera lugar a la implementación de proyectos que promovieron su creación como:

La USENET (*Users Network*)⁵ conocida como una red de usuarios, era un espacio que facultaba la realización de conversaciones y discusiones, creado por estudiantes universitarios de Carolina del Norte interesados en establecer una conexión que no fuera costosa, Rheingold (1994: 98,99) señala que facilitó que las personas leyeran y respondieran “...acerca de tópicos

⁴Es el primer satélite artificial.

⁵Red de usuarios.

específicos, de una manera similar a la que usan para leer y responder a la correspondencia del correo electrónico...”, además de que era un espacio público donde se realizaban conversaciones grupales.

Iniciativas como la creación de la USENET y el movimiento llamado BBS (*Bulletin Board System*)⁶ que consistía en acceder a Internet mediante la utilización de un módem público o la entrada de línea telefónica, promovieron y buscaron que se logrará la transferencia de un archivo a otro de PC a PC, sin tener que moverse a otro lugar.

En los años de 1960 y 1970 el departamento de defensa de los Estados Unidos financió un proyecto a la ARPA (*Advanced Research Projects Agency*)⁷ a cargo de un grupo de ingenieros y programadores para que crearán la base técnica de un ordenador, pero sus contribuciones los llevó a inventar alternativas que ayudarán a comunicarse.

Un acontecimiento importante que favoreció su origen comenzó con la guerra fría de Estados Unidos y la desaparecida Unión Soviética, ambos países se dedicaron después de la segunda guerra mundial a la invención de artefactos novedosos con el propósito de tener superioridad tecnológica, con la invención de la bomba atómica la principal preocupación que tenían de acuerdo a Millán José Antonio (1998:36) era “...crear un sistema de comunicaciones que sobreviviera a la caída de la bomba...” dicho sistema no era centralizado tenía diferentes rutas de conexión si se rompía o desaparecía un canal se contaba con otras vías alternativas para restablecer la comunicación, es así como en el año de 1959 el Ministerio de defensa de los Estados Unidos crea la ARPANET (*Advanced Research Projects Agency Network*)⁸ la red pionera que tenía objetivos militares y buscaba:

Desarrollar un sistema computacional para computadoras distantes, sin una base central que pudiera ser el blanco de los misiles enemigos. Tenían la

⁶ Sistema de tablón de anuncios.

⁷ Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada.

⁸ Red de Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada.

seguridad de que la única manera de salvaguardar la información y los datos de ataque extranjeros era descentralizándolos. (Czarny, 2000: 21)

En el año de 1969 se lograron establecer las primeras conexiones y fue en cuatro universidades de Estados Unidos y poco a poco se empieza a vislumbrar su uso con objetivos académicos, las universidades que participaron fueron la “...UCLA, Stanford, Utah y la Universidad de California en Santa Bárbara...” (Czarny, 2000: 21).

Estos experimentos para transmitir mensajes por el ordenador fueron una de las iniciativas que facilitaron el intercambio de información a millones de personas de más de cuarenta países, la población principal con acceso a la Internet eran estudiantes universitarios y se logró hacer más accesible cuando se utilizaba la Red por vía telefónica.

En 1971 se crea el primer programa de correo electrónico por Ray Tomlinson y en el año de 1972 se introduce el símbolo de @ (arroba) que tiene como función realizar una separación del nombre de la persona o destinatario y el lugar de origen, otro aspecto importante fue en el año de 1983 cuando la ARPANET se divide en dos partes la primera fue MILNET (*Military Network*)⁹ en la que se hacían estudios con objetivos militares y ARPANET que era dedicada al estudio e investigación académica.

Los avances e identificación de las utilidades de la red reconocida por gente que no estaba vinculada en cuestiones militares reclamaba su uso, la presión ejercida generó que se extendiera a personas que no tuvieran vínculos con la milicia como los académicos, según describe Howard R. “... se amplió e incluyó a otros investigadores científicos financiados por el gobierno o por el aparato militar; después se volvió ampliar e incluyó a las comunidades científicas y eruditas y [...] a la comunidad de negocios...” (Howard 1994: 116).

En año de 1980 hace aparición la Internet de ARPA y luego queda su nombre a sólo Internet. (Rheingold, 1994).

⁹ Red militar.

En 1986 apareció NSFNET (*National Science Foundation's Network*)¹⁰ “...una red de alta velocidad que conectaba centros de superordenadores distribuidos en los Estados Unidos...” (Rheingold, 1994: 117) que sustituyó a ARPANET la cual fue dada de baja en 1990.

En 1990 aparece el primer buscador o *browsers* llamado archie era como una especie de fichero que contenía la información que se encontraba almacenada en los servidores. La función principal de los navegadores era para visualizar los contenidos existentes en la red.

La utilización de Internet se ve mejorada a principio de los años de 1990 cuando Tim Berners-Lee Investigador del Laboratorio Europeo de Física de Partículas (CERN) con sede en Ginebra (Suiza) junto con su colaborador Robert Cailliu introducen la *world wide web* (Red Global mundial o Red de Amplitud Mundial) o la famosa “gran telaraña del mundo” como varios autores la han nombrado, admitiendo de esta forma una mayor navegación (desplazamiento virtual) e interacción con los textos o imágenes. Una de las características más trascendentes es que “...permite trasladarse de un documento a otro sin que importe la distancia física que los separa...” (Czarny, 2000: 64) pero esto se logra a través de los hipertextos que son datos que se vinculan a otro dato sin que sea necesario que estén en la misma página es decir que se puede saltar de documento en documento.

A pesar de conocer a grandes rasgos la historia de la Internet, es evidente que es un espacio que está en constante movimiento, no es estático, siempre está en actualización, tanto en los programas o *software*, así como las diversas herramienta que ayudan a su funcionamiento e incluso la información que vemos en ella tiene un límite temporal, porque a diario ocurren cosas que impactan nuestra vida en sociedad, económica, política, etc., por lo que tenemos que estar siempre al día sobre los avances ocurridos en ella.

¹⁰Red de la Fundación Nacional de Ciencia.

1.2.1 La Web 1.0

Para entender la evolución de Internet diversos autores han escrito que estas pueden categorizarse en fases: la web 1.0, la web 2.0 y la web 3.0, las cuáles serán tratadas:

La web 1.0 puede definirse como la primera etapa de Internet la relación que tenía el usuario con este medio era más de espectador o lector “...consistía en páginas estáticas escasamente actualizadas. Por lo general, eran páginas de empresas que informaban sobre sus actividades...” (Morduchowicz, Silvestre y Ballestrini, 2010: 3). Las características de estas publicaciones no permitían que se opinara o participara eran muy centralizadas sólo se podía hacer consultas, no había espacios que retroalimentaran a los usuarios, las personas solamente adquirirían importancia siempre y cuando fueran consumidores. Por otro lado existían pocos espacios o servicios que estaban a su disposición y tenían un precio elevado impidiendo que estuviera al alcance de las minorías (Cobo y Pardo, 2007: 29). Las personas podían crear páginas o editarlas si conocían el lenguaje HTML (*HyperText Markup Language*)¹¹, pero este era muy complejo y pocos podían comprenderlo o aprenderlo.

La relevancia de esta etapa fue que permitió la distribución de información a diversas áreas que difícilmente llegaría si no fuera por esta vía, a pesar de sus limitaciones su éxito fue rotundo, Dinuss citado por Prendes y Castañeda (2010:117) considera que la web 1.0 estaba en estado embrionario y fue mejorada cuando pasó a la web 2.0.

¹¹ Lenguaje de marcas de hipertexto.

1.2.2 La Web 2.0

Web 2.0 es el momento en que dejamos de usar PCs (como modelo central) y empezamos a usar Internet. (Cobo y Pardo, 2007:137)

Uno de los cambios más representativos que marcó por completo la historia de la Internet y la forma en que hoy la conocemos, es la llamada segunda generación de servicios de la web la cual se gestó a partir del cambio de actitud de los usuarios y los avances tecnológicos mostrados en la creación de espacios que empezaron a estar al servicio de las personas, transformando su papel de consumidor pasivo a protagonista, provocando una participación más activa comparándola con la Web 1.0.

La primera persona que buscó conceptualizar los cambios ocurridos en Internet fue Dale Dougherty fundador de O'Reilly Media en el año de 2004 y lo hace en un artículo que escribió titulado "*What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*"¹². Estas transformaciones hacen referencia a la creación de un software con un sentido más social porque facilitó el trabajo y participación colaborativa entre los usuarios; se podría decir que se trata más de una revolución social que tecnológica que pone mayor importancia en la interacción y el aprendizaje colaborativo.

Las herramientas de la web 2.0 autorizan que las personas puedan "...producir contenido [...], añadir, cambiar y borrar información de un sitio y crear el suyo..." (Morduchowicz, Silvestre y Ballestrini, 2010: 3) sin tener problemas con la propiedad intelectual, siempre y cuando se actúe con la información de manera ética, todas estas acciones fueron posibles con el desarrollo del software libre (Cobo y Pardo, 2007:43). Esto dio lugar a sujetos *prosumidores*, esta connotación se refiere a que crean contenido y también lo consumen, adicionalmente el lenguaje de programación se hizo más accesible,

¹² "¿Qué es la Web 2.0? Patrones de diseño y modelos de negocio para la próxima generación de software"

dando mayores posibilidades de crear o compartir páginas e interactuar con otros usuarios de la red uno de estos medios fueron los Blogs¹³, Wikipedia¹⁴, las redes sociales y comunidades virtuales.

Una de las ventajas de la web 2.0 es que las personas no necesitan comprar, instalar y actualizar constantemente un *software* tecnológico en su equipo de cómputo, ahora el *software* facilita el trabajo en línea utilizando la web como plataforma, sin necesidad de que el usuario utilice su propia memoria usando sólo los programas que se alojan en el ciberespacio; un ejemplo de *software* que usa la web como plataforma es YouTube. Otro dato importante es que se logró una democratización del contenido porque se pasó de una web de lectura a una web de lectoescritura (Palomo, Ruiz y Sánchez, 2008: 15; y Cobo y Pardo, 2007).

La web 2.0 ofrece las herramientas necesarias para que todos los usuarios puedan ser creadores de contenido, al instaurar un ambiente igualitario para las personas dándoles las mismas oportunidades sin hacer distinción entre amateurs¹⁵ y profesionales, aunque esta situación representa un reto ya que la información encontrada en la web puede ser errónea y no existen organismos encargados de evaluar la información en la red, es de acentuarse que este papel se lo ha apropiado la misma comunidad, mediante la realización de comentarios que aceptan o rechazan la información.

Ante esta situación es importante que los usuarios sean críticos y conscientes que la información encontrada puede ser correcta o equivocada y se necesita adquirir una cultura de la verificación que invite a la revisión de varias fuentes de información, que al final corresponde a las instituciones educativas enseñar (familia, escuela, sociedad) y por lo tanto todo docente tiene que apropiarse esta responsabilidad.

¹³ Es una página web que sirve como bitácora o diario personal, se publican anécdotas o artículos de diferentes temas.

¹⁴ Es una enciclopedia digital creada de manera colectiva por usuarios de la web.

¹⁵ En este contexto me refiero a personas que utilizan su propia tecnología y no reciben ningún tipo de remuneración para producir contenido.

Esta participación e interacción ha dado lugar al surgimiento de una inteligencia colectiva tema tratado por Perry Levy en 1997 de acuerdo a sus escritos: esta inteligencia se produce en cualquier instancia donde hay personas, considerando que cada individuo sabe algo sobre un tema y este conocimiento se potencia mayormente cuando existen dispositivos tecnológicos, abriendo mayores oportunidades para no clasificar a las personas por jerarquías de conocimiento sino como entes iguales.

La inteligencia colectiva se define como: "... la capacidad que tiene un grupo de personas de colaborar para decidir sobre su propio futuro, así como la posibilidad de alcanzar colectivamente sus metas en un contexto de alta complejidad..." (Cobo y Pardo, 2007:45).

Cobo y Pardo (2007: 63-83) proponen una clasificación de cuatro pilares para ordenar la estructura de la web 2.0:

1.- Social Networking (redes sociales):

Son *software* que facilita a los usuarios intercambiar información entre ellos y participar colectivamente, con la creación de grupos de interés de forma virtual sin necesidad de tener programas sofisticados o con algún costo monetario.

2.- Contenidos:

En este aspecto se resalta que la web dio apertura a los usuarios para generar conocimiento sin necesidad de contar con conocimientos tecnológicos especializados, sólo con tener conexión a Internet y tener aparatos digitales.

En la web se crearon programas de escritura y lectura en línea que favorece a los usuarios el intercambio y distribución de información de forma individual y colectiva, facilitando la realización de diversas actividades en línea (sin instalar *software*) con herramientas para trabajar como: procesador de

textos, hoja de cálculo, presentación de diapositivas, agendas digitales y programas para crear materiales multimedia y *blogware*¹⁶.

3.- *Organización Social e Inteligente de la Información:*

La web 2.0 dio apertura a los cibernautas para tener una mayor organización de la información con herramientas que ayudan a encontrar, buscar, almacenar, etiquetar y ordenar la información por ejemplo guardar páginas de Internet utilizando una palabra clave¹⁷, la sindicación de contenidos¹⁸ y las funciones para agregar marcadores a las páginas favoritas

4.- *Aplicaciones y servicios:*

En este aspecto se habla que las herramientas y aplicaciones de la web 2.0 tienen la característica de estar en constante actualización este aspecto les hace más vulnerables de ser sustituidas en poco tiempo, esto muestra la complejidad de realizar una representación arquitectónica de sus servicios porque nada en la web es estático.

Una característica que comparten la mayoría de los servicios de la web 2.0 es la *interoperabilidad*¹⁹ e *hibridación*²⁰ de servicios, Cobo y Pardo (2007: 79) los define como herramientas: "...elaboradas para facilitar la creación de herramientas que permitan una integración más transparente de varias tecnologías en una sola..." es decir, proporciona servicios más completos e integrales, al englobar un número inesperado de servicios, porque los programas permiten realizar varias funciones a los usuarios como: la organización de sus actividades, la colaboración, el intercambio de archivos, el almacenamiento y descarga de la información.

¹⁶ *Software* para crear blogs.

¹⁷ Esta acción es conocida como indexar páginas.

¹⁸ Programas que tienen la función de tener un resumen de los blogs y sitios de interés.

¹⁹ Capacidad que tienen diferentes sistemas para trabajar juntos.

²⁰ Este término se refiere a la mezcla de diferentes programas o sistemas.

De estos cuatro pilares: resaltó la importancia de las redes sociales, al representar un parteaguas entre la web 1.0 y web 2.0, confirmando la premisa realizada por Antonio Marturano cuando puntualiza que "...desde la creación de Internet, uno de sus aspectos fundamentales ha sido la comunicación interpersonal..." (Rodríguez y Pérez. 2014:27) nuestra necesidad de convivir con los otros e intercambiar ideas se refleja en la invención de herramientas como estas y en la utilización que diariamente hacemos en ellas además de que dio la libertad de compartir información, sobre gustos y preferencias de diversa índole (Rodríguez y Pérez. 2014:65).

1.2.3 La Web 3.0

Otra clasificación sobre la Internet es la web 3.0 también nombrada web semántica y considerada la tercera generación de la Internet, que pretende mejorar las búsquedas hechas en Internet mediante la creación de ordenadores con inteligencia artificial.

Esta web semántica lleva un registro sobre el historial de búsquedas de cada usuario provocando que los contenidos sean más personalizados a los intereses y gustos de las personas, esto puede observarse en la publicidad que a diario bombardea los sitios a los que accedemos y podemos identificar que las apariciones son de acuerdo a nuestros gustos e intereses.

Uno de los propósitos de la web 3.0 es que los usuarios encuentren la información que les interesa de forma más exacta encontrando las palabras que coloca, es decir se espera que los usuarios pueden hacer investigaciones utilizando un lenguaje coloquial, que es interpretado por un *software* o inteligencia artificial, pues no hace uso de operadores humanos. (Iruela, Juan, 2015 y Ramírez y Peña 2011).

La web 3.0 representa para la educación un elemento importante pues facilita que los educandos encuentren de forma más ordenada los temas de interés para realizar sus tareas. Como señala Koper, citado en Ramírez y Peña

(2011) “...el propósito de la Web Semántica a nivel educativo, es lograr agentes software que interpreten el significado de los contenidos de la Web, para ayudar a los usuarios a desarrollar sus tareas...”, esto beneficiará a los educandos para no perder tiempo buscando la información.

Aunque se dice que la web 3.0 no ha tenido mucho avance porque trabaja a partir de los programas de la web 2.0 la información encontrada describe sus principales características, aunque aún no se puede hacer una distinción clara para separar la web 2.0 y la web 3.0.

1.3 Definición e historia de las redes sociales

Lo importante de las redes sociales: no es lo que son sino lo que pasa en ellas
(Castañeda y Gutiérrez, 2010)

En esta investigación se establece un marco referencial que ubica históricamente y conceptualmente el concepto matriz de redes sociales al ser un término muy popular, así como los cambios que han generado dentro de la sociedad y la aceptación positiva principalmente por adolescentes y jóvenes.

El ser humano es un ser social crear relaciones sociales es una necesidad innata siempre está en busca de interactuar con gente que tenga alguna afinidad con ellos, las primeras redes sociales fueron “... aquellos clanes humanos unidos por el apego, la solidaridad y el compañerismo...” (Martos, 2014: 18)

El fenómeno de las redes sociales es estudiado desde diversas perspectivas, comenzaré describiendo que son un conjunto de personas que comparten gustos o tienen elementos en común, algunos ejemplos son: un grupo de corredores, una asociación, o como escribe Martos son personas que comparten “...efectos, amistad, simpatía, intereses o ideales con otras

personas...” (Martos, 2014: 13) que se fomentan y crecen dentro del espacio físico y virtual.

Existen investigaciones realizadas por las ciencias históricas que buscan comprender las relaciones humanas que se dan en la vida real y digital, una de ellas es la Teoría de grafos²¹ que trata sobre el estudio de la representación gráfica de las redes, que se hace con nodos (que representa personas) y aristas (representa la relación entre ellos), con estos gráficos se obtienen datos sobre los lazos que tienen los sujetos entre sí, la posición que tengan muestra con cuáles hay mayor y menor relación, cómo se entrecruzan las relaciones, la temporalidad, etc.

Imagen 1 Teoría de grafos



Otra explicación de las redes sociales la hace el sociólogo Stanley Milgram que expuso en 1967 la Teoría de los Seis Grados de Separación, el cual diseñó un experimento en el que una serie de individuos que se encontraban en distintos puntos geográficos enviaron una carta a un compañero suyo en Boston, una vez que las cartas arribaron a su destino Milgram trazó el recorrido y la red de contactos, llegando al acuerdo que en promedio eran necesarios seis pasos para interconectar cualquier persona.

En 2001 el también Sociólogo Duncan Watt repitió el experimento para comprobar su fiabilidad pero ahora con el uso del correo electrónico, lo que hizo fue enviar un mensaje pidiendo que se reenviará a todos sus contactos, para contar el tiempo en que tardaba en llegar al remitente, llegando a la

²¹ Esta teoría surgió, en el área matemática, pero también se ha estudiado en las ciencias sociales, es atribuida a Leonhard Paul Euler.

misma conclusión, el número de destinatarios necesarios eran seis para hacer que llegue a dos destinatarios (Ros, 2009) debido a esto se dice que podemos conocer a cualquier persona del mundo teniendo como intermediarios como máximo seis personas.

Así llegamos al estudio de las redes sociales desarrolladas como mencioné anteriormente con la web 2.0 y la influencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), puesto que esto incrementó que los usuarios empezarán a contar con dispositivos para hablar con los demás y existiera una mayor interactividad como refiere Cobo y Pardo (2007: 64) "...el sujeto [...] cuenta con nuevos dispositivos y herramientas para participar colectivamente con sus pares, pero de manera mediatizada o virtual...", estos dispositivos reforzaron los vínculos existentes en las personas y modificaron también nuestras prácticas cotidianas, como la comunicación cara a cara es sustituida por otros elementos que buscan expresar nuestro estado de ánimo utilizando emojis, avatares, fotografías, paisajes, etc.

Molina (2001:37,38) realiza una explicación para comprender este fenómeno haciendo una analogía entre ordenadores y personas:

Cuando una red de ordenadores conecta gente, constituye una red social. Así como una red de ordenadores en un conjunto de máquinas conectadas por un conjunto de cables, una red social es un conjunto de personas (u organizaciones u otras entidades sociales) conectadas por un conjunto de relaciones significativas.

Actualmente la computadora o PC no es el único aparato para acceder a las redes sociales a las que estemos inscritos, la rápida innovación tecnológica, concede a los interesados otros medios como los *Smartphone*²² o tabletas. La creación de estos espacios en Internet es sólo un reflejo de la necesidad del ser humano de instaurar alianzas o grupos para mantenerse en contacto con amigos, familiares o para conocer gente nueva, las relaciones que se establecen en estos medios pueden ser personales, económicas, políticas, de

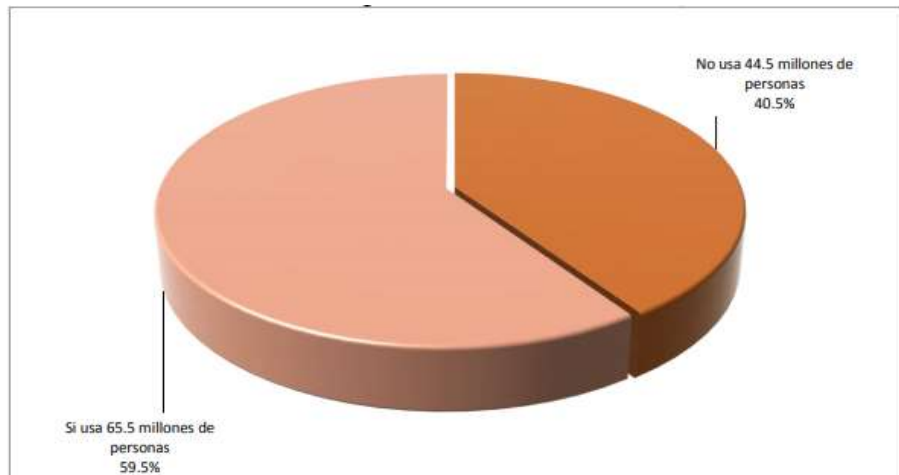
²² Teléfono inteligente.

mercadotecnia, académicas por dar unos ejemplos. Una ventaja de utilizar estas herramientas es que “...amplifican la interacción que ya existía en otros espacios de Internet, nos conecta con versátiles repertorios de amigos reales o simulados...” (Rodríguez y Pérez, 2014: 55) con todos estos avances se denota que nuestra comunicación cara a cara se ha trasladado a otro plano a: los dispositivos tecnológicos, Marturano llama la comunicación mediada por computadoras (CMC) que hace referencia: “... a la comunicación entre seres humanos a través de las computadoras e incluyen distintas formas de interacción: sincrónica, asincrónica y utilizando ciertas herramientas para el intercambio de texto, imágenes, audio y video...”, (Rodríguez y Pérez, 2014: 28), aunque ahora tenemos otros equipos para comunicarnos como se habló anteriormente.

Todavía hay fragmentos de la sociedad que no tienen acceso a Internet, sobre todo de aquellas personas que se encuentran en mayor situación de riesgo, las comunicaciones mediadas por dispositivos tecnológicos se están volviendo importantes porque buscan romper las líneas de jerarquía haciéndose más accesible adquirir un equipo, generando mayores oportunidades para que las personas acceden a la información y comuniquen sus ideas, un ejemplo del alcance de las redes sociales son los movimientos sociales que han encontrado un espacio para movilizar sus causas pero su uso sigue siendo restringido.

De acuerdo a la investigación realizada en 2016 por La Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 40.5% de la población no usa Internet y 59.5 % de la población si accede a Internet (INEGI, 2017), este dato es un elemento preocupante porque a pesar de que hay un rápido avance tecnológico todavía existen brechas digitales, ocasionando que no todos tengan oportunidades de acceder a ese mundo de conocimiento.

Imagen 2. Condiciones de uso de Internet en 2016



Fuente: Inegi 2017

Para concluir este apartado las Social networking o redes sociales, son “...herramientas diseñadas para la creación de espacios que promuevan o faciliten la conformación de comunidades e instancias de intercambio social...” (Cobo y Pardo, 2007: 64), estos espacios virtuales siguen teniendo la misma función que las redes presenciales pues permiten la comunicación e interacción entre individuos.

1.4 Ventajas y desventajas de las redes sociales

Las redes sociales han sido criticadas porque en ellas encontramos los vicios de la sociedad esta forma de interpretarlas no significa en su totalidad los usos que podemos darles, representa para todo usuario un cúmulo de oportunidades y limitantes, el uso dado definirá su posición.

En este apartado no se clasifican como buenas o malas pues estos dos aspectos simbolizan coloquialmente las dos caras de una moneda, se muestra una perspectiva para conocer sus ventajas y desventajas para saber cada una de sus implicaciones:

Ventajas:

- Acortamiento de las barreras de comunicación con amigos y familiares.
- Oportunidades para conocer gente.
- Se refuerzan los vínculos emocionales.
- Se crean grupos que comparten los mismos intereses y gustos.
- Los sujetos tienen un papel activo al ser un espacio para compartir información, crear contenidos e interactuar con los usuarios generando una colaboración e interactividad entre emisor y receptor.
- Son ubicuas porque facilita que las personas tengan un punto de reunión para comunicarse estando en espacios diferentes.
- Son sincrónicas porque permite comunicarte con otras personas al mismo tiempo (tiempo real).
- Son asincrónicas porque acepta que te comuniques con otro usuario en tiempo diferido, aunque el usuario no esté conectado se pueden enviar mensajes los cuales serán revisados en cuanto se acceda a la red, este tipo de comunicación te da tiempo para reflexionar tus mensajes antes de enviarlos o contestarlos.
- Son herramientas que dejan plasmar partes de nuestra vida y conocer parte de la vida de los demás.
- Los cibernautas están informados en un tiempo caracterizado por la inmediatez sobre información de lo que ocurre en el mundo.
- Ayudan a la democratización del conocimiento.
- Posibilita el “empoderamiento” social, comercial, político, intelectual como menciona Rheingold citado por Marturano. (Rodríguez y Pérez, 2014, p.29)

Desventajas:

- Formar parte de una red social implica ceder a las políticas impuestas por la plataforma, en algunos casos cedemos los derechos de nuestro contenido permitiendo que se vuelvan de su propiedad y hagan uso de la información sin nuestro consentimiento.

- No existe protección de la privacidad de los contenidos personales.
- Son instrumentos de vigilancia, porque son utilizadas para espiar personas. (Ramón Chaverry, 2013)
- Se difunde y promueve la pornografía.
- Produce adicción a las redes sociales al no tenerse un tiempo establecido de manejo, provocando el alejamiento y poca interacción con las personas.
- Se puede suplantar una identidad o crearse una falta, afectando las relaciones.
- Las publicaciones hechas por los usuarios pueden afectar la autoestima la cual se rige sólo por los *likes* de aceptación de los receptores.
- Mal uso de la información publicada.
- Genera problemas de salud como sedentarismo, obesidad por mencionar algunos ejemplos.
- Se realizan prácticas como el *cyberbullying*, que es el acoso psicológico entre personas de la misma edad.²³
- Se dan interacciones como el *sexting* que es el envío de fotografías o vídeos con contenido sexual, provocando el uso inadecuado de la información.
- Se desarrollan prácticas como el *grooming* que es la relación de amistad entre un niño y un adulto con el deseo de satisfacer los deseos sexuales y por consiguiente tratar de llevarlos al nivel físico.

Tener el conocimiento sobre los elementos que engloban las redes sociales nos ayuda a comprender que como todo en la vida estamos inmersos en un mundo ambivalente, saber todo lo que conlleva este fenómeno nos ayudará a reflexionar su uso ético y discriminar las acciones que están permitidas y las que no podemos implementar en el mundo virtual.

Aunque su inserción en la sociedad es significativa, no quiere decir que descuidemos la vida real²⁴, es importante que aprendamos a distinguir en qué

²³ Existen otras herramientas para realizar esta práctica utilizando el Internet, la telefonía móvil y los videojuegos online.

momento usar la tecnología y no mezclarla con lo real, como menciona Howard Rheingold: “...Aunque soy un entusiasta del potencial liberador de las comunicaciones por medio de los ordenadores, trato de mantener los ojos abiertos ante los peligros de mezclar la tecnología con las relaciones humanas...” (Rheingold, 1994:19), porque esto puede ocasionar que nos perdamos de cosas que suceden en nuestra vida real.

1. 5 Comunidad virtual vs redes sociales

Antes de seguir desarrollando el tema que motiva este capítulo me interesa definir la expresión *comunidad virtual* puesto que se puede asemejar o comparar con el concepto de redes sociales, si bien existe una línea delgada entre ambos conceptos referirse a ellos es hablar de procesos distintos, Bibiana Apolonia del Brutto en su artículo “Redes sociales, culturas libres y controles” (Rodríguez y Pérez, 2014) ha escrito al respecto:

Comunidad:

Desde el aspecto sociológico son grupos que comparten valores, comprometidos con la organización social y la participación ciudadana. Estos grupos no se construyen por elección sino porque los individuos comparten una identidad colectiva.

Redes Sociales:

Las relaciones se construyen de acuerdo a las elecciones de los sujetos sociales. Los lazos que crean tienen mayor durabilidad, tienen un modo de sociabilidad en el que destaca el individual.

Ambas tienen un elemento común y es que en ellas se da el intercambio y la colaboración (Rodríguez y Pérez, 2014: 57, 58) entre cada uno de los

²⁴ No quiere decir que la vida virtual es falsa sino es una forma de llamarla para distinguirla con la vida virtual de acuerdo a Rheingold (1994)

usuarios, pero la diferencia consiste en que las comunidades virtuales buscan la organización social con personas que no se conocen pero si comparten valores y en las redes sociales se da una participación entre individuos que se han elegido en acuerdo común.

El término de comunidad virtual fue estudiado y expuesto por Howard Rheingold y las define como:

Agregaciones sociales que surgen de la red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con sentimientos humanos como formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético. (Rheingold, 1994: 20)

Cobo y Pardo (2007:46) mencionan que Howard Rheingold describe las comunidades virtuales como:

La comunidad virtual conforma una especie de ecosistema de subculturas y grupos espontáneamente constituidos que se podrían comparar con cultivos de microorganismos, donde cada uno es un experimento social que nadie planificó y que sin embargo se produce.

Con esta idea se vislumbra el nacimiento de un fenómeno que modificaría nuestras vidas y la forma de interactuar los unos con los otros, pues estos grupos ya no se creaban mediante un acuerdo común, sino que se creaban de manera esporádica.

Estas comunidades virtuales se formaron con personas que no tenían vínculos en la vida real sino intereses personales y sociales del mismo tipo, "...La gente en las comunidades virtuales hace prácticamente todo lo que hace la gente en la vida real, pero dejando atrás nuestros cuerpos..." (Rheingold, 1994: 18)

Rheingold habla que estos espacios estaban diseñando una nueva clase de cultura, algo que no se había vivido antes y que marcaría la historia de la humanidad WELL (*Whole Earth Lectronic Linkink*) es uno de esos ejemplos,

Howard encontró esta “comunidad virtual” en un momento en que las personas no tenían mucho acceso a Internet, ni tampoco existían espacios para el intercambio de ideas, por lo que representó algo nuevo e importante pues se podía hablar con gente real y crear vínculos emocionales que en algunos casos se trasladaron al espacio físico.

El grado de comportamiento tanto en las comunidades virtuales como en las redes sociales se regula mediante las interacciones que se hacen con otros usuarios, eres aceptado en el grupo si sigues las reglas y cumples con los estándares establecidos, cuando se incurre en hacer una práctica distinta existen resistencias que provocan la eliminación del grupo o en su defecto ser ignorado, como en comunidades de Wikipedia al hacer una aportación que no es acorde y que no cumple con los estándares sobre la fiabilidad del conocimiento es eliminada la información por los mismos usuarios que colaboran en la página.

Para ultimar este apartado las comunidades virtuales son un grupo de personas que pueden o no conocerse en la vida real y que conviven virtualmente, los vínculos entre estas personas están relacionadas a temas de interés, gustos, preferencias o propósitos en común, etc., en estos espacios las personas buscan ayudarse entre sí, por ejemplo resolviendo dudas, dando recomendaciones sobre lugares, facilitando consejos para resolver un problema, además de que los participantes están comprometidos con la comunidad por lo que existe mucha participación virtual.

Incluso se podría decir que las comunidades virtuales pueden darse dentro de las redes sociales, refiriéndome a que estas pueden ser usadas como soporte para crear sus comunidades, por mencionar los grupos creados con las herramientas de Facebook.

Sin en cambio las redes sociales son grupos de personas que se unen por acuerdo común los cuales deciden qué amigos tener, se podría afirmar que los vínculos en estos medios son más estables porque los sujetos se conocen en la vida real y quieren ser amigos en la vida virtual, en el caso de que no sean amigos estos espacios permiten que se creen estos vínculos de forma

más fácil que en las comunidades, pues ya existe una predisposición para hacerlo.

1.6 Cronología de las redes sociales

Internet no puede concebirse sin las redes sociales online pero estas no aparecieron al mismo tiempo sino con el desarrollo de la web 2.0, a continuación abordaré la cronología de las plataformas con mayor influencia realizando una descripción de las más representativas desde su creación a la actualidad y que han marcado una moda o avances en los estándares en tecnología.

Se puede decir que una de las pioneras de las redes sociales fue WELL, ofrecía servicios para empezar conversaciones o debates sobre distintos temas de interés, Howard Rheingold usuario de esta red y pionero en su estudio comenta que era "...Un sistema de conferencias por ordenador que le permite a la gente de todo el mundo tener conversaciones públicas e intercambiar correo electrónico privado (*e-mail*)..." (Rheingold, 1994: 15).

Las personas en esta red tenían la opción de seleccionar los temas de mayor interés y participar en ellos, se organizaba con una lista sobre los tópicos que se debatían así lo señala Howard "...podemos dirigir directamente al lugar donde están discutiendo nuestros temas favoritos y luego vinculamos con la gente que comparte nuestras pasiones o que usa las palabras de un modo que nos parece atractivo..." (Rheingold, 1994: 46).

Los temas principales estaban relacionados con la crianza, más que un espacio en la red, encontraron un medio para expresar sus problemas y pedir ayuda creando "vínculos" que se trasladaron también al plano físico con la planeación de salidas y reuniones. Howard (1994) dice que al principio eran un grupo de extraños físicamente, que se conocían por un seudónimo y sin saber cómo era su cara, pero las conversaciones y aportaciones les permitió crear una comunidad y también una red social, que los llevo a compartir diversas

actividades como: el funeral de uno de los miembros, el acompañamiento en la enfermedad de los hijos e incluso consejos para superar situaciones embarazosas y encontrar ayuda en la comunidad.

La entrada a esta red tenía un costo económico por lo que no todos tenían acceso, aunque Howard la clasifica como una *comunidad virtual* como hemos visto anteriormente es considerada una de las primeras redes como alude Antonio Marturano (Rodríguez y Pérez, 2014) pues de acuerdo a sus características comparte elementos con estas.

En el año de 1995 apareció la que es considerada la primera red social y se debe a Randy Corads que inventó Classmates, este sitio web buscaba que las personas se lograrán reencontrar con sus amigos y mantuvieran contacto con ellos (Muñoz, Fragueiro y Ayuso, 2013: 92).

En 1997 Andrew Winreich funda SixDegrees su nombre está basado en la teoría de los 6 grados de Milgran Stanley que expuso en 1967, es considerada la primera y el inicio de las redes sociales, al tener características más afines a las que conocemos hoy; incluía un perfil personal y lista de amigos, en ese mismo año aparece AOL Instant messenger lanzada por la empresa On Line con un origen estadounidense, permitía la mensajería instantánea a través de chat, video y grabador de voz.

En el año de 2002 se funda LinkedIn esta red se creó con motivos profesionales por Reid Hoffman, Allen Blue, Konstantin Guericke, Eric Ly y Jean-Luc Vaillant, los beneficios que ofrece es que las personas inscritas pueden crear un perfil que les admite incluir datos sobre su experiencia laboral, objetivos profesionales, empleos de interés y subir su Curriculum Vitae, otra red que se crea es Friendster que tenía como propósito que las personas conocieran pareja.

En el 2003 se crea Myspace, esta red benefició la promoción de música y la creación de un perfil, subir fotos y escribir el estado de ánimo a través de emoticones. Otra red que apareció fue Hi5, su inventor es Ramu Yalamanchi

alcanzó mucha popularidad pero en 2011 bajó su demanda ocasionando que sus usuarios se desplazarán a otros medios; otra red que se crea es Xing red establecida con propósitos profesionales de origen alemán.

En 2004 apareció Flickr que permite compartir vídeos o imágenes, en este mismo año se crea Facebook por Mark Zuckeberg y otros colaboradores, en primer momento fue diseñada para uso privado de la Universidad de Harvard, posteriormente en 2006 es lanzada para todos los usuarios de la web favoreciendo la comunicación entre amigos, familiares y compañeros de trabajo de manera eficiente, actualmente es una de las redes sociales con mayor número de cibernautas a nivel mundial y en México es una de las más usadas; la importancia social que tiene esta red se ve reflejada en la narración hecha por Antonio Marturano (Rodríguez y Pérez, 2014:33-35) sobre su influencia en la revolución del Jazmín en Egipto, utilizada como un medio muy importante de comunicación y de información para los jóvenes activistas cansado del gobierno autoritario, aunque no puede adjudicarse a esta red todo el éxito lo cierto es que fue una parte importante para su organización.

En 2005 apareció YouTube un repositorio de vídeos de todo tipo en el que se comparten cintas de grandes productoras de cine o televisión y amateur, los famosos tutoriales son ejemplos de actividades que se hacen en las redes, los cuales han tenido un impacto trascendental, pues ha alcanzado el reconocimiento de grandes empresas como *Google*²⁵ que brindan una remuneración a los *YouTuber*²⁶ con más seguidores además de ser un medio usado por la mercadotecnia para promover productos, sus alcances educativos son muy importantes porque nos acerca a un universo de conocimiento.

Cuando apareció YouTube describe Idalia Sautto y Paola Uribe: “...varios programas de televisión no dudaron en demandar al sitio por no tener los derechos de promoción...” (Constante, et. al., 2013: 97) dicha práctica aún sigue realizando por afectar los derechos de autor, pero de manera indirecta se

²⁵ Motor de búsqueda.

²⁶ Persona que se dedica a producir videos y sube a la red social de YouTube.

han vuelto en una fuente de publicidad que beneficia el número de audiencia, además de que es una forma de democratizar el conocimiento.

En 2005 también aparece Yahoo 360° y Tuenti una red española.

En el año de 2006 hace su aparición Twitter con la función de Microblogging que concede escribir 140 caracteres²⁷ y admite la publicación de imágenes, fue fundado en San Francisco California por un grupo de personas que pertenecían a la empresa de Odeo, Jack Dorsey es uno de los principales creadores y fue el primero en publicar un mensaje en esta red, los cuales son llamados Tweets que significa el piar de un pájaro, la idea de crear estas redes era producir "...una ráfaga corta de información intrascendente como el piar (tuit) de un pájaro..." (Martos, 2014: 23) la aceptación de esta red trascendió el ámbito empresarial con el que había sido gestada y comenzó a difundirse por todo el mundo, principalmente es utilizada para difundir noticias y sucesos en tiempo real, actualmente se encuentra entre las más usadas. Otra red que ve la luz en este año es Windows live Space (MNS) creada por Microsoft.

En el año del 2010 se crea Instagram, aunque en un principio era una aplicación exclusiva de iPhone²⁸ su rápida aceptación entre los usuarios provocó que se publicarán versiones para sistema operativo Android. Por sus características se clasifica como una red social pues comparte elementos con ellas, principalmente por el espacio para la publicación de fotografías "...Instagram se libera del texto y funciona básicamente con imágenes, a diferencia de otras redes sociales establece relaciones entre los usuarios por medio de la fotografía..." (Constante, et. al. 2013: 97) fue comprada por Facebook en abril del 2012 por un billón de dólares.

Por último hago mención de Snapchat creada en 2011 por un estudiante de la Universidad de Stanford: Evan Spiegel, dicha red tuvo una aceptación favorable, entre sus funciones se encuentra "stories" la cuales son

²⁷ Probablemente los famosos 140 caracteres de Twitter, serán modificados al doble, pues se encuentra a prueba la modalidad de 280 caracteres para incentivar su uso, para mayor información consultar: <https://goo.gl/gQqHDE>

²⁸ Sistema Operativo iOS, de la marca Apple o de la manzanita.

publicaciones que se encuentran durante un tiempo de 24 hrs y desaparecen de la red, otro elemento que la caracteriza son los dibujos que se pueden agregar a las fotografías.

Esta cronología nos da un acercamiento a la evolución que han tenido las redes sociales, así también nos hace ver que tienen un factor de temporalidad por lo que el avance o desaparición de una de ellas es impredecible.

1.7 Elementos característicos de las redes sociales

Algunos elementos que caracterizan a las redes sociales online son los siguientes (Estos rasgos no necesariamente deben incluirse en todas las redes sociales):

Espacio para “colgar” o subir, el cual aprueba que los internautas suban fotografías, gift, videos, mensajes, URL de blogs u otros elementos, presentaciones de diapositivas, etc.

Buscador, esta opción permite que se pueda localizar en la red social a personas, noticias, información, aplicaciones, programas incluso temas de interés.

Se apoya de *botones* que expresan gusto por las publicaciones la *denominación* o nombre dependerá de la red social utilizada, por ejemplo: en Facebook cuando una publicación nos genera una emoción podemos expresarlo con los diversos botones, los cuales son simbolizados por emoticones que expresan: gusto, encanto, diversión, asombro, tristeza y enojo.

Imagen 3. Barra de botones



Fuente: Facebook

Se puede seguir a los usuarios de la red (*Follow*) o lo contrario dejar de seguir (*unfollow*), otro elemento es el *hashtag* o almohadilla, representada por el símbolo: (#) aunque en un principio su utilización se identificaba sólo para la red de Twitter, diversas redes han implementado su uso, la función de esta herramienta de acuerdo a su definición, es etiquetar sobre un determinado tema por ejemplo: #Redessociales este *hashtag* se convierte en un enlace con otras publicaciones que tratan de alguna forma el mismo tema permitiendo visualizar y realizar conversaciones masivas.

Otro de los elementos que ha sido incorporado en las redes sociales es el espacio llamado *storie* (historias) como indique anteriormente permite la publicación de un vídeo o imagen con un sentido efímero es decir, que tiene un periodo de vida de 24 hrs este apartado representa un elemento importante para el derecho al olvido digital, porque el contenido que se suba se elimina totalmente de la red sin dejar ningún rastro, aunque también cabe señalar que existen formas para copiar y redistribuir la información como el *screenshot*²⁹.

Cada red social tiene un objetivo y ofrece distintas herramientas pero no sólo son un espacio en la red, cada una tiene un componente emotivo que les da un toque llamativo y valioso al ser humano que le hacen ver que no sólo es para guardar fotos o videos, sino que son significativas porque en ellas se encuentra reflejada áreas de su vida como dice Jerome Bruner "...El hombre construye modelos de su mundo y no son construcciones vacías, sino significativas e integradas en un contexto..." (Bruner, 1987:18), estos significados son un reflejo de la esencia del ser humano; aspiraciones, deseos, temores, etc.

1.8 Clasificación de las redes sociales

Las redes sociales tienen diferentes usos y características por lo que en esta investigación describiré dos clasificaciones realizadas de acuerdo a sus funciones.

²⁹ Captura de pantalla.

En la primera clasificación se catalogan por los propósitos de ocupación.

Redes Sociales profesionales:

Los usuarios se unen a estas redes para reunirse con personas del mismo perfil profesional o de diferente campo laboral, comparten su formación académica, experiencia laboral, buscan o publican vacantes sobre un empleo y algunas tienen opción para subir el Curriculum Vitae.

Redes Sociales Generalistas:

También llamadas de Ocio facilitan las relaciones personales, como las de amistad o de intereses comunes en estas redes los sujetos pueden unirse voluntariamente o por una invitación para ser parte de la red por algún amigo o conocido de acuerdo a Oeyen, 2011 y Martos, 2014:31.

La segunda clasificación la realiza Antonio Marturano (Rodríguez y Pérez, 2014: 32,33) se describen por su forma de diseño y oportunidades de interacción:

Redes sociales abiertas:

Una característica de estas redes es que tienen código libre, porque los usuarios pueden realizar modificaciones en ellas sin tener ningún tipo de restricción, los temas a tratar son libre un ejemplo de este tipo de redes es WELL se formó con la cooperación de los miembros durante los dos primeros años, estos podían diseñar la red, modificar las reglas, pero de manera colectiva; Marturano menciona que "...su sistema [estaba] construido de abajo hacia arriba, abierto para que los usuarios lo administren y lo modifiquen..." (Rodríguez y Pérez, 2014: 32), incluso tenían la opción de borrar su huella digital sin dejar ningún rastro de los comentarios o participaciones hechas en este espacio.

Redes sociales cerradas:

El programador no acepta ninguna modificación en la red tanto en la interfaz como en los temas que pueden tratarse, inclusive se censuran los que puede afectar a terceros o que sea visto inapropiado por lo tanto los usuarios tienen que adaptarse a las restricciones y a las herramientas que se les pone a su disposición.

Tienen la característica de ser muy usadas como expresa Marturano son: "...muy concurridas donde un grupo de diseñadores web impone las reglas de juego y las normas para todos. Dichas reglas y normas no pueden alterarse de manera autónoma o comunitaria, sino solamente por aquellos quienes controlan el sistema...". (Rodríguez y Pérez, 2014:29) Ejemplos de redes sociales cerradas son Twitter, YouTube, Facebook sobre esta última Marturano menciona que "...es un sistema que no está construido de abajo hacia arriba, sino que ya está listo para que los usuarios finales accedan mediante *passwords* o llaves de seguridad..." (Rodríguez y Pérez, 2014: 31), si bien se debe tomar en cuenta que la mayoría de estas redes sociales usa llaves de seguridad como un mecanismo de seguridad es beneficioso para proteger datos personales y la privacidad de sus usuarios como los mensajes y amigos.

Si bien las redes no pueden clasificarse totalmente, este intenta ser un acercamiento para englobarlas.

Para finalizar se puede observar cómo las redes sociales al crearse y al tener una aceptación dentro de la sociedad, empezaron a realizar cambios en las relaciones personales influyendo en diferentes áreas de la vida humana.

Capítulo 2 Pedagogía, Educación y Redes Sociales

Nos encontramos en un mundo cambiante: cada suceso relevante marca la dirección de nuestra historia revolucionando cada una de las prácticas culturales que tenemos. El aspecto educativo es una área en la que el ser humano se desenvuelve desde el momento en que nace y muere pues está rodeado de reglas sociales, morales que dirigen la conducta y la forma de estar en sociedad, en este capítulo se desarrollará el concepto de Pedagogía que se dedica al estudio del hecho educativo, se hace un análisis de las potencialidades educativas de la metacognición, el aprendizaje colaborativo y la ciudadanía digital usadas dentro de las redes sociales.

2.1 Definición de Pedagogía

La Pedagogía se dedica a reflexionar todo lo que influye de manera directa e indirecta en la educación.

La definición de la Pedagogía se originó en Grecia y se refería a un esclavo que traía y llevaba a los niños a la escuela aunque este significado no representa en su totalidad el papel del pedagogo es uno de los primeros vestigios a los que recurrimos para tener un antecedente histórico sobre su origen, ya que si sólo nos referiremos al estudio del conducir del niño "...tal significado queda desbordado por la educación permanente..." (Sarramona y Marqués, 1958: 70) no sólo el niño es el único ser necesitado de educación, sino que la educación es continua para toda la vida.

Hacer una definición del término Pedagogía es una tarea complicada los estudiosos y teóricos no han llegado a un consenso para clasificarla como un arte, una ciencia o una disciplina. Larroyo (et. al., 1971: 20) señala que "...La pedagogía, por cuanto se ha dicho, es arte y técnica, ciencia y filosofía. El hecho educativo, tan complejo, así lo pide y exige..."

La Pedagogía es multidisciplinaria porque se apoya de otras ciencias que le brindan diferentes perspectivas sobre la educación, este aspecto demuestra que "...Tal multiplicidad de enfoques, sin duda enriquecedora, es una prueba más de la complejidad y diversidad de perspectivas que confluyen en el proceso educativo..." (Sarramona y Marqués 1985: 5).

Actualmente el término Pedagogía hace referencia al estudio del hecho educativo. Francisco Larroyo (et. al., 1971: 17) menciona que es una ciencia:

Por mucho tiempo, la Pedagogía discurrió entre una confusa corriente de opiniones, reglas y caprichosas modalidades. En la actualidad se perfila como una ciencia auténtica, con territorio propio, objeto preciso y métodos peculiares, aunque sin disolver sus vínculos con otras ciencias cuyos progresos repercuten en el sistema pedagógico, el más atento y sensible a la evolución en todos los órdenes.

Una ciencia es un conjunto de conocimientos que se encuentran organizados por principios lógicos, sistemáticos sobre hechos observables, para encontrar respuestas a sucesos y fenómenos que ocurren a los seres vivos, la Pedagogía se clasifica como una ciencia porque en su transcurso se ha ocupado de reflexionar y "...de las reflexiones sobre un hecho nacen las ciencias..."(Larroyo, et. al. 1971: 17).

En un principio la educación se realiza sin seguir leyes o normas se imparte de manera natural, espontánea y como se cree correcto, cuando el acto educativo fue objeto de estudio empezaron a realizarse procesos como la observación y reflexión sobre los diferentes hechos que se desarrollan en la educación, este acto nos sitúa en el terreno de la Pedagogía como una ciencia, pues ello trajo la creación de técnicas y estrategias educativas así como la creación de teorías que favorecen y tratan de mejorar el hecho educativo.

La Pedagogía se encarga de acuerdo a Larroyo (1971: 17):

- Describir el hecho educativo

- Buscar la relación que existe con otros sucesos
- Ordenar y clasificar
- Indagar los factores que lo determinan, las leyes a que se halla sometido y los fines que persigue.

2.2 Definición de educación

La educación en nuestra sociedad tiene un papel importante por medio de ella se transmite la cultura, garantizando la preservación de valores, costumbres, ideas de mundo; aunque es importante resaltar que a lo largo de la historia el ser humano ha tenido diversas perspectivas de lo que significa y engloba la educación como menciona Durkheim:

Cada sociedad se labra un cierto ideal del hombre, de lo que debe ser éste, tanto desde el punto de vista intelectual como físico y moral; que ese ideal es, en cierta medida, el mismo para todos los ciudadanos de un país; que a partir de un determinado punto, se diferencia según los ámbitos particulares que toda sociedad alberga en su seno. (Durkheim, 1979:59).

Es decir al hombre primitivo le permitió transmitir sus saberes para lograr su supervivencia utilizando recursos como la transmisión oral y la creación de recursos pictográficos para evitar el olvido de la información; en épocas como el feudalismo era visto como un instrumento de poder, en el que sólo unos privilegiados podían acceder a ella, Durkheim menciona que para tener conocimiento del objetivo de la educación, se necesita hacer un recorrido histórico, aunque no es tarea de esta investigación conocer lo que motivó a la educación durante el paso del tiempo, hago mención para tener un panorama de la cosmovisión que se le han asignado al término, por lo que a continuación daré unos ejemplos de lo que significó la educación en distintas épocas para resaltar el papel que tiene la educación:

Griegos

La educación Griega comprende una serie de cuatro periodos³⁰ en cada una de ellas se forjaron ideales educativos, aunque no es motivo de este trabajo realizar una descripción exhaustiva de cada uno, sólo me centraré en la Educación clásica o Helenística, se dice que esta fue el corazón de la educación antigua en Grecia (Marrou, 1998: 141).

La educación se imparte en tres periodos, el niño hasta los 7 años recibe una educación familiar empleada principalmente por la figura de una mujer, como la madre o dependiendo de la situación económica una niñera o nodriza.

De los 7 a los 14 años el niño recibía una educación escolarizada, llamada educación primaria, era instruido en las primeras letras, la lectura y el cálculo.

De los 14 hasta los 18 o 20 años se da la educación efebía en el que se recibía una educación cívica y militar. Se enseña la música y la gimnasia la cual era un elemento importante de los jóvenes que se educaban en los deportes "...para los griegos, no sólo es un entretenimiento apreciado; es una cosa muy seria, que se relaciona con un conjunto de preocupaciones higiénicas y medicinales, éticas y estéticas a la vez..." (Marrou, 1998:168)

Durante la educación antigua, surge la figura del pedagogo o el ayo como antes mencioné es el encargado de cuidar al niño en cada una de sus actividades, tanto para alumbrar el camino como para llevarlo entre sus brazos si se encontraba fatigado, este acompañar implicó que se dejara a su cuidado la educación moral, inculcándole los buenos modales, con el paso del tiempo pierde su postura de ayo o esclavo y se le ve como un educador. (Marrou, 1998:141-226)

³⁰ 1.- Educación tradicionalista o tiempos heroicos

2.- La educación Espartana

3.- La educación Ateniese.

4.- La educación Helénica, para saber más consultar a José Manuel Villalpando Nava, 2005: 27-35.

Romanos

La educación Romana³¹ tiene una fuerte influencia de la cultura Griega, Henri-Irénée Marrou (1998:317-324) hace una descripción sobre los elementos característicos de esta educación la cual buscaba formar individuos al servicio del estado, tenía la peculiaridad de ser dirigida a campesinos, a individuos que trabajaban sus tierras.

La tarea del educador romano era transmitir a los jóvenes el respeto a la costumbre ancestral, esta es concebida como la norma de comportamiento de cada tarea desempeñada.

La familia es vista como el medio natural para educar a los niños la madre adquiere un papel importante para enseñar los valores y principios, cuando el niño cumplía los 7 años hasta los 16 años su educación era puesta en manos del padre, posteriormente durante un año tenía que adentrarse a la educación de la vida pública y a la educación militar.

Cristianismo:

Henri-Irénée Marrou (1998: 427) hace una descripción de la religión cristiana mencionando que esta se encontraba entre dos vertientes de preocupación por un lado la enseñanza en el dogma y por el otro la enseñanza moral, la cual era transferida en la iglesia y en los hogares, tenían influencia judía por lo que la educación religiosa era dada por los padres, si se dejaba en manos de otras personas era mal visto.

Se educaba mediante el ejemplo y por la transmisión de relatos que se encontraban en las sagradas escrituras, como la torre de babel, Jonás, Caín y Abel, etc.

³¹ La historia política de roma tiene una considerable influencia en el tipo de educación que se dio a los individuos, sobre este aspecto detalla José Manuel Villalpando Nava,(2005: 51,52) el cual distingue la existencia de tres etapas:

- 1.- Época Monárquica
- 2.- Época Republicana
- 3.- Época Imperial.

Cierro este apartado tomando una cita de Larroyo (et. al. 1971: 91) que percibe a la educación cristiana como un acto de amor “...se concibe como un proceso interior mediante el cual cada persona se renueva constantemente...”

Con estos ejemplos se observa que la educación es una construcción social se puede decir que “...la educación es un proceso constante de invención...” (Bruner, 1969:29) porque cada generación se ha visto en la necesidad de adecuar la definición de educación de acuerdo a los intereses de la época y contextos: sociales, económicos, políticos e ideales educativos.

Para realizar un planteamiento o propuesta educativa se deben considerar estos factores, lo que nos muestra que no existe una educación modelo esta será modificada de acuerdo a los avances, desarrollo y necesidades de la sociedad.

La educación, en efecto, se produce en un ambiente determinado, donde el niño, al nacer, encuentre ya un acervo de bienes culturales, un conjunto de repertorio de experiencias que orientan y encauzan la vida de los adultos. (Larroyo, et. al. 1971:6)

Dicho de esta forma cada sociedad tiene ya un caudal de valores y costumbres, esta cultura será transmitida a los ciudadanos para que responda a sus ideales, la adquisición de conocimientos también dependerá de los sujetos contemplando que todos tenemos características distintas y apropiamos la información de acuerdo a nuestros intereses, contextos, personalidad, etc.

Para establecer una definición de educación, comenzaremos con su raíz etimológica:

La palabra Educación deriva del verbo *Educare*, el cual se formó de las expresiones latinas *EX*, afuera, y *DUCERE*, conducir [...] Etimológicamente [...] quiere decir llevar, conducir hacia afuera (Escobar, 1975:13).

Esta definición muestra a los educadores que la educación se utiliza para sacar y desarrollar en los alumnos lo mejor de ellos.

Otra definición de educación la realiza Emilio Durkheim como un proceso social en el que se necesita la presencia de dos elementos; una generación mayor y una generación menor, como lo menciona en su libro “Educación y Sociología”:

La educación es la acción ejercida por las generaciones adultas sobre aquellas que no han alcanzado todavía el grado de madurez necesario para la vida social. Tiene por objeto el suscitar y desarrollar en el niño un cierto número de estados físicos, intelectuales y morales que exigen de él tanto la sociedad política en su conjunto como el medio ambiente específico al que está especialmente destinado. (Durkheim 1979: 60)

Se educa a los niños con las herramientas necesarias para actuar ante las demandas de la sociedad y estos sepan responder de manera acertada a las reglas sociales que les otorga aceptación social; actualmente se agregaría a esta definición que los papeles se han invertido, los mayores no son los únicos encargados de enseñar, también las generaciones menores se han empoderado del conocimiento sobre todo del área tecnológica (equipos de cómputo, *Smartphone*, *software*, *hardware*, etc.), aunque no necesariamente todos son expertos, pues aún existen grupos de personas que viven en rezago social y no tienen el acceso a estos medios.

La educación es un acto complejo, exclusivo del ser humano, es “...una condición necesaria de la vida humana...” (Larroyo, et. al., 1971: 2), que lo ayuda a adquirir y preservar las tradiciones y costumbres, además de que permite que exista un progreso, pues se mejoran las prácticas a través del ensayo y error.

Larroyo dice que la educación es una “aspiración”, es decir “...En todas las etapas de la vida al individuo lo mueve un íntimo propósito de mejoramiento...” (Larroyo, et. al. 1971:2) porque busca el aumento permanente

de los conocimientos para mejorar la existencia de los individuos en todos los aspectos.

La educación es un proceso permanente que nunca se detiene que ocurre desde el nacimiento hasta la senectud, en cada una de ellas se adquieren diferentes conocimientos y dependerá de la necesidad educativa de la persona.

Existen elementos imprescindibles del acto educativo según describe Francisco Larroyo (Larroyo, et. al. 1971:18):

- El educando, el sujeto que se educa.
- El educador, la persona que educa.
- La materia, objeto del proceso educativo a saber, el bien cultural de que se apropia el educando bajo la influencia o dirección del educador

Aunque es verdad que estos elementos intervienen en el proceso educativo, hay factores intangibles que influyen en la enseñanza y aprendizaje como los conocimientos previos, el contexto definido como aquellas circunstancias que condicionan el ambiente, las estrategias de enseñanza utilizadas por el docente, etc.

Mediante la educación los seres humanos alcanzan la "...humanización plena, pero tal tarea puede realizarse de manera intuitiva, improvisada, o bien aplicando leyes y principios que explican la acción, al tiempo que garantizan su eficacia..." (Sarramona y Marqués, 1985:31) con esta definición se observa que podemos enseñar algo de manera natural o improvisada, pero también sistemáticamente, planeando los recursos y ambientes adecuados para el aprendizaje.

En este apartado retomo tres tipos de educación que buscan sistematizar la educación para comprenderla aun sabiendo la complejidad que

representa el hecho educativo los cuales describiré a continuación retomando a Jaime Sarramona (2008: 15-17):

Informal:

Es la educación que recibimos de manera cotidiana por parte de nuestros padres y los miembros de la sociedad, se da sin planeación y nos enseña formas de actuar.

Por ejemplo: La educación que recibimos de los medios de comunicación, la comprensión de símbolos y códigos de la sociedad como los colores del semáforo.

No formal:

Es una educación sistematizada e intencional pero sus acreditaciones no tienen valor curricular por parte del estado.

Por ejemplo: Clases de natación o cursos de cocina.

Formal:

Es una educación intencional que requiere planeación sistémica, establecimiento de objetivos y tiene un valor curricular oficial por parte del estado.

Ejemplo: Educación en los niveles básico, media y superior.

Después de conocer lo anterior sabemos que la educación es un proceso inacabado que se desarrolla en un contexto social exclusivo del ser humano, donde se transmiten valores y costumbres de una cultura para buscar el mejoramiento de las personas y de la sociedad en diferentes aspectos como los morales, afectivos, de conocimiento, Etc. Todos estos saberes transmitidos

son como dice Edmundo Escobar Peñaloza (1975:31) "... conocimientos útiles para orientar su vida, para vivir en sociedad y para ser un agente productivo..."

2.3 Redes sociales y su impacto educativo

Si hablamos del tema educativo las instituciones encargadas en su transmisión son la escuela, la familia y la sociedad, aunque el sector educativo ha sido criticado al no ir al margen de los cambios tecnológicos y sociales, estudios afirman la importancia de que la educación se adapte a los cambios ocurridos dentro de la sociedad "...sin dejar de transmitir por ello el saber adquirido, los principios y los frutos de la experiencia..." (Delors, et. al. 1996:23) aunque existe una conciencia sobre su necesidad de adaptación, la educación se incorpora lentamente lo que ocasiona rezago en los educandos.

Los avances y cambios en la sociedad por el desarrollo de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) demuestran a los educadores que se encuentran en un tiempo de cambios que puede generar sentimientos de incertidumbre en los docentes, pero de igual forma se vuelve una oportunidad para cambiar las prácticas educativas es decir construir nuevos paradigmas, el término lo estudió y definió Thomas Kuhn como: "...Un cúmulo de conocimiento que se tiene sobre lo que representa la ciencia. Incluye valores, conocimientos, métodos que son aceptados por la comunidad científica..." (Kuhn, 2006)

Este conjunto de conocimientos o paradigmas es aprobado durante un tiempo específico, es un modelo que brinda elementos para resolver problemas o entenderlos pero en vista de que el desarrollo científico va germinando nuevos conocimientos este deja de responder de manera adecuada a las necesidades científicas y es reemplazado por otro, dando lugar aún periodo de resistencia hasta que se asimila el nuevo modelo, Kuhn lo llama una revolución científica en el área educativa se necesita una revolución educativa.

Estas ideas desarrolladas por Kuhn pueden ser reflexionadas desde la educación pues nos ayudan a entender que es parte del desarrollo de conocimiento que se avancé y no se estanqué, por lo tanto es necesario que las prácticas educativas se actualicen tomando en cuenta los progresos y desarrollo del conocimiento así como las necesidades educativas ascendentes. El crecimiento de la web 2.0 puede ser una oportunidad para mejorar y replantear los conocimientos y el modelo de enseñanza aprendizaje por el que los docentes fueron educados y que tienden a repetir con sus alumnos, como menciona Daniela Pérez Michel:

Más allá de la innovación tecnológica, las oportunidades que han abierto en el escenario actual conforman un abanico de posibilidades que revoluciona gran parte de nuestros conocimientos ciertos para transformarlos en una idea en construcción (Constante, et. al. 2013b: 51).

El estado actual de la sociedad se encuentra en un proceso de aceptación de la Internet y redes sociales pero aún existen resistencias para hacer el cambio de paradigma, por lo que se necesita una concientización que resalte a los educadores que sus alumnos actualmente cuentan con habilidades distintas, para conocer el mundo, comunicarse, aprender y enseñar a los otros, estos niños y jóvenes "...tienen un contexto social en el que las nuevas tecnologías influyen la manera en que se relacionan con la sociedad, con el conocimiento, con la escuela y sus actores, con el hecho mismo de ser educados..." (Rodríguez y Pérez, 2014:107) estamos hablando que cuentan con exigencias educativas distintas y con herramientas y habilidades diferentes a los alumnos de hace 10 años.

Este siglo está identificado por un componente que ha permitido que vivamos en una sociedad más conectada, lo que significa que la educación requerirá una constante redefinición para lograr estar al día y responder a las nuevas demandas educativas que se han venido creando por la inserción de las tecnologías de la conversación.³²

³² El término es trabajo por Miguel Ángel Pérez Álvarez, en su artículo "Tecnologías de la mente, las formas de la mediación del aprendizaje" (2005) se refiere a los medios tecnológicos

No es nuevo saber que en todo proceso educativo formal existen factores externos al profesor que ejercen una actividad educadora, algunos ejemplos concretos son la interacción de los alumnos, el contexto escolar, los medios de comunicación entre otros aspectos, pero centró mi atención en el uso de las redes sociales aunque su carácter no es educativo está facilitando que se creen espacios de aprendizaje porque permite el "... proceso de construcción y reconstrucción del conocimiento donde el intercambio con otros individuos desempeñan un papel determinante..." (Bravo, 2017).

La Internet y las redes sociales son un universo una fuente invaluable de conocimiento, que obliga al docente a estar preparado a enseñar al educando a navegar de forma adecuada ante un mar de información y que tengan la capacidad de seleccionar la información correcta y hacer un uso ético de lo que encuentra como dice Jerome Bruner (1969:29):

A medida que nuestra tecnología se vuelve cada vez más compleja tanto en la maquinaria como en la organización humana, el papel de la escuela resulta más importante en la sociedad, no simplemente como agente de socialización, sino también como transmisor de las destrezas básicas.

Pese a que los alumnos tienen un dominio tecnológico de las redes sociales estos emplean su tiempo para usarlas con objetivos de entretenimiento más que de formación, lo que pone al docente en una encrucijada para aprender y enseñar un uso que no se quedé en ese primer plano, sino que también se vean y construyan aspectos formativos.

Suelen haber estudios exhaustivos sobre los aprendizajes que deben adquirir los alumnos para enfrentarse a los retos de la vida sobre todo en esta época en la que observamos un desarrollo tecnológico en distintas áreas de la vida, que han mejorado entre ellos los aspectos educativos sin que estas fueran pensadas para ser incorporadas por el docente y la misma escuela, pero a pesar de esos estudios se observa que los docentes aún no las incorporan

que permiten la expresión, interacción y comunicación entre los individuos, como las redes sociales, los chats, blogs.

sino que son los alumnos quienes las usan informalmente, provocando cambios tanto en formadores como en los educandos, esta situación representa un reto a la educación como dice Spiegel (et. al. 2007:13):

El desafío de aprovechar educativamente algo que no fue originalmente pensado con esos propósitos, casi siempre consiste en cómo insertar la intención educativa en un uso o un proceso que está motivado por otros objetivos, y sigue criterios no pedagógicos para que sea consciente por el usuario dependerá en gran medida el avance educativo que se realice.

En este contexto la educación tiene que hacer un estudio de las transformaciones que hay en sus actores para saber responder a su impacto comenzando con el alumno; en el que se observa e identifica que existen cambios en la forma de aprender y es que ahora el docente se enfrenta ante un nativo digital, término acuñado en 2001 por Prensky que se refiere a las personas que nacieron en el auge de la era digital y que han convivido con la tecnología desde que nacieron o desde muy temprana edad, estos individuos tienen forma de aprender distinta su aprendizaje se ha transformado al igual que los avances tecnológicos, esto pone a todo educador ante una realidad escolar diferente que lo debe motivar a cambiar sus prácticas educativas.

Aunque esta revalorización es poca cada vez más docentes se han comprometido a innovar en su salón de clases incluyendo diversas herramientas y programas tecnológicos, pero todavía queda un largo camino por recorrer, pues aún en los salones de clase se utilizan estrategias de enseñanza que no responden a la realidad actual y no se tiene en cuenta que los alumnos tienen habilidades distintas y una facilidad para manejarlas las TIC.

Las redes sociales son una muestra de las herramientas que pueden ser aplicadas en entornos educativos, los usos dados por los miembros de la sociedad marcan su relevancia para ejemplificar existen diferentes medios de comunicación que empiezan adentrarse a las redes, porque las personas

prefieren usar sus redes sociales para conocer lo que está pasando en el mundo que mirar televisión o leer el periódico.

Las pláticas realizadas por los estudiantes reflejan la creciente popularidad que existen para visitar sitios como YouTube, Twitter, Facebook para ejecutar diversas acciones como comunicarse con sus compañeros, informarse sobre lo que ocurre en el mundo inclusive para organizarse y realizar actividades escolares. Demostrando de esta manera que más que verse como una tendencia pasajera, su inserción en el ámbito social y con ello en el educativo revela la importancia de centrar la mirada en este fenómeno.

Estos cambios hacen que el profesorado se vea "...obligado a un replanteamiento constante de las implicaciones educativas que los desarrollos tecnológicos tienen en la sociedad..." (Koldo, Pérez y Mendiguren, 2011:139) aunque todavía existen resistencias por parte de los docentes ya que la educación ha tenido un patrón constante por defender el establecimiento y la permanencia del *statu quo* (Rodríguez y Pérez, 2014: 106), el docente tiene que estar comprometido a realizar investigaciones sobre las potencialidades educativas para tomar en cuenta al momento de planear una clase, considerando que no se enseñe la herramienta por sí sola de modo que se establezcan propósitos educativos, promoviendo estrategias y técnicas que hagan que los alumnos las utilicen no sólo por su valor recreativo sino como un espacio de creación de conocimiento.

2.4. Posibilidades educativas de las redes sociales

Desde la postura de la Escuela Tradicional retomando a Ángeles Ceballos (2004:1,2) el docente es el único poseedor del conocimiento es el pilar de la educación (magistrocentrismo) tiene la responsabilidad de planear todas las actividades de la materia, hace uso del castigo y la disciplina como elementos que fomentarán las virtudes en lo alumnos.

El único conocimiento que deben adquirir los alumnos se encuentra en los manuales escolares el cual tiene que ser memorizado y repetido. Los métodos de enseñanza siempre serán los mismos sin considerar las características de cada uno de sujetos de enseñanza.

Pero han surgido distintas corrientes que han puesto en el centro del acto educativo a los alumnos se puede citar la Escuela Nueva de acuerdo a Ángeles Ceballos (2004:3) fue un movimiento pedagógico que nace en contraposición a la Escuela Tradicional trajo cambios en los roles del docente el cual se convierte en un guía o mediador y los educandos se vuelven el centro de la educación y se pone especial cuidado en su desarrollo psicológico.

Los contenidos se seleccionan tomando en cuenta las aptitudes e interés de cada uno de los escolares, además de que la autoridad y reglas de comportamiento son puesta por mayoría popular.

La escuela nueva posibilitó que se percibiera a los chicos de una forma distinta, aunque todavía existen resistencias poco a poco ha cambiado dando al docente un papel diferente que ya no lo posiciona como la única fuente de conocimiento sobre todo actualmente con el desarrollo de las TIC por el hecho de que sus alumnos pueden buscar información en la red y apoyarse de estos medios para realizar sus tareas escolares.

El docente tiene que adquirir el papel de mediador preparado intelectualmente para crear ambientes de aprendizaje adecuados para gestar información y que los alumnos puedan crear su propio conocimiento de forma construida y compartida dando un buen uso a lo que encuentra en la red (Ciudadano digital).

Daniela Pérez Michel (Constante, et. al. 2013b) ha escrito tres elementos que rescató como una guía hacia los docentes para que tengan una perspectiva amplia sobre el conocimiento y uso de las redes sociales, estos espacios pueden ser usadas para potencializar la educación e incluso descartar su uso explorando sus posibilidades y límites.

Direccionalidad:

En este punto la autora describe que todo docente al ser miembro de una red social requiere ser consciente que en estos espacios no sigue teniendo la figura de maestro, por lo tanto no tienen aprendices, para hacerse notar necesita tener una vida digital activa es decir realizar constantes publicaciones, pero estas deben tener la características de ser pensadas para generar diálogo e interacciones entre los usuarios, la cantidad de intercambios realizados entre emisor y receptor se considera beneficiosa y es la razón de ser de todas las redes, como menciona Pérez Michel: "...es a través de la comunicación e intercambios con otros como la red adquiere sentido..." (Constante, et. al. 2013b: 56), es decir que no sólo es importante la red por la cantidad de amigos y seguidores sino por el nivel de discusiones o compartición que hagan las personas entre ellos.

Temporalidad:

En este punto se habla sobre lo efímero que son las redes sociales y el contenido que en ellas se comparte.

Como el caso del ranking de uso de las redes sociales por parte los cibernautas el cual no es permanente porque el nivel de popularidad de una red social puede desaparecer o aumentar su crecimiento, algunos elementos que influyen en su mantenimiento son: el número de entradas a la red social, la cantidad de usuarios y el nivel de publicaciones, pero esto no es estable. Por ejemplo aunque en la actualidad la red social de Facebook es una de las más usadas no sabemos si aparecerá otra que la reemplacé o si mantendrá sus niveles de aceptación, de igual forma la vida de las publicaciones tienen un límite temporal, Pérez Michelle lo ejemplifica hablando de la publicación de los tweet:

La vida de un tweet es menor a 4 horas, pues su presencia en los *timelines*³³ de los usuarios es tan duradera como la actividad que tienen sus integrantes, por lo que desaparece velozmente y se pierde en el universo de los millones de contenidos compartidos en un breve lapso de tiempo. (Constante, et. al., 2013b: 57).

Esta es una de las razones por la que las publicaciones que hagamos sean reflexionadas pues una nota o información irrelevante no tendrá el impacto esperado, incluso las que son populares tienen poca vida a largo plazo, los *trending topic*³⁴ son un ejemplo de cómo la información se hace *viral*³⁵ durante un tiempo corto y después pasa al olvido, según describe la autora.

Aunque el tiempo de vida de una publicación es poca se puede aprovechar para hablar sobre aspectos formativos, con un sentido relevante y no superfluo.

Relatividad:

En este apartado la autora expresa que las redes sociales han permitido que miles de voces encuentren un espacio para escribir y dar su opinión sobre diferentes asuntos, pero esto ha dado lugar a que los individuos sientan “incertidumbre” sobre la fiabilidad de la información que circula en las redes sociales, sobre todo en temas relacionados con sucesos que ocurren dentro del contexto de cada persona, pues las opiniones pueden tener un tinte subjetivo, pero estas se pueden tornar objetivas “... en la medida que es más amplia la diversidad, la posibilidad de contar con dosis de objetividad algún hecho o evento se acrecienta...” (Constante, et. al. 2013b:61) es decir que esta incertidumbre es eliminada cuando un grupo de personas hablan sobre la misma información.

³³ Esta palabra se refiere a que en las redes sociales observamos las publicaciones de los usuarios en un tiempo cronológico, además de que se realizan filtraciones de las publicaciones de más interés.

³⁴ Significa que un tema, publicación o imagen se ha vuelto popular en las redes sociales, pues se encuentra entre los más mencionados.

³⁵ Se utiliza este término para explicar cuando un contenido en Internet ha sido compartido de manera multitudinaria.

Estos tres aspectos son importantes pues en ocasiones cuando entramos a las redes sociales no sabemos a qué nos enfrentamos, es necesario que docentes y alumnos tengan una participación activa, que genere diálogo y conocimiento que se tomé en cuenta que todo lo que se publica en la red tiene un límite de vida, por lo que toda nuestra participación tiene que estar premeditada para aprovechar al máximo estas herramientas al igual se pueden utilizar las tendencias en redes sociales y encontrar su lado formativo.

Estas ideas representan para la enseñanza “...un motivo de reflexión que podría impulsar a construir nuevos escenarios que permitan a la escuela transformarse de manera que sea capaz de adaptarse nuevamente...” (Constante, et. al., 2013b:62) para manejar y cambiar las prácticas que han sido pensadas para una realidad que ya no corresponde a lo que se nos ha enseñado, además de que los docentes tienen que adquirir y con ello enseñar el hábito de verificar la información publicada en la red pues esta puede ser relativa o falsa.

Estas propuestas invitan a los docentes e interesados en la educación que la actividad virtual como la publicación y las conexiones que hagamos con otras personas en la red sean reflexivas y con un sentido formativo.

2.4.1 Metacognición

Para fines de este trabajo se desarrolla la metacognición tomando en cuenta que con el aumento científico y de conocimiento los docentes tienen que tomar medidas para enseñar a sus alumnos a desarrollar habilidades del pensamiento, aunque los maestros siempre han tenido la inquietud y preocupación por la transmisión adecuado de los aprendizajes, es importante que se retomen las ideas de la Unesco propuestas por Jacques Delors (1996), para transmitir una educación para la vida, poniendo como contexto: que los educandos se enfrentarán a un futuro incierto, a situaciones distintas a las que están siendo educados y seguramente se enfrentarán a nuevas profesiones o les tocará abrir camino para su creación.

De acuerdo a este panorama, es necesaria una educación que responda a los retos que enfrenta la sociedad que incrementa su conocimiento aceleradamente, Jacques Delors (1996) describe en “La educación encierra un tesoro” que los saberes que adquirimos en los primeros años de nuestra vida escolarizada, no responderán totalmente a los retos que nos enfrentaremos a lo largo de nuestra existencia, lo que nos hace necesitar una educación permanente, como puntualiza en la cita siguiente: “...una educación, que abarca toda la existencia y se ajusta a las dimensiones de la sociedad, con el nombre de «educación a lo largo de la vida»...” (Delors, et. al. 1996:112) justificando que ayudará a los individuos a dirigir su destino, pues actualmente con el aumento del conocimiento y con los avances tecnológicos se han modificado muchas áreas de nuestra vida.

La educación para la vida es tomada en este estudio para que las personas estén preparadas a un mundo fugaz y sepan responder a los retos del contexto tecnológico, el uso de redes sociales y el bombardeo de información nos hace necesitar una enseñanza que nos ayude a ejercitar y desarrollar nuestras habilidades del pensamiento definidos como: procesos mentales que posibilitan a los sujetos reflexionar sobre la información a la que acceden y los sitios que visitan, así como saber recurrir a sus conocimientos previos cuando la situación lo demandé, para tener la capacidad de aprender nuevos, una de estas habilidades es la metacognición.

El término de metacognición fue acuñado por primera vez por Flavell y hace referencia a:

“...El conocimiento sobre el conocimiento y el saber, e incluye el conocimiento de las capacidades y limitaciones de los procesos del pensamiento humano...” (Nickerson, Perskins y Smith, 1987:125) es decir, se refiere a la conciencia que adquiere el ser humano de que domina un conocimiento y puede recuperar sus conocimientos previos en el momento en que necesite aplicarlos.

La definición del término *metacognición* se obtiene a través de la descomposición de los elementos que integran la palabra; por un lado se encuentra el vocablo *meta*, que significa “más allá” y el término *cognición*, que es un sinónimo de conocimiento, lo que hace que su significado sea: Más allá de la cognición o del conocimiento; por esta definición entendemos que existe una diferencia entre los términos cognición y metacognición por lo que se considera “...a la cognición como el comprender la información que necesitamos y a la metacognición como el saber cómo aplicar estratégicamente dicha información...” (Otake, 2006).

Las personas que poseen esta habilidad son capaces de realizar diferentes procesos mentales o como se menciona en Nickerson, Perskins y Smith (1987), habilidades metacognitivas por ejemplo: la planificación, la autorregulación y la recuperabilidad, pero este proceso no ocurre como resultado de un impulso innato, sino que corresponde al docente enseñar a usarlas para que los estudiantes sean conscientes de sus procesos cognitivos, Osses y Jaramillo (2008:187) definen a la metacognición como la “...conciencia sobre los propios procesos cognitivos y la autorregulación de los mismos por parte de los estudiantes...”.

Una de las razones por las que el pensamiento metacognitivo es retomado en este capítulo, es para reflexionar su importancia educativa y su incorporación en las actividades intelectuales porque beneficia como menciona Nickerson, Perskins y Smith (1987), que los individuos: reconozcan sus limitaciones y puedan afrontar las dificultades con astucia e identifiquen sus capacidades y la forma de aplicación con eficacia.

Flavell hace una diferencia entre conocimientos metacognitivos y experiencias metacognitivas:

Conocimientos metacognitivos:

Los sujetos conocen y controlan las acciones que ayudarán a mejorar sus conocimientos, están compuestos por tres aspectos sobre el conocimiento que

se tiene de las personas, tareas y estrategias de memoria, estas variables las definiré a continuación según lo describen Nickerson, Perskins y Smith. (1987:125) y Flavell Hurley (2000:306-307):

- Las variables personales: Abarca las ideas que tenemos sobre nuestro carácter y el de las otras personas, como nuestras aptitudes y limitaciones que nos ayudarán a enfrentarnos a un proceso cognitivo.
- Las variables de tarea: Se refiere al conocimiento que adquieren las personas sobre las dificultades y el trabajo intelectual que implica realizar una tarea cognitiva, perciben si una actividad es fácil o complicada de realizar, al hacerlo crean conexiones significativas que facilitarán y optimizarán el trabajo.
- Las variables de la estrategia: Es el conocimiento que tienen los sujetos sobre las estrategias adecuadas para resolver problemas cognitivos y bajo qué circunstancias seleccionar unas u otras no.

No hay una línea de separación entre estas variables, sino que existen interacciones entre ellas.

A continuación enlisto algunos ejemplos de habilidades metacognitivas descritas por Nickerson, Perskins y Smith. (1987:127-133):

- *La planificación y el uso de estrategias eficaces:*

Las personas que utilizan esta habilidad tienden a analizar los pros y contras de las situaciones antes de actuar ante una tarea, realizan una elaboración metódica de los pasos o actividades que los llevarán al objetivo establecido, así como el discernimiento de los conocimientos necesarios para llegar a esa meta.

Para comenzar una planeación Kretheis Márquez (2012), propone unas preguntas que deben realizar los sujetos que utilizan la metacognición:

- ¿Tengo conocimientos previos del tópico en cuestión?
- ¿Cuáles son los objetivos de mi aprendizaje?
- ¿Cuál es el plan de acción que debo seguir para el logro de los objetivos?

En las preguntas se observa que tenemos que identificar los conocimientos previos o algún referente, instaurar objetivos y por último tener un plan de acción que llevará a la selección de las estrategias adecuadas para resolver el problema.

- *El control y la evaluación del propio conocimiento y desempeño:*

Promueve el uso de la reflexión para que los sujetos tengan un control sobre las actividades que realizan y los conocimientos con los que cuentan, así como la motorización sobre los saberes que les hace falta trabajar, valorando si las estrategias que usan responde adecuadamente o necesitan cambiar el rumbo de su trabajo utilizando otro tipo de estrategias, esto pone a los sujetos como seres responsables de su aprendizaje porque es capaz de monitorear, supervisar y gestionar su conocimiento.

- *Reconocimiento de la utilidad de una habilidad:*

La persona reconoce cuando se encuentra ante una habilidad que puede ayudarle y serle de utilidad para mejorar su desempeño en el presente o en el futuro.

- *Recuperabilidad:*

Es la capacidad de recuperar los conocimientos de la memoria cuando se requiere en cualquier momento y con un propósito.

Experiencias metacognitivas:

Nickerson, Perskins y Smith (1987:125) describen que son: "...Experiencias conscientes que se enfocan en algún aspecto de la propia actuación cognitivas...": es decir, que la persona pone cuidado y es consciente cuando se encuentra realizando una actividad cognitiva.

Este tema trata que los sujetos tienen que enfrentarse a situaciones que le provoquen el uso de estrategias de manera consciente, esto les ayudará a regular su aprendizaje, adquirir experiencias para desarrollar y estimular sus procesos cognitivos, para tener una idea sobre los momentos más adecuados para usarlas: "...El uso constante de dichas estrategias ofrece a los alumnos la confianza para ser más independientes y la fortaleza para seguir sus propias metas..." (Otake, 2006)

El sujeto que usa las experiencias metacognitivas reconoce que está capacitado para realizar una actividad o le falta reforzar un conocimiento e identifica si está teniendo un progreso satisfactorio hacia los objetivos de una tarea específica y modifica la propia conducta cuando ese progreso no es satisfactorio. (Nickerson, Perskins y Smith, 1987:126)

Por otro lado Nickerson, Perskins y Smith (1987) consideran que la metacognición ha estado implícita en los textos que hablan del aprendizaje, con otro término el de *Aprender a aprender*, aspecto que el docente tiene que fomentar en los educandos para que puedan enfrentarse a los cambios de la sociedad, considerada por J. Delors como una habilidad necesaria para la condición humana, expuesta en unos de los cuatro pilares de la educación³⁶: *Aprender a conocer* que tiene como propuesta principal que las personas sepan comprender el contexto en el que viven, para entender su entorno, vivir plenamente y que tengan la capacidad de planificar su futuro así como las

³⁶ Aprender a conocer, Aprender hacer, Aprender a vivir juntos y Aprender a ser.

herramientas que les ayudarán a realizarlas mediante la identificación de las capacidades con las que cuentan y con las que van a trabajar.

Se puede ver que aprender a aprender va de la mano con la metacognición, comparten elementos y en ambos el sujeto tiene que autodirigir su aprendizaje y estar comprometido en ello mediante la adquisición de competencias metacognitivas, "... es decir, capacidades que permiten al estudiante conocer y regular sus propios procesos de aprendizaje..." (Martín, 2008:73), de las cuales ya he hablado anteriormente.

Esta mejora educativa será posible si existe una conciencia de su relevancia así como la existencia de interés y disposición para hacerlo, como punto de partida se puede invitar a los estudiantes a reflexionar sobre el bagaje cultural que poseen así como la identificación de los aprendizajes que han modificado sus estructuras cognitivas, para ello es importante que los docentes seleccionen las estrategias o técnicas que potencien este tipo de aprendizaje para que "... experimenten a lo largo de su escolaridad el placer que produce entender algo que antes no comprendía, resolver un problema que se nos resistía, sentirnos capaces en último término...." (Martín, 2008:74).

Entrar a las redes sociales representa un reto porque los usuarios tienen una exposición a un sin fin y variado contenido, las imágenes y publicaciones se han vuelto parte del paisaje que nos hace tener una memoria instantánea convirtiéndonos en receptores de información, en ocasiones la reflexión hacia las publicaciones y comentarios es nula, este panorama pone a la metacognición como la herramienta necesaria para combatirlo como una alternativa para impulsar a los alumnos a no tener un aprendizaje mecanicista sino enfocado en la comprensión y reflexión de la información.

Utilizar la metacognición cuando se esté navegando en las redes sociales ayudará a que se tenga conocimiento sobre las publicaciones que pueden servir al bagaje cultural, así como las que requieren verificación de la información entre otras actividades.

De acuerdo a lo expuesto y a pesar de que existen pocos proyectos educativos interesados en la inserción de las redes sociales en este apartado expongo un ejemplo del modelo educativo³⁷ (Pérez et. al., 2014) implementado por el catedrático Miguel Ángel Pérez Álvarez profesor de la UNAM en el que propone usar las redes sociales para desarrollar habilidades cognitivas y metacognitivas, aunque son varias actividades hago referencia a las que hacen uso de las redes sociales:

El modelo educativo se apoya en el aprendizaje basado en retos, los temas que trabaja están enfocados a ambientes tecnologizados y teóricos que hablan sobre la visualización enfocadas en los teóricos: Carr y H. Rheingold.

Los alumnos cuentan con una biblioteca digital resultado de una curaduría manual y automática que contiene los recursos con los que fundamentarán su participación en clase, el alumno seleccionará el artículo de mayor interés y realizará una reflexión sobre la lectura de un máximo de 140 caracteres que será publicada en el aula virtual de Twitter a través de Hootcourse, estas publicaciones son identificadas con el uso de un *hashtag* específico para el grupo.

El uso de 140 caracteres desde mi punto de vista obliga a los alumnos a esforzarse para tener ideas concretas, incluso puede evitar utilizar el copiado y pegado pues hace que el alumno sintetice y analice un texto.

La comunicación entre docente, profesor-adjunto y alumnos está mediado por las redes sociales como Facebook y Twitter. Las actividades propuestas muestran cómo incorporando elementos de uso cotidiano por los alumnos, se puede convertir en un componente ideal para estimular la reflexión y comprensión.

Para terminar este apartado se puede afirmar que las redes sociales son populares porque los sujetos encuentran espacios de socialización y entretenimiento, aunque sus usos no son formativos, los docentes tienen que

³⁷ Galardonado con el premio de: Buenas prácticas en Educación a Distancia (Pérez, 2014).

volverse mediadores entre los conocimientos y herramientas digitales, con el fin de ayudar a los individuos a encontrar los componentes educativos que favorezcan el uso de la metacognición en las redes sociales, enseñándoles a reflexionar sobre el contenido que diariamente visualizan, así como la identificación de aquellas prácticas que pueden contribuir al mejoramiento profesional y personal.

2.4.2 Aprendizaje colaborativo

Estudios sobre el uso de redes sociales en tareas escolares comentan que el alumno ha adquirido un papel activo, convirtiéndolo en el primer protagonista para construir su aprendizaje y el de sus compañeros sin dejar de lado la guía del profesor; una de las actividades que contribuyen a que esto se logre es el aprendizaje colaborativo que desarrolla: habilidades individuales y grupales.

El aprendizaje colaborativo es una metodología innovadora que responde de manera acorde a la web 2.0, la web de la colaboración, los educadores pueden ver en este método una forma de mejorar los logros académicos, así como el desarrollo del pensamiento y las relaciones interpersonales entre los alumnos, caracterizados por ser grupos de sujetos que interactúan para lograr ciertos objetivos a través de la realización individual y conjunta de una tarea existiendo por ende una interdependencia positiva entre los sujetos, exigiendo a los participantes:

- Habilidades comunicativas
- Relaciones simétricas y recíprocas
- Deseo de compartir la resolución de la tarea (responsabilidad individual en el logro del éxito del grupo) (Cabero, Julio. 2008)

Anna García Sans (2008) habla sobre las ventajas del aprendizaje colaborativo:

- Incrementa la motivación de todos los integrantes del grupo hacia los objetivos y contenidos del aprendizaje.

- El aprendizaje del grupo y sus integrantes alcanzan mayores niveles de rendimiento académico.
- Favorece una mayor retención de lo aprendido.
- Promueve el pensamiento crítico (análisis, síntesis y evaluación de los conceptos), al dar oportunidades a sus integrantes de debatir los contenidos objeto de su aprendizaje.
- La diversidad de conocimientos y experiencias del grupo contribuye positivamente al proceso de aprendizaje, al tiempo que reduce la ansiedad que provocan las situaciones individuales de resolución de problemas.
- Estimula habilidades personales, disminuye sentimientos de aislamiento, favorece sentimientos de autosuficiencia, a partir de la participación individual y la responsabilidad compartida por los resultados del grupo.
- Promueve la generación de conocimiento debido a que se ve involucrado en el desarrollo de investigaciones, en donde su aportación es muy valiosa al no permanecer como un ente pasivo que sólo capta información.

El aprendizaje colaborativo demanda responsabilidad y autonomía por parte de todos los miembros del grupo para dividir el trabajo o realizarlo de manera conjunta, sin importar el número de integrantes ya sea dos personas o un grupo mayor de 25 cada uno tendrá la responsabilidad de hacer algo buscando que la información que tengan esté entrelazada de forma que exista una constante comunicación y negociación, sobre cada actividad además de que es necesario un momento para compartir los saberes adquiridos logrando así un conocimiento compartido.

Este tipo de aprendizaje ayuda a que los sujetos logren mayor autonomía y autosuficiencia en la construcción de su conocimiento a través de las interacciones con otros sujetos.

El aprendizaje colaborativo puede ejercitarse en las redes sociales, mediante:

- Una comunicación interpersonal.
- Realizar publicaciones y comentarios sobre los temas de la clase o actividades.
- Compartir información y construir un trabajo entre todos los miembros del equipo.
- Acceder a perfiles o cuentas que publican información sobre temas académicos o relacionados con la clase.

Ejemplos concretos para usar redes sociales en el aprendizaje colaborativo pueden ser la creación de grupos en Facebook para proponer trabajos colaborativos, Miguel Ángel Pérez citado en (Araújo, et. al. 2010:52) recomienda herramientas como Twitter porque “...generan oportunidades de trabajo colectivo de manera sincrónica y por ende de la ubicuidad de la colaboración más allá de las fronteras espaciales...”.

2.4.3 Ciudadanía digital

El ciudadano digital es un concepto que se refiere al estatus que adquieren las personas que interactúan en ambientes virtuales para hacer diversas actividades como realizar compras online o comunicarse con otros usuarios, estas interacciones representan una preocupación para los educadores, pues al igual que los ambientes presenciales existen responsabilidades éticas que se necesitan seguir para tener una mejor convivencia en estos medios.

Aunque el uso de las herramientas digitales es beneficioso para los sujetos, existen actividades que deben enseñarse a controlar o erradicar de las prácticas cibernautas para tener una participación responsable que aplique “...las normas de comportamiento que conciernen al uso de la tecnología...” (Ribble, Bailey y Ross, 2014) si bien no existen como tal reglas para actuar en Internet Ribble, Bailey y Ross (2014) proponen nueve estándares de comportamiento para aplicar en los ambientes virtuales:

Netiquetas

Las netiquetas son las pautas de comportamiento que los sujetos tienen que aplicar en los medios tecnológicos para no afectar su integridad y la de los demás. La palabra netiquetas es traducida del francés “buenos modales” y son un buen comienzo para enseñar un uso adecuado de acuerdo a Martos (2014:29, 30), el cual propone lo siguiente:

- No escribir palabras con letras mayúsculas, son el equivalente gráfico a gritar.
- No publicar en el muro de un usuario cosas privadas que sólo a este usuario interesan, la información es visible para todos.
- Nunca publicar en el muro de un usuario algo que pueda perjudicar u ofender.
- Si alguien envía por error un mensaje con copia visible a todos sus contactos, se debe responder únicamente al remitente.
- A la hora de invitar a alguien a un evento, a un grupo o una actividad, no debe escribirse la invitación en su muro, sino en un mensaje directo.
- Resulta de mala educación publicar en muros ajenos lo que sólo a nosotros nos interesa.
- Nunca publicar fotografías o vídeos en los que aparezcan otras personas sin su consentimiento

Es importante que se aprendan y enseñen pautas de comportamiento que lleven al respeto y reconocimiento del otro, pues así como existen reglas de convivencia sociales también las hay en el mundo digital.

Comunicación:

La comunicación también ha sido influenciada por las herramientas digitales sobre todo las que están diseñadas para intercambiar información ocasionando

que la enseñanza tome un papel importante para que los sujetos sean conscientes que los mensajes y el contenido que comparten deber ser tomada con precaución, para hacer un uso correcto sobre la información íntima o sensible de las personas, teniendo en claro que hay información que no puede ser expuesta en estos medios sino ser tratada cara a cara.

También la comunicación escrita es otro aspecto que tiene invitarse a realizarse correctamente para evitar la distorsión de la información.

Educación:

El desarrollo tecnológico ha permitido que una cantidad favorable de personas tengan acceso a dispositivos digitales e Internet es especial las poblaciones con mayor desarrollo económico, pero sigue teniendo limitantes no existe una enseñanza para hacer un uso apropiado.

Ante esta escena los educadores tienen que apropiarse de esta responsabilidad y hablar a sus alumnos sobre los usos adecuados de Internet como el manejo de materiales educativo para identificarlos y acceder a ellos.

Acceso:

Como se ha venido diciendo existen mayores oportunidades para acceder a las herramientas digitales, sin embargo no todos los miembros de la sociedad tienen un libre acceso porque no tiene las oportunidades económicas y los conocimientos sobre su uso.

Ante esta situación los docentes tienen que aprender a implementar planes y estrategias para hacer accesible las tecnologías a los educandos con dificultades, como para ayudarlos a usarlas y acceder a ellas.

Comercio:

La compra en línea es una de las actividades que se ha popularizado, pero necesita una instrucción para efectuarse para ayudar a los sujetos a desarrollar su capacidad para identificar páginas confiables para hacer sus compras, así como una educación que los oriente a no hacer compras impulsivas, utilizando las medidas adecuadas para evitar la suplantación o robo de identidad. Una práctica que se puede implementar para descubrir la fiabilidad de una página es la lectura de las reseñas de los sitios web.

Responsabilidad:

Los internautas tienen que aprender hacer uso apropiado y legal de la información a la que acceden y descargan tanto en contenido, música o videos para aprender a respetar los derechos de autor.

Derechos:

Los individuos que crean, producen y publican contenido en la web tienen que tener conocimiento sobre los derechos de autor, tanto para dar crédito a los elementos utilizados como para saber proteger su contenido.

Las licencias *Creative commons*³⁸ son una alternativa para proteger los derechos de autor y permitir que otros autores copien, distribuyan y hagan uso de la obra dando crédito a la autoría, contrario a las licencias de *copyright*, en el que los contenidos están reservados aun solo autor y está prohibida el copiado o distribución ilegal.

Ergonomía:

Los individuos que hacen uso de las herramientas digitales tienen que aprender a cuidar su salud física y tener en cuenta los daños físicos que conlleva el uso

³⁸ Existen diferentes tipos de Licencias Creative commons, dependerá de los intereses del autor, puede seleccionar licencias que tengan o no fines comercial, que permita hacer modificaciones pero respetando la autoría, para saber más al respecto consultar el portal en: <https://goo.gl/pSwAQd>

no controlado de la tecnología, para tomar medidas preventivas en relación a las posturas adecuadas para emplear y evitar una lesión.

Riesgo: (auto protección):

Se busca generar en las personas una conciencia sobre la importancia de proteger la información, enseñando estrategias para respaldar la información en dispositivos externos a la web y tomando medidas para cuidar los equipos con el uso de antivirus. Pero no sólo tiene que existir cuidado sobre los equipos, también habla sobre el cuidado de la persona y su integridad.

Enseñar la ciudadanía digital es una preocupación que debe ser atendida porque no existen consensos universales que nos expliquen nuestros derechos y obligaciones cuando navegamos en la web, tampoco sobre el comportamiento ético que nos hace ser un buen ciudadano digital.

El escenario de las redes sociales es un espacio adecuado para enseñar a los alumnos a construir una ciudadanía digital, aquí es donde ellos conviven y sus acciones tienen que ser con responsabilidad, para hacerlos conscientes que las interacciones son con seres humanos que al igual que nosotros tienen sentimientos y que merecen el mismo respeto que si lo viéramos cara a cara

Los estándares de comportamiento anteriormente mencionados son adecuados para enseñar a los educandos a tener buenas prácticas, porque no se puede tener una regulación ni una vigilancia con carácter correctivo del uso que hacen en su cotidianidad, sólo dar las bases para ejercer su ciudadanía responsablemente.

De acuerdo a lo expuesto se resume que:

El uso de redes sociales y su influencia en los educandos, pone a los docentes en una encrucijada sobre su uso, una educación para la vida se vuelve una respuesta ante estas demandas para preparar a los educandos

Capítulo 2 Pedagogía, Educación y Redes Sociales

para que sean capaces de dirigir su aprendizaje en cualquier situación de enseñanza así también identificar sus logros y áreas de oportunidad, esto se apoyará de la enseñanza de la metacognición, así como la promoción de actividades que trabajen el aprendizaje colaborativo, además de que la enseñanza de la ciudadanía digital se vuelve en un requisito para la participación ética en estos ambientes.

Capítulo 3 Narrativa, redes sociales y los jóvenes

Todo lo que compartimos en las redes sociales:

«Todo lo que alguna vez fue experimentado o vivido directamente se ha vuelto una mera representación». (Debord, id. citó Rodríguez y Pérez, 2014:31)

Este capítulo trata el tema de la narrativa su importancia en el desarrollo y surgimiento de la sociedad al ser un elemento que forma parte de nuestra vida. Con el desarrollo de las tecnologías de la conversación esta narrativa se ha extrapolado a espacios como las redes sociales, dichos relatos se hacen de manera digital y se utilizan para expresar sobre nuestra autobiografía donde expresamos nuestro Yo o el “uno mismo” dado que el ser humano tiene la necesidad de mostrarse al mundo, de comunicar al otro sus intereses, su día a día, sus momentos especiales.

La autobiografía es la historia de vida relatado por la misma persona, es un género literario que describe las experiencias más significativas destacando logros y fracasos desde el nacimiento, niñez, adolescencia hasta el momento que la está escribiendo, este recurso ayuda a comprender a los individuos y las situaciones que lo llevaron a tomar decisiones y tener ciertos comportamientos.

Las utilidades de la autobiografía de acuerdo a Carmen Maganto Mateo (6,7) son:

- Reconocimiento de la propia historia: Ayuda a que el sujeto pueda inspeccionar su vida.
- Querer dejar huella: Es una forma de dejar un rastro sobre la posteridad.
- Desdoblarse en dos personajes: El autor puede mirar su historia desde el exterior y el interior de su persona para hacer un análisis sobre su vida.

- Conversar consigo mismo: El individuo hace una charla íntima consigo mismo.
- Autoconocimiento: Son relatos que ayudan a adquirir conocimiento sobre las diferentes etapas que ha vivido.
- Memoria experiencial: Es un esfuerzo por describir todas las experiencias de vida.
- Comunicación Interpersonal: Ayuda a comunicarse con otra persona a través de un escrito.
- Documento histórico: Sirve para aclarar públicamente hechos históricos.
- Ánimo de lucro: Para exponer la vida de una figura pública y obtener una fuente de ingresos.
- Catarsis: Es una forma en que la persona se libera de emociones negativas.
- Reminiscencias en gerontología: Se utiliza como una estrategia para ayudar a los adultos mayores a recordar sus experiencias.

Después de conocer la importancia de la autobiografía, en la educación puede aprovecharse por los docentes como una estrategia para trabajar temas que ayuden a los jóvenes a definir su identidad definida como: las características que distinguen a una persona, se construye con la influencia de factores externos e internos:

- Internos es una construcción personal en la que el sujeto tiene conciencia de sus potenciales y capacidades que lo definen.
- Externos porque somos individuos sociales y las interacciones que hacemos con los otros transforma nuestra identidad.

La identidad da a las personas un sentido de pertenencia con la cultura de origen, pues se adoptan los símbolos³⁹ y valores del lugar de procedencia. “...La identidad es la síntesis que cada uno hace de los valores y de los indicadores de comportamientos transmitidos por los diferentes medios a los

³⁹ Por ejemplos los símbolos patrios.

que pertenece. Integra esos valores y esas prescripciones según sus características individuales y su propia trayectoria de vida...” (Sin autor, 2012).

Por otro lado con la autobiografía los docentes también pueden trabajar la autoestima que es la confianza en nuestra persona, es un juicio positivo o negativo sobre nuestras competencias, cualidades físicas y psicológicas que nos atribuimos y que está influenciada de acuerdo a la opinión que creemos que tienen los otros sobre nuestra imagen personal, formas de actuar, de acuerdo a Ortega, Mínguez y Rodas (2001).

La identidad y la autoestima son elementos que de forma inconsciente es reflejada por los sujetos en las narraciones que hacen en las redes sociales, saber esto ayudará a los docentes que revaloren su uso. Por lo que en este capítulo trataremos sobre la narrativa hecha en medios digitales, su importancia a nivel personal y educativo.

3.1 Los jóvenes y las redes sociales

Hacer una definición del término juventud está influenciado por el contexto e historia de la sociedad es un concepto históricamente construido, no es lo mismo ser joven en México en los años de 1990 y un joven en la actualidad ya que los avances en materia de conocimiento han modificado nuestra sociedad y los significados construidos.

Existen rasgos distintivos en este grupo social aunque no son homogéneos en su totalidad, nos da un acercamiento a lo que socialmente se ha definido como joven, comenzando con la edad biológica: es un grupo de 15 a 25 años de edad, inicia al término de la adolescencia y culmina con el ingreso a la vida adulta, socialmente se ha estipulado que termina cuando se alcanzan los últimos grados de estudios escolares y se entra al mercado laboral.⁴⁰

⁴⁰ Esta definición es un marco de referencia cronológica, pero depende de diferentes factores culturales, como el periodo de nacimiento, clase social, género, marco institucional, de acuerdo a (Urcola, 2003:41).

En esta etapa los individuos experimentan una serie de cambios: físicos, psicológicos, emocionales, que son un alto componente que influyen en la formación de la personalidad e identidad de la persona. A continuación se abordarán estos aspectos de acuerdo a los escritos de Marcos Urcola (2003):

Físicos:

Estos cambios son corporales y es distinto entre mujer y hombre al llegar a su término se obtiene una madurez sexual y capacidad reproductiva.

Psicológicos:

En esta etapa se pone fin a la niñez y a los comportamientos característicos de este periodo, los sujetos toman decisiones que influyen en su futuro, como la elección de su vocación, carrera profesional o a lo que se dedicarán, se podría decir que será la primera vez que empiecen a tomar sus propias decisiones.

Urcola (2003) menciona que “...La juventud se construye como un período de descubrimiento y crecimiento subjetivo, de la propia personalidad y del mundo circundante...” dicho de otra manera que la influencia que reciben los individuos del mundo externo, así como sus valores interiores auxiliarán a consolidar su identidad; que es la “apropiación” de elementos que definirán lo que somos y los rasgos distintivos que nos hace diferentes a los otros.

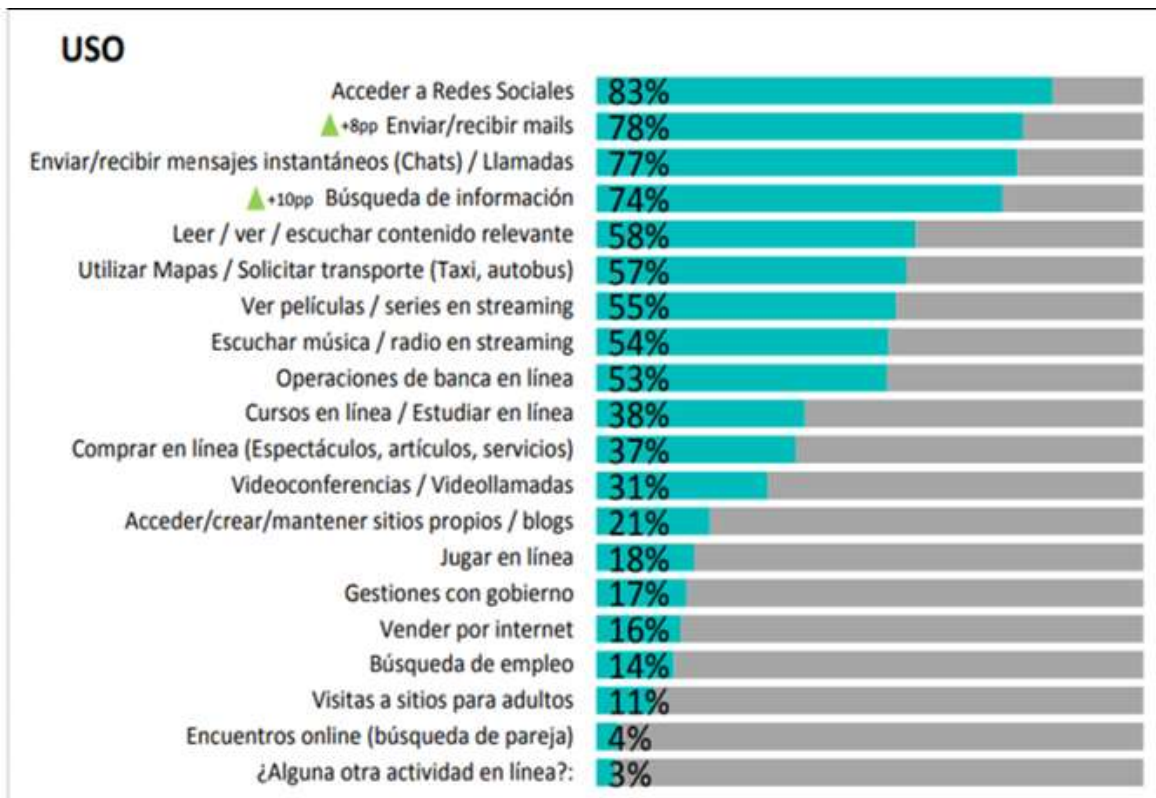
Estos aspectos cobran importancia en este capítulo, pues los jóvenes son los usuarios principales de las redes sociales y el sujeto de estudio de esta investigación, concluyendo en este apartado que la influencia que recibimos de los otros y la concepción que tenemos de nosotros, nos ayuda a crear una identidad⁴¹ que reflejaremos en las redes sociales.

⁴¹ Los jóvenes no son los únicos sujetos que reflejan su identidad en las publicaciones que hacen en redes sociales también niños y adultos.

Capítulo 3 Narrativa, redes sociales y los jóvenes

Durante los últimos años se ha presentado un auge en la utilización de las redes informáticas, las actividades principales de los jóvenes de acuerdo a las investigaciones realizadas por la Asociación de Internet en 2017, indican que son variadas pero el uso de redes sociales es la principal, el 83% de los usuarios durante su conexión acceden a una red y en promedio están inscritos en cinco redes, este dato muestra la relevancia que ha cobrado en la vida cotidiana de las personas y que no sólo es una moda pasajera sino que va más allá de eso, su influencia empieza a abarcar diversas áreas "...cada vez más jóvenes empiezan a concebir estas vías alternativas de comunicación, como sus fuentes esenciales de acceso al mundo..." (Hütt, 2012: 125).

Cuadro 2. Actividades online



Fuente: Asociación de Internet, 2017.

Los jóvenes que han creado sus perfiles en redes sociales como Twitter o Facebook, comienzan a construir sus grupos de amistad, de trabajo y de la escuela "...se presentan, contactan, se relacionan compartiendo fotografías,

vídeos, música, [...] conforman comunidades afines por gustos o intereses...” (Koldo, Pérez y Mendiguren. 2011:149).

Todo este apogeo nos demuestra que las relaciones sociales se han visto favorecidas con las redes sociales y empiezan a constituirse como espacios de encuentro común para mantener o establecer interacciones con usuarios de diferentes partes del mundo, como describe Hütt (2012: 125) es “...un medio de interacción social cada vez más común y utilizado por diversos tipos de usuarios en el mundo...”.

3.2 ¿Qué es la narrativa?

La vida imita a la narrativa, la narrativa imita a la vida. (Jerome, Bruner: *Life as narrative*).

Antes de abordar la relevancia del estudio de las redes sociales desde la perspectiva de la narración es necesario tener definido el tema, como una expresión del ser humano, la palabra narrar proviene del latín *narrare* que significa contar y del *gnaru* que es el que conoce es decir el que “*hace a uno conocedor*” en esta acción de comunicar historias interviene:

- Un emisor: el que cuenta algo sobre un hecho o acción.
- Un receptor: el que escucha o lee el relato.

La narración ha existido desde el inicio de la humanidad, en el comienzo de la vida y prosigue sin interrupciones es un elemento que nos diferencia de los animales, mediante los relatos nos comunicamos y aprendemos de los otros, hemos adquirido la capacidad de distinguir las intenciones aún de los pensamientos mediante las expresiones que se hacen tanto corporal y gesticular puesto que la narración no puede encasillarse sólo en el plano oral sino también en el visual.

Tratar de definir el hecho narrativo es difícil al ser un proceso que se lleva a cabo en la vida cotidiana pocas ocasiones reflexionamos sobre lo que significa, Jerome Bruner escribe al respecto:

Nuestras intuiciones acerca de cómo confeccionar un relato o cómo captar su “médula” son tan implícitas, tan inaccesibles para nosotros, que nos hallamos en un apuro cuando intentamos explicarnos a nosotros mismos o a algún dubitativo. (Bruner, 2013:12-14)

El lenguaje es el elemento principal por el que el ser humano narra historias e interactúa y socializa con los demás pero hay otras manifestaciones del relato:

- Lingüística: Desde el surgimiento del lenguaje.
- Gráfica: Con el invento de la escritura.
- Pictóricas: Expresión mediante dibujos y pinturas como las representaciones rupestres.

La narración es una actividad que no tiene limitaciones espaciales se puede hablar de lugares geográficos lejanos a nuestros contextos sociales; es una actividad creativa pues permite la invención de historias sobre seres conocidos y ficticios como menciona Luis Barrera Linares (1994):

La vida del *homo loquens*⁴² ha corrido paralela a un permanente afán por relatar acontecimientos propios o ajenos, reales o imaginados. Al igual que el lenguaje hablado, la narración constituye una materia discursiva atada inevitablemente al devenir de la especie humana.

Los relatos son una actividad que refleja nuestros modelos mentales en otras palabras son una muestra de cómo vemos el mundo y tratamos de darle una explicación, Paul Ricoeur como se cita en Bruner (1986:19) mencionó que los relatos son “...modelos para volver a describir al mundo...” y Jerome Bruner complementa que los relatos no son en sí mismos modelos, sino que son modelos de lo que hay en nuestra mente para interpretar el mundo, nuestras vivencias, las cosas que ocurren, etc.

⁴² El hombre habla.

Los elementos que componen una narración, propuestos por Jerome B. (1986; 2013: 35-37) son:

- Actores: (por breve que sea tiene actores o personajes). Puede ser un objeto, un animal o un ser humano.
- Escenarios: Espacios donde se desarrolla la narración.
- Infracción: Es un desequilibrio o conflicto que altera el curso normal de la narración, y hacen que el espectador entre dentro de la dinámica (si no tuviera no llamaría la atención).
- Acciones: Son los intentos de superar o llegar a una conciliación con la infracción imprevista.
- Recursos: Herramientas que se ponen en juego en el relato.
- Desenlace: Un final que en ocasiones tiene una moraleja, es el punto en el que se encuentra un equilibrio en la historia.

De estos puntos me interesa resaltar que la “infracción” es el aspecto que permite que se haga una narración esta comienza con un estado de equilibrio “canónico” en el que las cosas se encuentran en su lugar y en armonía, el cual es perturbado por una “crisis” que al final es superada pero que deja abierta la posibilidad de que se vuelva a repetir el ciclo, entonces se puede decir que las narraciones que hacemos son las que fracturaron lo habitual. El Dr. Adrián Medina (2016), proporciona un ejemplo para entender cómo se construyen los relatos: si en camino a nuestra escuela, trabajo o en las actividades cotidianas, nos encontramos con “un accidente” este suceso será una narración porque alteró nuestra realidad.

El Psicólogo J. Bruner expone que existen dos formas de funcionamiento cognitivo o pensamiento en la mente del ser humano entre ellos se encuentra el pensamiento narrativo los cuales explicaré a continuación:

Pensamiento Paradigmático lógico científico:

Este pensamiento “...Trata de cumplir el ideal de un sistema matemático formal, de descripción y explicación...” (Bruner, 1986:24), o sea es el que nos ayuda a

realizar operaciones lógico formales y resolver problemas cotidianos, universalmente se ha considerado como el único pensamiento que predomina en el ser humano, diversas áreas del conocimiento se han dedicado a su estudio.

Pensamiento narrativo:

Este pensamiento ha sido poco estudiado por los teóricos de la mente al no considerarse objetivo este es el que produce:

Buenos relatos, obras dramáticas interesantes, crónicas históricas creíbles (aunque no necesariamente “Verdaderas”). Se ocupa de las intenciones y acciones humanas y las vicisitudes y consecuencias que marcan su transcurso. (Bruner, 1986:25).

Dicho esto, la narrativa es el conocer de las vicisitudes o de los acontecimientos o eventos a los que se enfrenta el ser humano en el acto de vivir, los cuales son transmitidos a los otros por medio de relatos que tienen significado para la persona que relata y para el receptor.

Este pensamiento genera significados en los receptores al escuchar o leer los relatos los sujetos experimentan sentimientos y emociones que ayudan a identificar o rechazar el relato.

Al narrar estas historias vamos construyendo un significado con el cual nuestras experiencias adquieren sentido, de modo tal que la construcción del significado surge de la narración, del continuo actualizar nuestra historia, de nuestra trama narrativa. (Aguirre de Ramírez, 2012)

La narrativa es un pensamiento importante en el ser humano pues como dice Bruner (2013): “...vivimos inmersos en historias...” y hacemos uso de ella desde que somos pequeños, para contar nuestras historias a los otros y organizar nuestras experiencias, las cuales dan forma a nuestro mundo.

Capítulo 3 Narrativa, redes sociales y los jóvenes

El lenguaje utilizado en la narración es coloquial sólo en casos excepcionales utilizamos tecnicismos por ejemplo si queremos hablar sobre lo que nos pasó en el día lo hacemos a través de un relato, cuando pensamos en las clases que han influido en nuestro aprendizaje solemos recordar los temas mediante la asociación de experiencias o anécdotas hechas por nosotros, nuestros profesores o compañeros.

Un aspecto importante que me interesa resaltar es que la narrativa que usamos de acuerdo a Jerome Bruner (1986:25) es para contar historias sobre nosotros mismos y contar nuestra vida dando a conocer algunos relatos de lo que nos ha ocurrido, que son una interpretación o reinterpretación de nuestra autobiografía o del Yo, (cuando hablo del Yo me refiero en un sentido común a cuando hablamos sobre nosotros mismos) el cual es creado mediante nuestras experiencias y definido mediante los relatos que hacemos de nuestros recuerdos del pasado y expectativas del futuro, como indica Jerome:

Construimos y reconstruimos continuamente un Yo, según lo requieran las situaciones que encontramos, con la guía de nuestros recuerdos del pasado y de nuestras experiencias y miedos para el futuro. Hablar de nosotros a nosotros mismos es como inventar un relato acerca de quién y qué somos, qué sucedió y porqué hacemos lo que estamos haciendo. (Bruner, 2013: 93)

Estos relatos del Yo nos ayudan a describir quiénes somos, por qué realizamos ciertas acciones y qué decisiones tomar de acuerdo a la información que recibimos de los otros y de nosotros mismo reafirmando la idea de J. Bruner (2013:94) "...La creación del YO reside en su arribo tanto del interior como del exterior...".

Para concluir: estos dos tipos de pensamiento lo utilizamos en nuestro diario vivir y se complementan el uno al otro pero no se pueden mezclar u homogeneizar. "...Los intentos de reducir una modalidad a la otro o de ignorar una a expensas de la otra hacen perder inevitablemente la rica diversidad que encierra el pensamiento..." (Bruner, 1986: 23).

El uso que le demos a estas dos formas de pensamiento dependerá de las circunstancias a las que nos enfrentemos y tengamos que resolver.

3.3 Importancia del estudio de la narrativa en las redes sociales

Retomando el tema desarrollado en el capítulo 1 la web 2.0 dio un giro importante a los primeros internautas⁴³, el uso que le dieron los convirtió en creadores y agregaría una palabra que está relacionada con la idea matriz de este capítulo; se convirtieron en “narradores” de historias; sobre sus intereses, pasatiempos, logros, etc.

Todos estos relatos giran en torno al Yo ya que el ser humano ha tenido la necesidad de ser reconocido por los otros, algunos autores tratan este tema hablando sobre su importancia a nivel personal y el papel que juegan las redes sociales:

Alberto Constante (et. al. 2013b) habla sobre estos espacios como lugares en los que las personas crean un perfil público o semipúblico programado para hacer las restricciones necesarias, según lo autoricen las políticas de privacidad de cada una de las redes y en las que se anexa información personal de manera detallada o muy poca, la mayoría protegen nuestros datos particulares aunque puede ser un tanto subjetiva, al unirnos a estos medios somos como un libro abierto cualquier persona puede enterarse y acceder a nuestra información.

Aunque podemos apoyarnos de las herramientas de configuración que nos ofrecen las redes sociales para proteger nuestra privacidad, no controlamos la visualización que hacen los otros sobre la interfaz principal de la red, Alberto Constante señala que estamos envueltos en una especie de

⁴³ Personas que se adentran al uso de Internet.

panoptismo⁴⁴, en el que observamos las publicaciones de los otros y los otros pueden visualizar nuestras publicaciones.

Un punto a resaltar es que los sujetos que usan estos medios comparten partes de su vida, como expresa Constante (et. al. 2013: 28) "...Estas redes de pronto nos permitieron dar a conocer todo aquello que queríamos presentar ante el otro pues lo que se inscribía eran pedazos de nuestra propia existencia..." que puede ir desde el video de nuestras vacaciones o la URL⁴⁵ sobre un blog que nos interesa, convirtiéndolos en espacios de diálogo, de confrontación, expresando lo que nos agrada o desagrada.

Daniela Pérez Michel (Constante, et. al. 2013b), considera que la aparición de las redes sociales online ayudó a la recuperación de espacios concurridos como las plazas públicas utilizadas principalmente por las personas para enterarse sobre acontecimientos relevantes sobre colegas y amigos, este deseo de saber lo encontraban con vecinos y personas de confianza, pero con la aparición de los medios masivos de comunicación estas narraciones quedaron en segundo plano, la televisión y la radio se convirtieron en la fuente de la información sobre todo en temas sociales.

Aunque estas herramientas beneficiaron a las personas porque la información llegó a un mayor número de sujetos "...también supuso una ruptura en el intercambio y convivencia social en el espacio público..." (Constante, et. al., 2013b:53) pues las personas dejaron de interactuar entre sí, pero con la popularización de las redes sociales esto empezó a cambiar los usuarios concurrieron en estas "plazas públicas online" para relacionarse y conocerse mediante su contenido personal.

Héctor García Rojas escribe y reafirma la idea principal de este capítulo, al describir que el usuario de las redes sociales es un narrador que se narra a

⁴⁴ Un panóptico es una estructura arquitectónica comúnmente una cárcel que tiene una cámara que facilita la observación de las personas desde diferentes ángulos, ocasionando en el reo un sentimiento de sentirse siempre vigilado, aunque no necesariamente se esté realizando la observación.

⁴⁵ Uniform Resource Locator (Localizador Uniforme de Recursos).

sí mismo, "...construye un perfil, un rostro por el cual quiere ser conocido y reconocido..." (Constante, et. al. 2013b:85) los sujetos quieren crearse una identidad digital, las publicaciones que realizan personalizan su espacio, dejarán una marca que confirmará poco a poco los rasgos y características por las que quieren ser definidos, además de que estas publicaciones son un alto motivante al sentirse leídos es decir que alguien en algún punto en el ciberespacio observa y escucha lo que comparten, dando así sentimientos de afinidad y en otros casos sentimientos negativos.

García Rojas (2013:86) realiza una metáfora para representar a las redes sociales utilizando la figura del cuerpo humano, el muro, biografía o espacio para publicar: representa la cara o rostro de la persona, en esta área localizamos el nombre de usuario, imagen de perfil y en algunos casos una portada⁴⁶, cabe resaltar que estos elementos pueden ser modificados por el usuario según sus propios intereses, los cuales ponen un especial cuidado en la selección de las fotografías o imágenes al ser importante para ellos, incluso influye en factores como la autoestima.

El escritor Arturo Marturano dice que las redes adquieren importancia por ser la única forma en que los individuos que no son formadores de opinión y quieren ser populares lo logran, mediante su contenido personal publicado en sus perfiles "...En particular, compartir fotos entre amigos y dar regalos virtuales les permite sentirse en el centro de su escenario virtual y simbólico en la red..." (Rodríguez y Pérez, 2014: 30) pero más que sentirse populares, lo que les motiva es que pueden darse a conocer con los relatos que hacen de su día a día, lo cual se aprueba mediante el reconocimiento que realizan los otros a través de los famosos like⁴⁷, retuit⁴⁸, +1⁴⁹, etc.

Otro motivo que redacta Marturano es una idea que hace reflexionar sobre su uso al ser una postura desalentadora al mencionar que si no te unes a

⁴⁶ Fotografía.

⁴⁷ Botón de la red social de Facebook tiene la función de ser usado cuando algo nos agrada.

⁴⁸ Este botón se utiliza en Twitter para compartir la publicación de un usuario.

⁴⁹ El botón +1 es usado para mostrar que nos gusta una publicación de la red social de Google+.

una red social no existes en el mundo virtual además de que son espacios que amplían el narcisismo, los usuarios comparten cosas y si no lo hacen experimentan una especie de vacío, conformando un pensamiento en los usuarios de las redes sociales que “...La vida es significativa únicamente si es descrita y compartida a través de Facebook...”(Rodríguez y Pérez, 2014:31), Twitter, YouTube, etc., aunque en esta postura existe una fuerte crítica, tampoco se puede negar que se está generando comunidad para tratar temas de intereses comunes, sociales, educativos, políticos y económicos.

Miguel Ángel Pérez Álvarez, en su artículo “Tecnologías de la mente. Las formas de la mediación del aprendizaje” reanuda las ideas de Jerome Bruner sobre la narrativa como una forma que usamos las personas para proyectar nuestro ser, con el desarrollo de las TIC los individuos encontraron espacios para seguir proyectando *su ser digital* para poder construir y reafirmar su identidad por ejemplo habla que en Facebook:

Los adolescentes desplegaron sus biografías con profusión de imágenes, vídeos y relatos breves sobre su vida privada. Los post se destacaron por su carácter casi autobiográfico. Pero, sobre todo, muestran las aspiraciones, deseos y temores que definen a los jóvenes adolescentes. Curiosamente, los adultos evidencian al incorporarse a este *main stream*⁵⁰ las mismas debilidades y aspiraciones que los más jóvenes.

Otra de sus ideas es sobre la autonarración y las redes sociales afirma que anteriormente las personas tenían un diario privado en el que escribían sobre ellos mismos, esto cambió con el desarrollo de las TIC el diario se ha desplazado a otro soporte diferente al papel o sea al digital como las “redes sociales” pero ya no es privado sino público y las narraciones hechas en estos medios son un reflejo de los intereses y gustos de las personas.

En concordancia a los escritos y reflexiones hechas por estos autores sobre las redes sociales se rescatan los siguientes puntos para enfatizar el uso

⁵⁰ Tendencia.

que gira alrededor de la esfera individual y personal de los sujetos al interactuar en estos medios:

- Son espacios de intercambio social.
- Se utilizan para publicar contenido de diferente índole, en la que se incluye la información personal.
- El contenido personal es el eje para conocer a otros y reforzar los vínculos con familiares y amigos.
- Generan espacios para compartir puntos de vista, ser escuchados y confrontar ideas.
- Son usadas para hacer una narración personal, en el que se proyecta el uno mismo, ayudando a definir, construir y reafirmar la identidad.
- Son espacios que hacen que el sujeto sea popular mediante su contenido personal, las aprobaciones refuerzan su uso.

Estos espacios reflejan los significados y representaciones que los sujetos transfieren a sus redes sociales, algunas consciente o inconscientemente demostrando por lo tanto que son medios con una fuerte influencia, los comentarios e interacciones refuerzan esta premisa. Esta importancia hace que los usuarios tomen tiempo para seleccionar la imagen más fotogénica y los paisajes más hermosos para subir a la red, aspecto destacado para esta investigación reafirmando la premisa que centra a las redes sociales como un espacio utilizado para narrar sobre los intereses personales, su día a día y la compartición de pequeños detalles de la autobiografía, hacen narraciones para mostrarse a los otros, conocer a los otros, construir su identidad y autoestima.

Es interesante analizar que el contenido que se comparte es una muestra de la vida pero sólo de aquella parte que quieren dar a conocer los usuarios según un estudio:

Los usuarios de las redes sociales solo muestran en sus perfiles la parte de su vida que les interesa que los demás vean; lo que publican son, las buenas

noticias, fotos retocadas, encuadres con una postura casual, que proyectan una vida irreal. (Victoria Nadal, 2016).

Lo que proyectamos en redes sociales no necesariamente es falso, pero no engloba en su totalidad lo que somos sino lo que creemos que es acorde al concepto que tienen los demás sobre nosotros, las publicaciones que realizamos reflejan sólo una parte que queremos mostrar y creamos nuestra identidad digital, las fotografías representan un momento en el espacio, pero no muestra en su totalidad el contexto en el que fue tomado. El nivel de aceptación y seguimiento en redes sociales son un determinante para seleccionar lo que publicaremos y que influyen en nuestra autoestima cuando nos limitamos a “no” publicar algo es porque rompe con nuestros estereotipos y lo que creemos que los otros no aceptarán, por lo tanto el docente tiene la responsabilidad de explicar a sus alumnos que todo lo que publican en redes sociales es una parte de la realidad, pero no representa todo lo que son, ya que en ocasiones las fotografías publicadas sobre las fiestas o viajes pueden provocar sentimientos de baja autoestima por lo que es importante concientizar a los chicos sobre este tema.

3.3.1 Relato digital

Quienes somos usuarios de redes sociales sabemos que a diario se comparte un sin fin de contenido con distintas temáticas, algunos son ejemplos del contexto de las personas y de sus intereses, estas expresiones han dado lugar al surgimiento de los *relatos digitales* derivados de la narrativa.

Los relatos digitales se diferencian de los relatos orales e impresos, porque su soporte es distinto, aunque también hace uso de la oralidad se crean mediante él apoyo de elementos tecnológicos y digitales para hacer videos, capturas de voz, agregar música e incluso imágenes, porque son multiformato cómo define Del Moral, Villalustre y Neira (2016:23):

Capítulo 3 Narrativa, redes sociales y los jóvenes

Los relatos digitales pueden definirse como una técnica narrativa que facilita la presentación de ideas y la comunicación y/o transmisión de conocimientos mediante un peculiar modo de organizar y presentar la información de carácter multiformato, apoyado en el uso de soportes tecnológicos y digitales. (Del Moral, Villalustre y Neira 2016:23)

Otra definición de relato digital la hace Maddalena y Sevilla (2014:153):

Pequeña película resultante de la combinación de una narración oral y contenido digital, como pueden ser imágenes, vídeo y sonido, cuyo rasgo distintivo es, con frecuencia, el componente emocional.

Los relatos digitales son flexibles manejan distintos temas según dispongan los creadores y su forma de ver el mundo, porque muestra los puntos de vista del autor.

3.4 Relación de la narrativa con la educación y las redes sociales

La educación tiene una doble misión: enseñar la diversidad de la especie humana y contribuir a una toma de conciencia de las semejanzas y la interdependencia entre todos los seres humanos. (Delors, et. al. 1996:104)

Las interacciones que hacen los individuos con las redes sociales son un fenómeno que interesa a la educación puesto que el contenido que comparten sus usuarios tanto en imagen, escritura y vídeo está cargado de significados creados y formados en el día a día, estas construcciones están influenciadas por factores que no podemos manipular como las costumbres, el contexto o la lengua; las cuales sólo reflejan los procesos mentales que hacemos para contar a los otros sobre nosotros y transmitirles un mensaje.

Aunque las redes sociales no fueron creadas con objetivos educativos sus bloques de navegación dan oportunidad para desarrollar actividades

académicas, para ello los docentes tienen que tomar en cuenta las características de las redes sociales y necesidades educativas que identifiquen en su grupo de alumnos y su contexto social. Una de las actividades que propongo retomando el tema de la narrativa es el uso del relato digital, para que los docentes desarrollen y fomenten en sus alumnos ejercicios que trabajen temas sobre la autobiografía, esta actividad les ayudará a definir su identidad y construir una autoestima positiva, aunque también se pueden trabajar diferentes temas de acuerdo a los objetivos de enseñanza.

Regresando a la definición de relato digital como se mencionó anteriormente es una narración que se apoya de recursos digitales, retomo este tema porque es utilizado inconscientemente fuera del aula cuando los sujetos crean videos con diversas temáticas (algunos enfocados a su experiencia) y que suben a Internet/ redes sociales confirmando así lo expuesto por Herreros Miguel (2012: 71) sobre los relatos:

En ellos se hace referencia a las experiencias, sentimientos, emociones, vivencias [...] de un sujeto, que es el autor del relato y en ese sentido, estos relatos constituyen una muestra del Yo de su autor.

Estos relatos dan un panorama de oportunidad a los docentes para planear actividades que promuevan el conocimiento personal en sus alumnos y se auto-conozcan. La importancia de conocerse a sí mismos es un aspecto educativo que tiene que fomentarse en los alumnos expuestos en el pilar de la educación: *Aprender a vivir juntos*⁵¹, propuesto en el Informe a la Unesco realizado por J. Delors (1996), a continuación describiré algunos puntos que surgieron al reflexionar sobre este informe:

En primer lugar, se tiene que enseñar a las personas a auto-conocerse para que sepan mejorar su vida, teniendo un conocimiento claro de lo que esperan en la vida y puedan crear su proyecto personal para que los sujetos tengan claro que quieren hacer y las rutas que necesitan para lograrlo.

⁵¹ Son cuatro los pilares que propone Jacques Delors: Aprender a conocer, Aprender hacer, Aprender a vivir juntos y Aprender a ser.

En segundo lugar la comprensión y respeto por el otro está ligado con el punto que expone Jacques D. (1996) en el mismo documento *conocernos a nosotros mismos*, para así comprender las diferentes condiciones humanas:

El descubrimiento del otro pasa forzosamente por el conocimiento de uno mismo; por consiguiente, para desarrollar en el niño y el adolescente una visión cabal del mundo, la educación, tanto si la imparte la familia como si la imparte la comunidad o la escuela, primero debe hacerle descubrir quién es. (Delors, et. al. 1996: 104)

Para así educar a personas empáticas que reconozcan las diferencias de los otros que traten de comprender su naturaleza y motivos para actuar de una forma.

Por ello es importante promover actividades en las redes sociales que ayuden a la comprensión del uno mismo, para conocer a los otros y tener la capacidad de ponernos en el lugar del otro, reconociendo que es distinto a nosotros además de que todos tenemos particularidades únicas y elementos que nos identifican como: la lengua, la historia, la espiritualidad, las costumbres y tradiciones.

El relato digital también puede usarse de acuerdo a las investigaciones del teórico Miguel Herreros como una herramienta que permite reflexionar sobre la identidad personal, cuando se usa como una estrategia de aprendizaje los alumnos receptores del relato, también son emisores para ellos, cuando reflexionan sobre su relación o la forma en que se identifican con el relato escuchado o leído:

El relato digital es una herramienta con la que el alumno puede pensar su propia identidad a partir de su propia experiencia, puede ser una herramienta para que el alumnado piense su YO dentro del contexto real de una clase (“los otros”) (Herreros, 2012:72)

Cuando los sujetos realizan una narración seleccionan los recuerdos que han sido más importantes para ellos, porque han contribuido a tener un aprendizaje, en el que se puede reflexionar sobre la experiencia, identificando lo bueno y lo que no se volvería hacer.

Bruner mencionó que los relatos ayudan a las personas a reflexionar sobre su vida, esta narración es para ellos y para los otros para así reafirmar o construir su identidad:

Creamos y recreamos la identidad mediante la narrativa, el yo es un producto de nuestros relatos y no una esencia por descubrir cavando en los confines de la subjetividad. Está demostrado que sin la capacidad de contar historias sobre nosotros no existiría una cosa como la identidad. (Bruner, 2013:29)

El uso del relato digital tiene ventajas educativas como las siguientes (Ospina, Hernández, y Galvis, 2016:28-30 y Herreros, Miguel. 2012: 70):

- Las personas se sienten motivadas al saber que son leída por otras personas.
- Favorece la creatividad y la imaginación.
- Promueve la alfabetización en diferentes áreas: escritura, oral y digital, respondiendo a las exigencias múltiples que hoy en día exige la sociedad para interpretar el mundo.
- Puede emplearse como una estrategia de enseñanza- aprendizaje, para diferentes áreas de conocimiento.
- Son una oportunidad para trabajar la ética y la ciudadanía digital, para que los sujetos respeten las ideas y pensamientos plasmados en los relatos.

Al conocer estos aspectos vemos en los relatos una alternativa que puede ser aprovechada por las redes sociales, para que los alumnos puedan encontrar medios para expresarse, hablar de ellos y reafirmar su identidad enfocando una narración educativa que se genere en el proceso de aprendizaje y enseñanza.

Aunque las redes sociales tienen la misma función de conectar gente, cada una tiene elementos que las hace distintas, por lo tanto la forma en que las personas comparten sus narrativas son diferentes.

A continuación desde mi experiencia y observación de las redes sociales abordaré algunos bloques de las redes sociales en los que se puede trabajar la narrativa, describiendo sus funciones, para que a partir de ello los docentes tengan un repertorio de herramientas que puedan reflexionar para usarlas de la mejor manera tomando en cuenta las particularidades de sus alumnos:

Espacio para subir imagen y vídeo:

La imagen ha sido utilizada para representar la realidad dando a conocer las experiencias y diversas situaciones, históricamente el uso de la imagen era con propósitos mágicos o espirituales, la iglesia descubrió su valor para realizar sus cruzadas evangelistas y religiosas.

Con la aparición de cámaras fotográficas su uso se expandió especialmente por las clases altas, al principio el acceso a estos artefactos era visto como un símbolo de riqueza ya que pocas personas podían adquirir estos aparatos. Hoy en día la popularización de las cámaras y los teléfonos inteligentes facilitan a los individuos sacar fotos hasta llegar a acumular cientos de ellas, a través de estas transmitimos miles de mensajes que provocan emociones, invitan al análisis y reflexión.

Antiguamente “...No era posible pensar que una imagen pudiera estar en más de un sitio a la vez...” (Aparici, et. al. 2006), pero con el desarrollo y la innovación tecnológica permitieron que sea parte de nuestra realidad inmediata, en cuestión de segundos las personas en diferentes puntos geográficos ven una imagen al mismo tiempo, este dato es significativo para la educación al dar un referente de la influencia de hacer uso de estos espacios.

La imagen como recurso didáctico tiene un poder inimaginable, su importancia puede contemplarse en el famoso dicho “una imagen dice más que mil palabras”, con una imagen podemos transmitir a los otros una serie de emociones, mensajes, discursos, propagandas, informes, representaciones y sentimientos, los cuales serán interpretadas a partir de dos elementos de acuerdo a Roberto Aparici, (2006):

- La realidad que reproduce: lo que en verdad representa la imagen.
- El significado de esa realidad representada: depende del repertorio de experiencias, conocimientos y contexto social de los individuos.

La mayoría de las redes sociales tienen un espacio para subir imágenes, seleccioné Instagram como un ejemplo representativo en el que la fotografía es uno de sus atractivos principales.

Una propuesta para utilizar la imagen en las redes sociales es seguir la tendencia de los memes y ponerles un componente educativo, estos nacieron dentro del ciberespacio tratan diferentes situaciones sobre todo se centran en enfocar temas actuales o momentos de la vida, suelen tener elementos sarcásticos y polémicos además de que se expanden rápidamente, el nivel de vida dependerá de la aceptación de los cibernautas; pueden permanecer poco o largo tiempo, cada meme existente puede ser modificado y tratar diferentes temas pero con el mismo sentido al original, da humor a las situaciones canónicas de la vida, como hacer un examen, hacer la tesis, para convertirlos en no canónicos es decir en narrativas como menciona Jerome Bruner.

Un ejemplo del uso de memes fue un caso en Facebook que se viralizó⁵² de una profesora que pidió de tarea realizar una serie de memes que dieran a conocer la obra de cientos años de soledad de Gabriel García Márquez, la actividad recibió una respuesta favorable por parte de sus alumnos, los memes

⁵² Se utiliza esta palabra para referirse a que una publicación se hizo popular en Internet, porque alcanzó un número grande de internautas.

se popularizaron ocasionando que el Facebook de la profesora recibiera cientos de invitaciones.⁵³

Dentro de este punto entran los vídeos definidos como: una secuencia de imágenes en movimientos, una de las redes sociales, que tienen como elemento principal los videos es YouTube, aunque el contenido y lo que se sube es diverso, estos espacios abrieron el panorama para la creación y visualización de video tutoriales, los cuales tienen un alto componente didáctico, trabaja diferentes temáticas que van desde el entretenimiento hasta temas académicos, su función es la enseñanza de algo paso a paso, las personas que los ven tienen el control y regularización de su aprendizaje.

Las personas que realizan video tutoriales, te acercan al conocimiento de forma gratuita y de manera implícita dan a conocer sobre su vida, creando así conexiones emotivas que te hacen sentir identificado con ellos pues conocemos sus historias, esta situación tiene un alto valor educativo en cuanto si eres creador o consumidor.

A nivel de la narrativa vemos en estos recursos elementos con un potencial para invitar a los alumnos a conocerse y conocer a las personas, al seleccionar fotografías y los videos te hace "... crear un tipo de curaduría de la vida cotidiana porque como usuario se decide qué parte de la personalidad mostrar y cómo presentarla..." (Constante, et. al. 2013b:100) por ello sólo contamos lo que queremos que sepan, lo que estamos de acuerdo en compartir "... Convertimos nuestra vida en un objeto de exhibición, permitimos que nos observen y decidimos expresamente cómo seremos vistos..." (Constante, et. al. 2013b:100).

Espacio de publicaciones: Posteo

La escritura fue uno de los elementos más importantes de las civilizaciones antiguas era un instrumento que representaba poder, permitió plasmar

⁵³ Para saber sobre el caso consultar : <https://goo.gl/m7c6rj>; <https://goo.gl/21pwJa>

información para no olvidarla y tener un medio para documentar asegurando la perpetuidad del conocimiento, se utilizaron materiales como la tablilla de arcilla, papiro, papel, hoy en día tenemos otras opciones como el uso de soportes digitales.

Aunque con el desarrollo tecnológico se han dado una infinidad de formas para comunicarnos, muchas de las relaciones que hacemos tanto profesional y personal requieren el uso de la escritura, por lo que es necesario su uso correcto tanto en claridad, orden en las ideas y la ortografía.

Los espacios creados para comunicarnos en las redes sociales posibilitan el envío de mensajes tanto en la interfaz principal y de forma privada, pero la instantaneidad de estos medios ha hecho que los sujetos no pongan cuidado en lo que escriben, ni cómo lo envían, de modo que la escritura ha sufrido modificaciones algunas razones que justifican esto, es que los internautas buscan ahorrar tiempo por ejemplo en la red social de Twitter la limitación en los caracteres influye en que los usuarios reduzcan o reestructuren las palabras por falta de espacio, esto puede aprovecharse educativamente para hacer reflexionar a los alumnos sobre la importancia de una comunicación correcta y una alfabetización escrita.

También puede servir a los docentes para invitar a sus alumnos a trabajar el autoconocimiento mediante narraciones escritas en actividades propuestas en redes sociales como la identidad.

Espacio de stories:

Uno de los espacios relevantes en estos tiempos es el apartado de stories⁵⁴ que ahora no sólo es exclusivo de Instagram, Snapchat sino también de Facebook y Whatsapp⁵⁵. Esta herramienta la incluyó porque muestra la esencia de las redes sociales vistas con la mirada de este capítulo, como un espacio

⁵⁴ Recordemos que es una publicación con una duración de 24 horas.

⁵⁵ Es un software de teléfono móvil que permite la comunicación instantánea mediante mensajes escritos y de voz.

disponible para los usuarios para hablar sobre su día a día se podría decir que esa es la misión de este apartado.

Aunque con el paso del tiempo algunas de las herramientas pasen a un estado de obsolescencia, hoy en día las potencialidades de las redes sociales muestran que durante cierto periodo todavía podemos sacar provecho a las redes.

Seguramente el avance y actualización de la información harán que se creen otros apartados, pero corresponde a los docentes estar preparados para hacer un análisis de los progresos y desarrollo digitales.

De lo anterior se puede decir que la existencia de la web 2.0 así como las redes sociales representa un antes y un después en la forma de expresarse de las personas, la narración que hacíamos a nosotros mismos ahora es compartida a los otros, esto nos queda como reflexión sobre la relevancia de tener un perfil social porque tiene un impacto en la vida personal, que no se debe tener como algo de poco valor, porque influye en la vida de todas las personas que ingresan a estos medios.

Los procesos que ocurren dentro de nuestros perfiles como el grado de interacciones entre usuarios, el nivel de aceptación de las publicaciones realizadas, modifican la forma en que somos percibidos y el papel que adquirimos socialmente esto nos lleva a darnos cuenta cómo estos aspectos influyen en nuestra identidad y autoestima que la educación toma parte para ayudar a los jóvenes a saber los aspectos que se enfrentan al usar redes sociales.

Conclusiones

El siglo XXI está lleno de cambios que obliga a todo educador estar al tanto para hacer frente a todos los retos que impone un mundo inundado por las tecnologías de la información y la comunicación

La educación es un proceso que se lleva durante toda la vida su trascendencia está más allá de un salón de clases, esto le da una responsabilidad social para estar en constante actualización y reflexión sobre los cambios de la sociedad y el desarrollo tecnológico, especialmente por parte de los educadores que tienen el papel de enseñar las habilidades y destrezas necesarias para que los sujetos sepan enfrentarse a los retos del día a día.

Por lo tanto en este trabajo abordé sobre el impacto de medios como las redes sociales en la educación lo que me llevó a realizar una investigación que identificará sus posibilidades educativas para aprovechar su uso académico debido a que con su surgimiento y el nivel de aceptación de miles de usuarios principalmente adolescentes y jóvenes, la Pedagogía tiene la responsabilidad de reflexionar sus alcances educativos y académicos si bien estos medios se han desenvuelto principalmente en el área de las comunicaciones y el entretenimiento, el contenido que se comparte transmite valores e inclusive su uso ayuda a adquirir habilidades digitales, en esto la educación necesita tomar un papel para enseñar un uso fructífero y una conciencia sobre los beneficios que pueden tener para la educación así como las precauciones que deben implementar los chicos para usarlas correctamente.

Investigué sobre las principales redes sociales, en algunas de ellas enfatizando sobre sus características a causa de que existe abundante bibliografía sobre ellas, así también hablé sobre sus ventajas y desventajas para hacer notar que no son perfectas sino que son elementos que muestran los problemas de la sociedad para que los docentes puedan hacer un balance sobre los beneficios de usarlas y los inconvenientes que puede enfrentarse.

Conclusiones

Identifiqué que los cambios reflejados en la sociedad por el uso de redes sociales son inminentes, en el área educativa todavía no es una realidad total pues existen resistencias por parte de los docentes para hacer uso de las TIC por lo tanto de las redes sociales, provocando que los alumnos estén envueltos en un mundo dispar por un lado fuera de las aulas utilizan las redes sociales para hacer diversas actividades y al entrar al salón de clases deben olvidarse de ellas, por eso se busca hacer conciencia de la importancia de que los docentes aprendan a no prohibir su uso sino que ofrezcan los conocimientos necesarios para usar las redes sociales no sólo para fines lúdicos, sino para hacer actividades donde se les enseñe a tener una participación responsable es decir que sean buenos ciudadanos digitales, que tengan presentes las acciones que tienen que realizar para respetar a los otros, así como las reglas sociales que rigen la convivencia en estos medios.

Las medidas a tomar para hacer una intervención educativa usando las redes sociales implican que el docente tenga conocimiento de las potencialidades que pueden tener, como los siguientes aspectos:

- Las redes sociales forman parte del contexto de cientos de personas, dónde están incluidos los educandos y docentes.
- El docente tiene que repensar su rol y encontrar un componente educativo a las redes sociales como sucedió con otros medios como la televisión, la radio por dar unos ejemplos.
- La participación en estos medios se hace sin ningún tipo de mediación educativa, representando una oportunidad para no desistir en su uso y aprovechar los conocimientos tecnológicos que tiene los educandos sobre estas herramientas.
- El docente no necesita ser un experto en redes sociales, pero sí conocer las características y particularidades de cada una, para tener una idea básica de las herramientas con las que puede trabajar actividades académicas.

- Las actividades propuestas usando redes sociales, tienen que responder a factores como el contexto escolar de los alumnos, el programa de estudios de la materia, etc.

Para hacer un cierre sobre las posibilidades educativas de las redes sociales basándome en la información recabada pongo a disposición de todo docente interesado, una propuesta de actividades que retoman los tres temas principales tratados en esta investigación, resaltando que la enseñanza de la ciudadanía digital en cada una de las actividades es fundamental porque permite que los sujetos apliquen las pautas de comportamiento adecuadas para una mejor convivencia dentro de las redes sociales.

Se propone que los ejercicios se realicen dentro de las redes sociales en línea, la población a la que están dirigidas las actividades son para jóvenes que cursan el nivel medio superior y superior ya que estos son los usuarios principales.

Las actividades están pensadas para que el docente decida el tema a tratar, de acuerdo a su materia, objetivo y contexto de la clase la elección de la red social dependerá de la preferencia de cada profesor, se sugiere que los ejercicios se ejecuten tomando las medidas posibles para la protección de la privacidad e información expuesta por los alumnos.

Metacognición:

Retomando el tema de la metacognición esta ayuda a que las personas sean conscientes sobre sus procesos cognitivos, para desarrollarla se necesita la dirección de alguien experimentado que enseñe y ayude a la identificación de su uso.

La enseñanza de las habilidades metacognitivas, son principios que si se incorporan correctamente a las estructuras mentales, no sólo se usará en el ciclo escolar o materia en el que se trabaje, sino en todo momento de su vida.

Las actividades que propongo buscan que los alumnos reflexionen sobre sus aprendizajes, las cuales son descritas en los siguientes puntos:

- Análisis de los contenidos posteados⁵⁶ en las redes sociales:

En esta actividad se pretende que el alumno examiné las publicaciones hechas en las redes sociales e identifiquen los contenidos que puedan contribuir a su formación académica y de vida.

Ejemplo: Análisis de una imagen que refleja problemáticas sociales.

- Actividades para discriminar información en las redes sociales:

Se busca que los alumnos sean capaces de seleccionar fuentes confiables de información, mediante la enseñanza del análisis de las publicaciones a las que son expuestos cada segundo para identificar información falsa y verdadera.

Ejemplo: Identificar perfiles de redes sociales que difunden información incorrectas.

- Actividades para enseñar el control de uso:

Se procura concientizar a los alumnos para que establezcan los tiempos de uso de las redes sociales, mediante la planeación y control de su uso.

Ejemplo: Un cronograma de actividades donde se establezcan tiempo de uso de las redes sociales.

⁵⁶ Publicar o enviar contenido en las redes sociales.

- Ejercicios de memoria:

En esta actividad se espera que los alumnos sean capaces de recordar el contenido que visualizaron en sus redes sociales y puedan contribuir a los temas de la clase.

Ejemplo: Comentar una noticia vista en redes sociales que contribuya al tema visto en clase.

Aprendizaje colaborativo

La importancia de aplicar el aprendizaje colaborativo, se debe a que el ser humano en la actualidad ya no trabaja de forma solitaria, la sociedad en la que vivimos cada vez demanda una actividad colectiva, la forma en que están hechas las redes sociales favorecen el intercambio y la colaboración esto trae un beneficio pues necesitamos aprender a trabajar en equipo en todas las áreas de la vida, las redes sociales benefician esto pues esta colaboración online puede ser trasladada al cara a cara.

Las actividades propuestas son:

- Debate:

Esta actividad promueve que se cree un debate en el perfil o grupo en redes sociales, para que cada alumno realice una aportación sobre su punto de vista de un tema y comente las aportaciones de sus compañeros, estas interacciones representan una oportunidad para construir conocimiento colectivo pues aporta saberes al bagaje cultural de cada persona y reconstruye los conocimientos que se poseen.

- Los estudios de caso:

Esta actividad consiste en la exposición de un caso que invite a los sujetos hacer un análisis sobre una problemática, ya sea para comprenderlo o

encontrarle una solución, las personas involucradas en este tipo de actividades tienen mayores oportunidades de crecimiento cuando se encuentran juntas, pues transmiten los aprendizajes que han adquirido a lo largo de toda su experiencia.

- Revisión de videos:

Se propone que el docente haga uso de los videos que se encuentran en la red y que realice preguntas que inviten al análisis y la reflexión de todos los integrantes del grupo.

Narrativa:

Recordando este tema la narrativa es un medio que permite a las personas expresar historias o anécdotas personales, al aplicarla educativamente se vuelve una estrategia que beneficiará a los educandos para autoconocerse, representando una oportunidad para que al salir de la escuela sepan qué hacer con su vida, al saber sobre sus gustos, preferencias y vocación de vida; de acuerdo al pilar de la educación *Aprender a vivir juntos* propuesto por Jacques Delors (1996). Por otro, lado conocer la historia de una persona nos ayuda a ser más empáticos y comprender más su persona y las decisiones que ha tomado.

Los sujetos hacen uso de la narrativa para contar historias actualmente los soportes tecnológicos (imagen, vídeo, escrito, etc.) tienen una función importante, el relato digital es la propuesta principal de este aspecto porque puede usarse dentro de las redes sociales y las actividades que pueden derivar de este apartado son las siguientes:

- Relatos de autobiografía:

En esta actividad se pide a los alumnos que realicen un relato en alguna red social sobre su historia de vida, los elementos que contendrá son fecha de

nacimiento, lugar de residencia, escolaridad, anécdotas relevantes y sus metas.

Los escritos elaborados por los alumnos los ayudará a conocerse y comprender su estar en la sociedad, podrán recuperar experiencias y comprender las decisiones que han tomado.

- Diario personal:

Este ejercicio está pensado para que los alumnos realicen una descripción sobre su vida diaria.

- Diario grupal:

Este ejercicio tiene el fin de crear memorias sobre los eventos que marcan la historia colectiva, pueden usarse para describir los acontecimientos importantes en el salón de clases.

- Creación de cuentos:

Este tipo de actividad brinda a los alumnos la base necesaria para escribir historias con un inicio, un desarrollo y un desenlace, lo que favorece el desarrollo de la imaginación.

Todas las actividades pueden realizarse en tiempos extra-curriculares o dentro de la clase, los docentes tienen que tomar las medidas adecuadas para evitar las distracciones estableciendo las participaciones y tiempos de realización aunque el uso en ese momento es académico, dentro de las redes sociales existen elementos que pueden distraer a los alumnos.

Después de saber esto es importante que los docentes no teman usar las redes sociales porque los educandos harán uso sin ningún tipo de orientación o guía, es mejor hacerlo para que la educación no quede obsoleta, sino que va en camino con los avances de la sociedad, si bien es difícil es

importante llevar a cabo esto en la medida del contexto educativo tanto de la escuela y los jóvenes.

El uso de redes sociales por parte de los estudiantes se seguirá realizando, es fundamental que los educadores enseñen su uso para que sean ellos mismos los que posteriormente sepan auto dirigir su aprendizaje, para lograr una educación para toda la vida, que les de las pautas para aprovechar todos los recursos digitales a los que tengan acceso, para que los usen educativamente dentro y fuera de las aulas para realizar diferentes actividades académicas o cotidianas.

Con esta investigación buscó extender una invitación a colegas e investigadores interesados en la educación y la tecnología, para seguir pensando y replanteando lo propuesto aquí, el rápido avance tecnológico nos hace posicionarnos en un futuro impredecible, en el que las redes sociales pueden desaparecer o transformarse, representando este trabajo uno de los cimientos sobre el estudio de las redes sociales y sus posibilidades académicas, si bien aún no sabemos cuál será el alcance educativo de las redes sociales, esta tesina quedará como una muestra de los cambios que estamos viviendo en nuestra sociedad y la forma en que buscamos crear una conciencia para adaptar su uso y darles un sentido educativo.

Referencias

Libros:

- Abbagnano N. y VisalBerghi. (1992). *Historia de la Pedagogía*. 9 ed. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Bruner, Jerome. (1969). *Hacia una teoría de la instrucción*. México: Uteha.
- Bruner, Jerome. (1986). *Realidad Mental y Mundos Posibles: Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Barcelona: Gedisa
- Bruner, Jerome. (1987). *La importancia de la educación*. Barcelona: Paidós.
- Bruner, Jerome. (2013). *La fábrica de historias: derecho, literatura, vida*. 2a Ed. Buenos Aires: Fondo de cultura Económica.
- Cabero, Julio. (2008). *E-Actividades, un referente básico para la formación en Internet*. Bogotá. Eduforma.
- Constante, Alberto. et. al. (2013b). *Las redes sociales: Una manera de pensar el mundo*. FFyL: Ediciones sin Nombre.
- Constante, Alberto. et. al. (2013a). *Violencia en las redes sociales*. FFyL: Estudio Paraíso.
- Czarny, Marcela. (2000). *La escuela en Internet, Internet en la escuela: Propuestas didácticas para docentes no informatizados*. Barcelona: HomoSapiens.
- Durkheim, Emilio. (1979). *Educación y Sociología*. Bogotá: Andes.
- Escobar Peñaloza, Edmundo. (1975). *Introducción a la Pedagogía Contemporánea*. México. Porrúa.
- Flavell H. John. (2000). *El desarrollo cognitivo*. Traduc. María José Pozo y Juan Ignacio Pozo. 3edición. Madrid: Visor Dis.
- Kuhn, Thomas S. (2006). *La estructura de las revoluciones científicas*. 3 ed. México: Fondo de Cultura Económica.
- Larroyo, Francisco. et. al. (1971). *Fundamentos de la educación*. 3 ed. Buenos aires: EUDEBA
- Marrou, Henri- Irénée. (1998). *Historia de la educación en la antigüedad*. 2ed. Trad. Yago Barja de Quiroga. México: Fondo de Cultura Económica.
- Martos Rubio, Ana. (2014). *Twitter para mayores*. Madrid: Anata Multimedia.

- Millán, José Antonio. (1998). *De redes y saberes, Cultura y educación en las nuevas tecnologías*. Madrid: Santillana.
- Molina, José Luis. (2001). *El análisis de redes sociales una introducción*. Barcelona: Bellaterra.
- Nickerson, Raymond S., Perkins, David N. y Edward E. Smith. (1987). *Enseñar a pensar: Aspectos de la aptitud intelectual*. Barcelona: Paidós.
- Palomo López, Rafael. Ruiz Palmero, Julio y José Sánchez Rodríguez. (2008). *Enseñanza con TIC en el siglo XXI. La escuela 2.0*. Sevilla: MAD.
- Prendes Espinosa, M. P. y L. Castañeda Quintero. (2010). *Enseñanza superior, profesores y TIC*. Bogotá: MAD.S. L.
- Rheingold, Howard. (1994). *La comunidad Virtual, una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.
- Sarramona, Jaime y Salomón Marqués. (1985). *¿Qué es la Pedagogía?: Una respuesta actual*. Barcelona: CEAC
- Sarramona, Jaume. (2008). *Teoría de la educación. Reflexión y normativa pedagógica*. 2ª Edición. Barcelona: Ariel.
- Sangrá, Albert y A. W. (Tony) Bates. (2012). *La gestión de la tecnología en la educación superior: Estrategias para transformar la enseñanza y el aprendizaje*. Barcelona: Octaedro
- Spiegel, Alejandro. et. al. (2007). *Nuevas tecnologías, saberes, amores y violencias*. Buenos Aires: Noveduc.
- Soto Lombana, Carlos Arturo. (2002). *Metacognición: Cambio conceptual y enseñanza de las ciencias*. Bogotá: Magisterio.
- Villalpando Nava, José Manuel. (2005). *Historia de la educación y de la pedagogía*. 2ed. México: Editorial Porrúa
- Zambrano Leal, Armando. (2005). *Didáctica, Pedagogía y saber*. Bogotá: Magisterio.

Libros electrónicos:

- Aparici, Roberto. et. al. (2006). *La imagen: Análisis y representación de la realidad*. Barcelona: Gedisa. Recuperado el 31 de mayo del 2017, de <https://goo.gl/WmKX9C>

- Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF. Recuperado el 12 de septiembre del 2015, de <http://www.planetaweb2.net/>
- De Araújo Freire, Gustavo Henrique. et. al. (2010). *Ética da informação: conceitos | abordagens | aplicações*. Brasil: Ideia. Recuperado el 31 de mayo del 2017, de <https://goo.gl/bq5cUq>
- Delors, Jacques. et. al. (1996). *La educación guarda un tesoro: Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Madrid: Santillana.
- Pérez Álvarez, Miguel Ángel. et. al. (2014). *Buenas prácticas en Educación a Distancia: Experiencias significativas en Iberoamérica. II concurso de buenas prácticas, proyecto Ibervirtual, adscrito a la Cumbre Iberoamericana de jefes de estado y de gobierno*. Ecuador: Aiesad.
- Rodríguez L. Luis G. y Pérez Álvarez Miguel Ángel. (2014). *Ética multicultural y sociedad en red*. Madrid: Ariel. Recuperado el 29 de octubre de 2015, de <https://goo.gl/dDO8KJ>
- Sin autor. (2010). *Enciclopedia de conocimientos fundamentales Volumen I, Español| Literatura*. (pp 22-28, 41-42). México: Siglo XXI. Recuperado el 29 de diciembre de 2016, de <https://goo.gl/aqWbhw>

Revistas digitales:

- Aguirre de Ramírez, Rubiela. (2012). "Pensamiento Narrativo y educación", en *Educere, la revista venezolana de Educación*. N. ° 53, vol. 16, (enero-abril). pp. 83-92. Venezuela. Recuperado el 4 de enero del 2016, de <https://goo.gl/3Vs4K7>
- Ávalos Sandoval, Priscila citado en Garduño, Verónica. (2015). "Redes sociales espacio común para el aprendizaje: especialista" en *Educación Futura: Periodismo de Interés Público*. Tecnología. 21 de febrero. Recuperado el 5 de septiembre del 2015 en <http://goo.gl/NsmnpF>

- Barrera Linares, Luis. (1994). "La narración mínima como estrategia pedagógica máxima" en *Revista Perfiles educativos*, N°. 66. UNAM. Recuperado el 15 de diciembre del 2017 de: <https://goo.gl/kY6k36>
- Del Mora, María Esther. Villalustre Lourdes y María del Rosario Neira. (2016). "Relatos digitales activando las competencia comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado", en *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*. Vol. 15, pp 22-41. España. Recuperado el 6 de enero del 2017, de <https://goo.gl/40gJh6>
- Herreros, Miguel. (2012). "El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el Yo (self)", en *Digital Education Review*. N° 22. Barcelona. Recuperado el 31 de mayo del 2017, de <https://goo.gl/g6MLvC>
- Hütt Herrera, Harold. (2012). "Las redes sociales: Una nueva herramienta de difusión", en *Revista Reflexiones*, pp 121-128. Costa Rica. Recuperado el 29 de febrero del 2016, de <http://goo.gl/b6Ev5O>
- Igisbert Cervera, Mercé. (2002) "El nuevo rol del profesor en entornos tecnológicos", en *Acción Pedagógica*. N° 1, Vol. 11. pp 47-59. Venezuela. Recuperado el 1 de abril del 2016, de <https://goo.gl/0xmkwA>
- Iruela, Juan. (2015). "Qué es la web 3.0" en, *Revista Digital INESEM*. Granada. Recuperado el 17 de noviembre del 2017 de, <https://goo.gl/88oobz>
- Koldo Meso Ayerdi, Jesús Ángel Pérez Dasilva y Terese Mendiguren Galdospin. (2011). "La implementación de las redes sociales en la enseñanza superior universitaria", en *Revista Tejuelo N°12*, pp 137-155. Universidad del País Vasco. Recuperado el 29 de febrero del 2016, de <https://goo.gl/GIsAq9>
- Maddalena Tania Lucía y Sevilla Pavón Ana. (2014). "El relato digital como propuesta pedagógica en la formación continua de profesores", en *Revista Iberoamericana de educación*. N° 65, pp 149-160. España. Recuperado el 24 de abril del 2017, de <https://goo.gl/i8748Z>
- Martín Ortega, Elena. (2008). "Aprender a aprender: Clave para el aprendizaje a lo largo de la vida", en *Revista: CEE Participación Educativa*. pp 72-78. Recuperado el 8 de mayo del 2017 de: <https://goo.gl/W7vCJU>

- Muñoz Prieto, M. Fragueiro Barreiro M. y M. Ayuso Manso. (2013). “La importancia de las redes sociales en el ámbito educativo”, en *Revista Escuela Abierta*. pp 91-104. Recuperado el 22 de Febrero del 2016, de <https://goo.gl/FGctZ0>
- Osses Bustingorry, Sonia y Sandra Jaramillo Mora. (2008). “Metacognición: Un camino para aprender a aprender”, en *Estudios Pedagógicos*, N° 1, vol. XXXIV, pp 187-197. Chile. Recuperado el 12 de mayo del 2017 de <https://goo.gl/uot6GB>
- Pérez Álvarez, Miguel Ángel. (2015). “*Tecnologías de la mente. Las formas de la mediación del aprendizaje*”, en *Cola de Pez*. Recuperado el 6 de enero del 2017, de <https://goo.gl/JPwPy0>
- Ramírez León, Yasunari del V y Peña Arcila, José Bernardo. (2011). “La web 3.0 como herramienta de apoyo para la educación a distancia”, en *Étic@Net*. Año IX Número 10. J. Granada. Consultado en 3 de noviembre del 2017, de <https://goo.gl/jm21vt>
- Ribble Mike S, Bailey Gerald D y Ross Tweed W. (2014). “Digital Citizenship, addressing appropriate technology behavior”. *Learning Leading with Technology* 21. Traducción de Eduteka. Recuperado el 2 de noviembre del 2017, de <https://goo.gl/r4B471>
- Ros Martín, Marcos. (2009). “Evolución de los servicios de redes sociales en Internet”, en *Revista El profesional de la información*, N° 5, Vol. 18, (septiembre-octubre). pp 552-557. Recuperado el 20 de febrero del 2016, de <http://goo.gl/XDC500>
- Santilli, Daniel. (2003). “Representación gráfica de redes sociales. Un método de obtención y un ejemplo histórico”, en *Mundo Agrario*. N° 6 Vol. 3. (Enero-junio). La Plata, Argentina. Recuperado el 24 de abril del 2017, de <https://goo.gl/pDGNon>
- Urcola, Marcos. (2003). “Algunas apreciaciones sobre el concepto sociológico de juventud”, en *Universidad del Centro Educativo Latinoamericano Rosario*, N° 11 vol. 6, (noviembre). Argentina. Recuperado el 22 de marzo del 2017 de: <https://goo.gl/FxZDg5>

Páginas y artículos de Internet:

- Asociación de Internet. (2016). “12ª Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2016: Amipci” en Asociación de Internet. Recuperado el 29 de noviembre del 2017 de, <https://goo.gl/bu35Ta>
- Asociación de Internet. (2017). “13ª Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2017”: Recuperado el 29 de noviembre del 2017 de, <https://goo.gl/yyjmSq>
- Artero, B. N. (2011). *La interacción como eje de aprendizaje en las redes sociales*. Recuperado el 1 abril del 2016, de <https://goo.gl/7zThxS>
- Bravo Reyes, Carlos. (Marzo 2017) *Lo bueno, lo malo y lo feo del empleo de las redes sociales*. Cátedra Unesco de educación a distancia, UNED. Recuperado el 21 de marzo del 2017, de <https://goo.gl/LMGE1Z>
- Bruner, Jerome. *Life as narrative*, Recuperado el 11 de enero del 2017, de <https://goo.gl/RVMIqc>
- Campos, Campos, Yolanda. (1998). *Hacia un concepto de educación y Pedagogía en el marco de la tecnología educativa*. México: SEP. Recuperado el 1 de abril del 2016 de, <https://goo.gl/mD3i6c>
- Ceballos, Ángeles. (2004). *La escuela tradicional*. Universidad Abierta. Recuperado el 16 de noviembre del 2017, de <https://goo.gl/e5tc7t>
- Chávez Arcega, Marco Antonio. et. al. (2012). *Estrategias de aprendizaje colaborativo para redes sociales digitales*. Recuperado el 1 de abril del 2016, de <https://goo.gl/VqFChR>
- Constanza. (2016). “Cien años de soledad en memes: las creativas estrategias de la profesora que conquistó a las redes con una tarea de literatura”, en *BBCMundo*. Recuperado el 21 de noviembre del 2017 de, <https://goo.gl/BwjXmf>
- Diccionario de etimologías. Recuperado el 25 de enero de 2017 de <http://etimologias.dechile.net/?narrar>
- Ferri Benedetti, Fabrizio. (2013). *¿Qué es un hashtag?*. Softonic. Recuperado el 16 de febrero del 2017, de <https://goo.gl/dtd6pL>
- Flores, Javier. (2015). *¿Qué es el grooming?*, en *Muy interesante*. Recuperado el 21 de marzo del 2017, de <https://goo.gl/sJrVSE>

- García Sans, Anna. (2008). "Las redes sociales como herramienta para el aprendizaje colaborativo: Una experiencia de Facebook", en *Venezuela: Mentalidad Web*. Recuperado el 10 de Abril del 2016, de <https://goo.gl/4>
- Ilse a. (Sin años). "Maestra pide a sus alumnos memes de 100 años de soledad y esto fue lo que se les ocurrió", en *Recreoviral*. Recuperado el 21 de noviembre del 2017 de, <https://goo.gl/f9f3Pv>
- Inegi. (2017). Estadísticas a propósito del día mundial de Internet (17 de mayo). Recuperado el 17 de noviembre del 2017, de <https://goo.gl/K8WSPz>
- Jorge Halpern. (2012). *Pensando escuela transmedia*. Colectivo escuela transmedia. Recuperado el 11 de enero del 2017, de: <https://goo.gl/9Blgoj>
- Maganto Mateo, Carmen. (Sin año). *Capítulo 4. La autobiografía*. Recuperado el 20 de noviembre del 2017 de, <https://goo.gl/jNByng>
- Marquéz, Kretheis. (2012). *Metacognición del aprendizaje*, en Blog Universidad de los Andes Venezuela. Recuperado el 20 de noviembre del 2017 de, <https://goo.gl/18iw57>
- Medina Liberty, Adrián. (2016). *Mente y Narrativa en el Enfoque de Bruner*. Video de YouTube. Recuperado el 6 noviembre de 2016, de <https://goo.gl/6vgvPY>
- Meneses Benítez, Gerardo. (2007). *El proceso de enseñanza- aprendizaje: el acto didáctico. Interacción y aprendizaje en la universidad*. Recuperado el 5 de Septiembre del 2015, de <http://goo.gl/lvAQhk>
- Morduchowicz, R. Marcon, A. Silvestre, V. y Ballestrini, F. (2010). *Los adolescentes y las redes sociales*. Ministerio de Educación Presidencia de la Nación. Recuperado el 12 de febrero de 2016, de <http://goo.gl/uwNrfn>
- Nadal, Victoria M. (2016). *Desconectar de Facebook aumenta el bienestar según un estudio*. Madrid: Portal "El País". Recuperado el 3 de enero del 2016, de <https://goo.gl/i8cmxO>
- Ortega Ruiz, Pedro. Mínguez Vallejos, Ramón y Rodes Bravo María Luisa. (2001). *Autoestima: Un nuevo concepto y su medida*. Murcia.

- Universidad de Salamanca. Recuperado el 22 de noviembre del 2017, de <https://goo.gl/uo3KDd>
- Otake González, Claudia. (2006). *Las experiencias metacognitivas, sus estrategias y su relación con las plataformas educativas. Ponencia del 6to encuentro nacional e internacional de centros de autoacceso de lenguas*. Recuperado el 11 de mayo 2017, de <https://goo.gl/yrvVbQ>
- Piedrahita, Javier. (2016). *La historia de Snapchat, la nueva rompecorazones de las marcas, en 15 hitos*. Recuperado el 16 de febrero del 2017, de <https://goo.gl/8Fcw5N>
- Portal de Licencias Creative commons. Recuperado el 17 de noviembre del 2017, de <https://goo.gl/pSwAQd>
- Ramírez, Ricardo. (2015). "Uso de las TIC en la formación: algunos aportes de Facebook" en *Red iberoamericana de comunicación y divulgación científica*. Comunidad, 26 de enero. Recuperado el 5 de Septiembre del 2015, de <http://goo.gl/SIYXJR>
- Rodríguez, Ame. (2015). ¿Por qué nos sentimos atraídos por las redes sociales?. *Hipertextual*. Recuperado el 6 de enero del 2017, de <https://goo.gl/83rYHQ>
- Sin autor. (2012). El concepto de identidad. Extraído Dossier pedagógico Vivre ensemble autrement. Trad. CIP FUHEM: Elsa Velasco. Bélgica. Recuperado el 20 de noviembre del 2017, de <https://goo.gl/pRwDnH>
- Sin Autor. (2017). *¿Qué es el Cyberbullying?*. Recuperado el 21 de marzo de 2017, de <https://goo.gl/0FYHJ>
- Sin Autor. (Sin años). *Blog. DivertiMeme: Los memes y su adopción en la cultura mexicana*. Recuperado el 31 de mayo del 2017, de <https://goo.gl/ktnmXv>
- Sin autor. (2017). *Twitter aumenta el límite a 280 caracteres para todos los usuarios*. El país. Recuperado el 17 de noviembre del 2017, de <https://goo.gl/gQqHDE>
- Visita online al Museo de Louvre. Recuperado el 17 de noviembre del 2017, de <http://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne>
- Wikipedia. (2017). Aplicación web híbrida. Recuperado el 1 de enero del 2018, de <https://goo.gl/pdbGUb>

Tesis:

- Bautista Lozano, Jhoana Liency. (2015). Formación del pensamiento crítico y el uso de Internet en la era digital. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Gálvez García, Jazmín Elizabeth. (2013). Las redes sociales para niños como una herramienta para la educación en México. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Oeyen, Fátima. (2011) Aprendizaje a lo largo de la vida a través de redes sociales en Internet. Tesis de Maestría. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ospina Bedoya, Málory Johanna. Hernández Zapata, Sara Manuela y Galvis Ramos, Angie Lizeth. (2016). Usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el grado quinto de una institución del municipio de Dosquebrasas, Risaralda. Tesis de Licenciatura. Universidad Tecnológica de Pereira.

Imágenes:

- Imagen 1. Teoría Grafos. Recuperado el 19 de mayo del 2017 de <https://goo.gl/enOZFv>
- Imagen 2. Condición de uso. (2017). “*Estadísticas a propósito del día mundial de Internet*” en Inegi. Recuperado el 17 de noviembre del 2017, de <https://goo.gl/K8WSPz>
- Imagen 3. Barra de botones. Recuperado el 18 de mayo del 2017 de <https://www.facebook.com/>
- Cuadro 1. Uso de Internet. (2017). *13ª Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2017*” en Asociación de Internet. Recuperado el 29 de noviembre del 2017 de <https://goo.gl/yyjmSq>
- Cuadro 2. Actividades Online. (2017). “*13º Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2017*” en Asociación de Internet. Recuperado el 29 de noviembre del 2017 de, <https://goo.gl/yyjmSq>