



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
MAESTRÍA EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN**

**LAS REDES SOCIALES Y LA WEBQUEST COMO HERRAMIENTA DE
INTERACCIÓN Y DESARROLLO ACADÉMICO PARA EL ALUMNO.**

TESIS

**PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR EN ESPAÑOL.**

P R E S E N T A

RAFAEL CERVANTES MEDINA

TUTOR: DR. HÉCTOR TORRES LIMA

FES Acatlán

SANTA CRUZ ACATLÁN. NAUCALPAN ESTADO DE MÉXICO

AGOSTO DE 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

ENSEÑARÁS A VOLAR

“Enseñarás a volar,
pero nunca volarán tu vuelo.

Enseñarás a soñar,
pero no soñarán tu sueño.

Enseñarás a vivir,
pero no vivirán tu vida.

Sin embargo...

en cada vuelo,

en cada vida,

en cada sueño,

perdurará siempre la huella

del camino enseñado.”

Poema de la madre Teresa de Calcuta

“Si vieras el tamaño de la bendición
que te está por llegar,
entenderías la magnitud de la
batalla que estás librando.”

Índice:

Agradecimientos.	5
Resumen /Abstrac.	6
Introducción.	8
1.-La perspectiva del uso de las TIC en la educación media superior.	11
1.1. Definición de las tic.	11
1.2. Las tic en la educación.	13
1.3. Las tic y los adolescentes. La diferencia entre un nativo y un migrante digital.	16
1.4.El internet y la sociedad red.	18
2.- Las redes sociales (Facebook) y la webquest como instrumento didáctico en los estudiantes de educación media superior.	21
2.1. ¿Cómo usan la tecnología los estudiantes de nivel medio superior?	21
2.2. Las redes sociales en la educación.	24
2.3.Facebook en la educación.	26
2.4. La webquest, su estructura y uso para lo alumnos de bachillerato.	28
3.- Aspectos generales del sistema incorporado al Cch en el Centro Escolar del Lago.	32
3.1. Preámbulo general.	32
3.2. Ubicación e historia.	32
3.3. Localización.	32
3.4. Extensión.	33
3.5. Perfil sociodemográfico.	33
3.6. Historia del CEL y los objetivo del bachillerato.	33
4.- Propuesta didáctica del uso de la webquest y su difusión en redes sociales, en el taller de comunicación II del sistema incorporado al Cch en el Centro Escolar del Lago.	32
4.1 El diagnóstico.	34
4.2. Apliación de la webquest y el facebook en la unidad III del programa de comunicación II.	36
4.3. Webquest 1 "Línea del tiempo".	38
4.3.1. Producto final de la Webquest 1 "Línea del tiempo".	41
4.4. Webquest 2 "Elaboración de un documental".	47
4.4.1. Productos final de la webquest 2 "Elaboración de un documental".	47
4.5. Webquest 3 "Elaboración de un cartel publicitario".	52
4.5.1. Productos final de la webquest 3"Elaboración de un cartel publicitario".	52
4.6. Webquest 4 "Diseño de un portal de internet."	58
4.6.1.Producto final de la webquest 4 "Diseño de un portal de internet".	59
4.7. Conclusiones del proyecto.	66
Listado de obras consultadas.	67
Anexos.	71
	75

Agradecimientos:

Dios:

Gracias por permitirme la vida hasta este momento y terminar uno de mis proyectos más importantes. Por enseñarme la lección más grande de mi vida y darle a la misma, un giro de 180°. Porque sé que tus tiempos son perfectos y justos. Así como Job fue puesto a prueba, lo perdió todo y jamás renunció a ti, hoy hago lo mismo y dejo en tí mi alma para que la guíes en la forma correcta y así, ser bendecido como lo fue tu siervo al levantarse de su desgracia. Gracias por dejarme ver y apoyar a un gran ser y que para mi, significa mucho.

Cuerpo de sínodos:

A los Doctores: Alejandro Byrd; Alejandra Gasca; Lucy Acosta y al Maestro René Cuellar. Quienes dieron sus aportaciones correspondientes para la realización, modificación y actualización de este trabajo. Gracias por sus comentarios y apoyo.

Dr. Héctor Torres Lima:

Gracias por su guía. Los consejos y el apoyo. Me enseñó a verlo y tener una opinión diferente de usted. Sé que es una gran persona con una inigualable calidad humana. Todos sus conocimientos y opiniones, me han servido para crecer profesionalmente. Espero poder en un futuro tratarlo más y poder ser inclusive su amigo.

Mi Madre: Te ofrezco una disculpa por haberte puesto en una situación molesta. Gracias por darme la vida y apoyarme en todo momento. Me has sabido guiar y tus palabras son reconfortantes en los días difíciles de mi vida. Te quiero mucho madre.

A mis tios: Eduardo y Doroteo pues siempre han estado al pendiente de mi. De las acciones que llevo y de mi desarrollo personal y profesional. Siempre han estado en los momentos más oscuros de mi vida y eso no tiene precio. Los quiero mucho.

Mis hijos: Desirée, Orlando y Dante.- Cada uno de ustedes me ha dado mucha felicidad y alegría. Me dieron el amor más sincero y puro que uno pueda anhelar y tener. Los amo a cada uno con todo mi corazón y gracias por hacer de mi vida algo diferente y único.

Luz, Elsa, Esmeralda, Denis, Edna, Jesús Arturo y Alma: Ustedes me dieron el ánimo necesario para continuar y lograr este objetivo. Supieron guiarme y entender lo que sentía y lo respetaron. Gracias porque demuestran que en verdad ustedes saben estar en las buenas y en las malas. Mi admiración y gratitud en todo momento para con ustedes.

RESUMEN:

Vivimos en momentos de cambio tecnológicos muy importantes. De igual forma, la cultura, el arte, los deportes y la educación, están sufriendo una transformación necesaria para poder colarse en una magnitud mayor en la sociedad. Somos presas cautivas de la tecnología y las demás áreas del conocimiento, se están enfrentado a una convergencia en la que es adaptarse o morir en el intento.

Las redes sociales juegan un papel importante en la vida de las personas. Éstas tienen la ventaja de poder llegar a un número infinito de personas y tener así un entramado comunicativo, en el que se pueden usar otras aplicaciones y para distintas áreas de conocimiento. La educación tiene que converger en este cambio. Es por eso que se vincula la educación y la tecnología, a fin de que los alumnos puedan tener una representación diferente de sus actividades escolares y ayudarlos de esta manera a mejorar en el desarrollo de actividades.

¿Webquest y redes sociales para la educación? ¡Por supuesto! Nada mejor para el acercamiento a la tecnología, que el uso de una webquest y dar a conocer el producto final a través de la red social favorita de los jóvenes estudiantes: Facebook.

Este documento que tiene en las manos, es una propuesta de trabajo colaborativo, en el que se propone un acercamiento al uso de las webquest y las redes sociales, en alumnos de educación media superior. No me queda más que invitarlo a que haga sus comentarios pertinentes a fin de nutrir este trabajo y poder lograr los objetivos planteados en el mismo.

Palabras clave: Webques. Facebook. Investigación dirigida. Tecnología

ABSTRAC

We live in times of very important technological change. Similarly, culture, art, sports and education, are undergoing a necessary transformation to be able to sneak into a larger magnitude in society. We are captive captives of technology and other areas of knowledge, are facing a convergence in which is to adapt or die in the attempt.

Social networks play an important role in the lives of people. These have the advantage of being able to reach an infinite number of people and thus have a communicative framework, in which other applications can be used and for different areas of knowledge. Education has to converge in this change. That is why

education and technology are linked, so that students can have a different representation of their school activities and help them in this way to improve in the development of activities.

Webquest and social networks for education? Of course! Nothing better for the approach to technology, than the use of a webquest and publicize the final product through the favorite social network of young students: Facebook.

This document that you have in your hands, is a proposal of collaborative work, which proposes an approach to the use of webquest and social networks in students of upper secondary education. I only have to invite him to make his pertinent comments in order to nourish this work and be able to achieve the objectives set out in it.

Keywords: Webques. Facebook. Directed research. Technology

INTRODUCCIÓN

Se está en una sociedad cambiante que con el paso de los años ha tenido para bien, un desarrollo considerable para beneficio de los individuos mismos. Este desarrollo marca una diferencia en todos los campos del conocimiento que el ser humano pueda tener presentes, pero si no es bien enfocado y direccionado puede propiciar problemas ajenos a la realidad.

Es así como la economía, la cultura, la educación, los medios de comunicación, la medicina, etc. se han visto beneficiadas y agradecidas con los avances. Estos han permitido un sin número de posibilidades para que en cuestión de segundos, se pudiera tener una perspectiva clara de la información que se genera en el momento oportuno. La “aldea global” de McLuhan cobra entonces un nuevo sentido al permitir que todo ser humano que tenga posibilidades tecnológicas, tenga acceso a un nivel de conocimientos distintos que usados de manera adecuada, guiada, medida, puedan rendir frutos en el corto y mediano plazo en beneficio de un sector de la población que necesita una guía en este mundo tecnificado, frío e incapaz de dar una retroalimentación adecuada a los jóvenes estudiantes.

Se cuenta con herramientas tecnológicas que sirven para desarrollar algunas habilidades y conocimientos que los estudiantes del bachillerato pueden usar para complementar las actividades diarias para tener un nivel cognitivo competente a través de los constructos adecuados.

Se tienen satanizadas algunas herramientas que son parte de la cotidianidad de todos aquellos que se encuentran inmersos en las tecnologías de la información y la comunicación. Este cúmulo de aplicaciones pueden servir para acrecentar el conocimiento de los estudiantes y, por ende, tener cubierto varios aspectos de importancia al momento de investigar y desarrollar las tareas y actividades planeadas.

Un dato común es que los estudiantes de bachillerato ya no se encargan de investigar en forma adecuada. Basta con *googlear* la temática en general y tener por resultado una cantidad de información que en muchas ocasiones puede ser de dudosa procedencia. En muchas ocasiones, los estudiantes tienen la facilidad de perderse en el mundo virtual de la información. Las bibliotecas, hemerotecas y repositorios son lugares de nostalgia de las personas que realmente vivieron, sintieron, olieron y probaron un libro, una revista o un periódico para un proyecto de investigación.

Estos templos del saber se convirtieron en lugares obsoletos, en sitios que no eran del común de los jóvenes. Recintos que fueron sustituidos por unos cuantos pulsos del *mouse* y por un millar de resultados. Los estudiantes cuentan con un *top* de 10 resultados virtuales para una investigación. Resultados que a veces carecen de una estructura, de un contenido y de información no relevante. Las investigaciones tienen entonces a ser de baja calidad, con datos imprecisos y con un copiar/pegar descarado y burlón por parte de los estudiantes.

Es necesario que aplicaciones como las webquest y las redes sociales, sirvan para desarrollar buenas investigaciones, con calidad, con información verosímil que apoye las ideas, teorías e hipótesis que den pauta y cuerpo a un tema reflexivo de investigación y no solamente para salir del paso, usar el *top 10* de resultados arrojados.

Pero entonces, ¿cómo lograr que las redes sociales y las webquest sirvan como una herramienta de interacción entre una investigación académica y los estudiantes? ¿De qué manera las nuevas tecnologías pueden apoyar en el desarrollo académico de los estudiantes? ¿Cuáles son los alcances, ventajas y desventajas de una investigación dirigida a fin de que los estudiantes no se pierdan en datos virtuales?

Los objetivos para este trabajo son: Conocer el uso de las webquest, como instrumento de investigación guiada en el alumno de bachillerato. Promover el uso de las las redes sociales como instrumento de intercambio de información. Elaborar un proyecto integrador que permita identificar que el uso de las webquest y las redes sociales, son un instrumento válido para la construcción del conocimiento de los estudiantes de bachillerato.

Para este trabajo surgen una gran cantidad de preguntas que pueden ayudar a la elaboración de los proyectos integradores que elaborarán los estudiantes. Pero sin duda alguna la principal es: ¿Es viable el uso de la webquest y las redes sociales para la construcción y desarrollo del conocimiento del estudiante de bachillerato?

El desarrollo de este escrito se centra en 4 capítulos en los que se desglosará las características que tiene en conjunto el uso de la webquest y de las redes sociales como instrumento integrador del conocimiento de los jóvenes que se encuentran en bachillerato.

El primer capítulo se enfoca al uso de las TIC en la educación media superior como instrumento de apoyo para la generación de conocimiento. Se verificará la pertinencia del uso de la tecnología en la educación media superior y cómo se debe de integrar en los aprendizajes y saberes que todos los estudiantes de bachillerato deben de tener. Algo importante de resaltar en este apartado, es que surge el término de “nativo digital”, acuñado por Prensky en 1994 y que se enfoca a la existencia de generaciones que nacen digitalizadas y otras que tuvieron que recurrir a la tecnología a fin de no quedarse en el analfabetismo tecnológico.

El segundo capítulo explica las características que tiene los instrumentos tecnológicos y la aplicación en la educación. Se exponen las características básicas de las redes sociales, los edublogs y las webquest a fin de tener clarificada la forma en cómo estos elementos interactúan al momento de realizar una investigación dirigida.

Los últimos dos capítulos, es la aplicación de las herramientas explicadas con anterioridad. Los estudiantes previo a la elaboración de las actividades con webquest, se les solicita que en forma individual, contesten una serie de preguntas en línea, a fin de conocer las características y habilidades, así como actitudes que servirán para el desarrollo de cuatro ejercicios de investigación dirigida, al usar las redes sociales y las webquest. Cabe señalar que la investigación es cualitativa y la estrategia propuesta se aplicó a los estudiantes de los grupos 601 vespertino y 601, 602 y 603 en área II y III, de la materia de comunicación, en el sistema incorporado al CCH dependiente de la UNAM, con clave de registro en la DGIRE: 7776, en el Centro Escolar del Lago. Mismo que tiene su centro neurálgico en el municipio de Cuatitlán Izcalli y que atiende a una población de cerca de 500 estudiantes solo en el nivel de bachillerato.

Queda que usted, amigo lector, verifique la pertinencia y utilidad que tienen estos recursos tecnológicos para la construcción del conocimiento de los estudiantes del nivel bachillerato.

1.- LA PERSPECTIVA DEL USO DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

En este primer capítulo, se hace una aproximación a las TIC y la forma en cómo funcionan. Esta tecnología implica observar alrededor y que todo esté tecnificado, desde el control remoto de la televisión hasta las grandes plataformas que tienen por objetivo trabajar en distintos niveles de aplicación. La tecnología es cambiante y se usa de acuerdo a las necesidades. Pero a todo esto ¿qué son las TIC? ¿Qué alcance tienen? ¿Cuál es la perspectiva educativa a futuro?

1.1. Definición de las TIC

Se vive en un mundo globalizado. Éste tiende a ser cambiante, interconectado, virtual, con miles de posibilidades útiles e inútiles. Con potencialidad en el entretenimiento, la cultura y la educación. Este último punto es en lo que se centra este trabajo: ventajas y desventajas de tener una educación o actividades educativas a través de la red mundial.

La aldea global de Mc Luhan es ahora una realidad que tiene como fin obtener información precisa, contundente y culturizadora. No solamente las personas están involucradas en estas nuevas tecnologías. Nicolás Negroponte, catedrático del MIT (Instituto Tecnológico Massachussets, 1996), fue el primero en manejar la terminología de *convergencia* en los medios, es decir, la interacción que pueden tener los medios de comunicación, acoplados a las tecnologías; en este caso el Internet.

En este punto Becerra, (2003, p1) señala que:

El salto tecnológico que permite digitalizar la información y que alienta la hipótesis de que en los últimos treinta años se está produciendo una revolución informacional, se sustenta a la vez en el proyecto de la convergencia de soportes, lógicas industriales, culturas organizacionales, mercados y reglamentaciones de las principales industrias relacionadas con la producción, tratamiento, procesamiento, almacenamiento y distribución de información. La convergencia es uno de los principales conceptos que merecen conocerse por tratarse de una suma de procesos que afectan la médula de la sociedad informacional.

Sánchez Nava (2010, p.41) indica la importancia de la convergencia tecnológica en la revolución digital, al tener una amplia gama de posibilidad de interconexión y de uso de aplicaciones multimedia. Gracias a los avances tecnológicos, se tiene la posibilidad de contar con interconexiones para cada usuario. Servicios vía internet, así como *streaming* a cualquier hora y en cualquier parte del mundo para conocer lo sucedido en una determinada región. Imágenes en tiempo real así como el audio son aplicaciones de uso personal y que dan la oportunidad de acercarse a personas que son allegadas al usuario, como a aquellas que no lo son.

Este nuevo medio de comunicación tiende a ser una forma de vida en la actualidad. Sobre todo para las nuevas generaciones, personas que viven en la llamada sociedad de la información y que, gracias a los avances tecnológicos, pueden tener la información que quieran en milésimas de segundo. Claro es que en algunos casos, estas opciones de información no son de la calidad debida.

Pero ¿qué son las llamadas TIC y qué aplicaciones pueden tener? Para Cabero (2004, p.198):

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas.

Las TIC son el conjunto de tecnologías que conforman la sociedad de la información: informática, Internet, multimedia y los sistemas de telecomunicaciones que permiten la distribución, es decir, el conjunto de elementos, procesos, medios e instrumentos que facilitan el acceso, uso y aprovechamiento de la información a través de medios de comunicación satelital, teléfono, fax y discos compactos para enviar y recibir texto, voz e imagen.

Las tecnologías de la información y la comunicación son vitales y cobran día a día una mayor relevancia e interés por parte de millones de personas que ingresan a este mundo virtual. Las razones para estar en este medio pueden ser diversas, desde la obtención de aplicaciones, hasta la transmisión de datos para incrementar el conocimiento que se pueda adquirir de sucesos o hechos históricos. Se puede tener acceso ilimitado a una serie de herramientas que ayudan a facilitar la forma o estilo de vida: videoconferencia, correo electrónico, foros de discusión, canales de comunicación, internet. En cuanto a la educación, tiene grandes alcances y limitaciones, como las exclusiones culturales, desigualdades educativas y problemas de interacción social.

Para Miranda (1996, p.6):

La denominada superautopista de la información no es más que un conjunto de tecnologías contemporáneas que permiten la distribución electrónica de texto, video, datos y voz, que circulan a través de gigantescas redes telemáticas. La universidad virtual permite que el acto educativo no sólo ocurra en un ambiente cerrado de clase o campus, sino también que un estudiante pueda individualizar su aprendizaje utilizando las telecomunicaciones, cuestión que está modificando sustancialmente la educación superior.

Ávila Font (2003), enumera una serie de opciones en las cuales las nuevas tecnologías disponen de nuevas capacidades para tratar la información como son:

- a) La capacidad para almacenar enormes cantidades de información. Esto cambiará el papel tradicional del profesor como fuente de información a un orientador en los procesos de enseñanza aprendizaje con su estudiantado.
- b) Las nuevas formas de comunicación entre los individuos. Las redes de comunicación y telemática posibilitan el intercambio de información entre ordenadores de un modo eficiente y transparente, rompen los obstáculos espaciales y temporales que en otras épocas eran impensables.
- c) La capacidad de tratamiento de la información y no sólo textuales, sino de otros sistemas de códigos, hoy muy arraigados en la vida cotidiana como son los lenguajes audiovisuales, multimedia, hipertexto.

Se puede mencionar que las TIC no sólo están en los niveles señalados con anterioridad, sino además, que juegan un papel importante en la educación actual presencial, lo deseable es que exista una convergencia entre las TIC y el aprendizaje. Existen varios tratados y acuerdos de cooperación para que se desarrolle en forma adecuada la educación con el uso de las TIC. De igual forma se desarrollan opciones viables para la adquisición de conocimientos a través de la red mundial y poder elevar los estándares educativos que son necesarios para el desarrollo de las habilidades de los estudiantes de la educación media superior.

1.2. Las TIC en la educación

Las TIC tienen un potencial inmenso para desarrollar la inteligencia en los estudiantes, pero en la mayoría de las escuelas se frena esta eficacia de tal manera que no sólo ayudan, sino que cohibe. ¿Se puede realmente hablar de progreso si se pasa del tablero tradicional de tiza, al de superficie sintética blanca y luego al tablero digital interactivo, cuando lo único que está cambiando es la superficie en la que se escribe? ¿Escribir en un procesador de texto es diferente a escribir a mano, o es simplemente más fácil?

La solución a esto no es sólo ocupar las herramientas que se presentan en cada aula, es cambiar el paradigma de cómo es que se educa. Cómo es que se realiza una planeación de clase y cómo se dan los ambientes de aprendizaje.

En el informe ejecutivo 2013, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO , pp. 15-21) plantea:

[...] ha recibido el mandato de sus Estados Miembros para abordar los temas clave, las tensiones y las posibilidades al alcance de las políticas públicas que permitan aprovechar el potencial de las TICs a favor de la educación y el desarrollo. [...] El acceso a una educación de calidad, en tanto derecho fundamental de todas las personas, se enfrenta a un contexto de cambio paradigmático al comenzar el siglo XXI. El desarrollo que han alcanzado las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en los últimos años demanda al sistema educacional una actualización de prácticas y contenidos que sean acordes a la nueva sociedad de la información.

Pensar en TIC es enfocarse rápidamente a una computadora e internet dentro de la práctica docente. Así mismo se debe agregar a estas partes, los programas de aplicación educativa, los simuladores, multimedia y objetos de aprendizaje con la finalidad de tener un cambio estructural y general en la forma de impartir clases y de esa manera, tener un alto impacto educativo que sea benéfico para los estudiantes y por ende, en la construcción de conocimientos y saberes que son importantes para el desarrollo del adolescente.

Lara Ruiz (2013, p. 18), indica que:

Los maestros son sujetos imprescindibles para potenciar el aprovechamiento de estos medios. Por lo que no solamente debe de aceptarla en su práctica, deben de aprender a manipularlas de acuerdo con las necesidades encontradas y, de igual manera, generar conciencia sobre los usos que podrían darles dentro de la acción educativa.

Por otra parte Garay (citado en Cobo: 2010, p. 2.), contempla un análisis de la apropiación de la tecnología dentro del aula:

El proceso donde no solamente se contempla el manejo instrumental de las TIC, es necesaria también la reflexión sobre el uso y debe estimular la conformación de habilidades que enriquezcan el proceso educativo, y lograr hacer un uso asertivo, selectivo y contextual que posiciones a las TIC como un medio para enseñar y aprender y no como un fin en sí mismas.

La integración de las TIC dentro del aula, permiten en gran medida, un desarrollo para el profesor y una oportunidad distinta para el estudiante. Estas herramientas deben usarse en conjunto con una buena estrategia didáctica; deben ser atractivas a fin de que mostrar la operatividad de las tareas presentadas. El chat, los foros, las webquest, los edublogs, twitter, youtube, instagram, todo en conjunto puede permitir los logros que se esperan: cumplir con la integración de las TIC a la educación y proporcionar una educación de calidad con las herramientas tecnológicas y, sobre todo, saber de qué manera integrarlas a la vida escolar diaria. Las TIC pueden ser una opción para la interacción entre profesores y estudiantes, a fin de tener una mejora educativa, en la cual se integren nuevos saberes, habilidades y formas de trabajo colaborativo.

El trabajo colaborativo tiene como finalidad reconstruir el conocimiento a partir de una premisa: profesores - facilitadores, guías del conocimiento, motivadores de la creatividad, del pensamiento crítico – reflexivo autónomo, así como mediadores del conocimiento, capaces de ofrecer al estudiante la superación y desarrollo que demandan los estándares educativos a nivel nacional.

Con la reforma educativas del sistema de bachillerato en México, se tiene planeado que el estudiante tenga una educación centrada en tres ejes principales para el desarrollo: las disciplinares, genéricas y profesionales y en todas ellas que se encuentre la interacción debida con las TIC.

Como menciona Delors (1996., p. 21):

Los sistemas educativos deben responder a los múltiples retos que les lanza la sociedad de la información, en función siempre de un enriquecimiento continuo de los conocimientos y del ejercicio de una ciudadanía adaptada a las exigencias de nuestra época.

En este sentido, el impacto que puedan tener las TIC debe ser favorable a las exigencias y avances de la sociedad. En este aspecto, la educación juega un papel importante en el desarrollo y uso de las TIC. El aprendizaje a lo largo de la vida no sólo trata de ofrecer más oportunidades de formación sino también de generar una conciencia y motivación para aprender. Requiere de un estudiante que tome parte activa en el aprendizaje, que sepa aprender en multiplicidad de entornos, personalizar el aprendizaje y construir necesidades específicas. *“Educar ya no es empaquetar los contenidos del aprendizaje y ponerlos al alcance de los estudiantes, sino capacitarles para la experiencia del aprendizaje”*. (Sánchez Nava, 2010, p. 30).

Como indica Marqués Graells (2000):

La cambiante sociedad actual, a la que llamamos sociedad de la información, está caracterizada por los continuos avances científicos (bioingeniería, nuevos materiales, microelectrónica) [...] Cuenta con una difusión masiva de la informática, la telemática y los medios audiovisuales de comunicación en todos los estratos sociales y económicos, a través de los cuales proporciona: nuevos canales de comunicación (redes) e inmensas fuentes de información [...] configurando así nuestras visiones del mundo en el que vivimos e influyendo por lo tanto en nuestros comportamientos.

Frente a esta nueva cultura tecnificada y "massmediática", se distinguen dos posiciones extremas de los ciudadanos: la primera son los apocalípticos, la consideran una "anticultura" decadente y desintegradora de la moral. La segunda son los integrados que ven de manera optimista esta nueva cultura.

Desde otra perspectiva, Restrepo Gómez (2004) señala una tendencia creciente hacia la desinstitucionalización y comercialización de la educación. La identificación del *“e-learning”* o aprendizaje a través de Internet como un área propicia para el desarrollo del mercado está atrayendo nuevos inversores. Cada vez más se considera el mercado educación-entretenimiento como un sector prometedor. Nuevas iniciativas educativas dirigidas aparecen de la mano de museos, bibliotecas y otras instituciones no propiamente educativas. El mercado se llena de nuevos centros de enseñanza y portales educativos con iniciativas de formación continuada. La educación adquiere un puesto de gran importancia en el desarrollo y consolidación de la nueva sociedad.

La educación no puede quedarse lejos de los cambios tecnológicos que son pieza importante del aprendizaje de los individuos. En cada escuela, cada aula, cada profesor, debe de incluir el uso de la tecnología para complementar las actividades cotidianas de la currícula de cada materia.

Saber es parte importante de la educación y uno de los preceptos dentro de las competencias que debe manejar un estudiante. No se debe confundir el término de saber con el de información. Con las TIC se puede acceder a una gran cantidad de información que puede inducir al error y al mismo tiempo, pueden contribuir al desarrollo de la persona pero no podrá eliminar del todo la esencia del esfuerzo cognitivo y constructivo que pueda realizar el alumno.

Con la finalidad de que el estudiante no tenga problemas al momento de obtener información, es necesario que aprenda a buscar los elementos necesarios en forma dirigida. De aquí la importancia del uso de las redes sociales, las plataformas educativas, los blogs, las webquest y todas las aplicaciones necesarias que sirvan como guía al alumno para complementar los temas vistos en la currícula, con datos que sean relevantes para el desarrollo de las capacidades y habilidades cognitivas.

1.3 Las TIC y los adolescentes. La diferencia entre un nativo y un migrante digital

En 1978, comenzó el hablarse del uso de las nuevas tecnologías (TIC). Todos aquellos que nacieron a partir de este año, tuvieron y tienen la oportunidad de estar enmarcados a lo que en un futuro se conocería como la sociedad red; la sociedad de la información o la del conocimiento. En esta época, en algún momento los *nativos digitales*, tuvieron que enfrentarse a una computadora, a un teléfono celular, a una consola de video juegos que les diera la oportunidad de conocer algo novedoso y que cambiaría a la sociedad a nivel mundial. Este término se le adjudica a Marc Prensky (2001). El uso de la palabra nativo es debido a que los nativos digitales ya son considerados habitantes de un país distinto ya que hasta tienen incluso un idioma propio.

La relación con la información es diferente. "En contraste con sus padres, que solían querer guardar en secreto cualquier información que tuviesen, los *nativos digitales* adoran compartir y distribuir la información en cuanto la reciben" (Prensky, 2001, pág. 6).

Estos nuevos usuarios enfocan el trabajo, el aprendizaje y los juegos de nuevas formas: absorben rápidamente la información multimedia de imágenes y videos, igual o mejor que si fuera texto; consumen datos simultáneamente de múltiples fuentes; esperan respuestas instantáneas; permanecen comunicados permanentemente y crean también sus contenidos. Forman parte de una generación que ha crecido inmersa en las nuevas tecnologías, desarrollándose entre equipos informáticos, video consolas y todo tipo de artilugios digitales, convirtiéndose los teléfonos móviles, los videojuegos, Internet, el email y la mensajería instantánea en parte integral de sus vidas y en su realidad tecnológica.

Navegan con fluidez; tienen habilidad en el uso del ratón; utilizan reproductores de audio y video digitales a diario; toman fotos digitales que manipulan y envían; y usan, además, los ordenadores para crear videos, presentaciones multimedia, música, blogs, etc. Utilizan el acceso hipertextual en vez del

lineal. Funcionan mejor trabajando en red. Y prefieren los juegos al trabajo serio. Destacan la inmediatez en las acciones y en la toma de decisiones. Acercándonos al área de la psicología, el nativo digital en la niñez ha construido los conceptos de espacio, tiempo, número, causalidad, identidad, memoria y mente a partir, de los objetos digitales que le rodean, pertenecientes a un entorno altamente tecnificado.

Hay quien sostiene que el crecimiento en este entorno tecnológico puede haber influido en la evolución del cerebro de los nativos digitales. En concreto, se investiga el efecto de los juegos electrónicos en algunas habilidades cognitivas y la generación incluso una nueva estructura neuronal en los individuos. Son una generación creciente. Que fructifica de acuerdo a las necesidades y que lejos de ser una moda pasajera, el futuro está en la reafirmación de conocimientos y de valores digitales que bien pueden ayudar a desarrollar las capacidades intelectuales.

Pero, ¿qué pasa con los nativos digitales y los inmigrantes digitales? Nativos digitales es el término que describe a los estudiantes, menores de 30 años, que han crecido con la tecnología y, por lo tanto, tienen una habilidad innata en el lenguaje y en el entorno digital. Las herramientas tecnológicas ocupan un lugar central en sus vidas y dependen de ellas para todo tipo de cuestiones cotidianas como estudiar, relacionarse, comprar, informarse o divertirse. Inmigrantes digitales son aquellos que se han adaptado a la tecnología y hablan su idioma pero con un cierto acento.

Estos inmigrantes son fruto de procesos digitales y han tenido que adaptarse a una sociedad cada vez más tecnificada. Entre ambas generaciones las diferencias pueden ser importantes: En contraste con los inmigrantes, con cierta tendencia a guardar en secreto la información (el conocimiento es poder), los nativos digitales comparten y distribuyen información con toda naturalidad, debido a la creencia de que la información es algo que debe ser compartida. Para los inmigrantes digitales, la capacidad de abordar procesos paralelos de los nativos digitales no son más que comportamientos con apariencia caótica y aleatoria.

Los procesos de actuación de los inmigrantes suelen ser reflexivos y, por lo tanto, más lentos, mientras que los nativos digitales son capaces de tomar decisiones de una forma rápida, sin pensarlo mucho, y en ambientes complejos. Y con relación a los juegos electrónicos, los utilizados por los inmigrantes digitales en décadas anteriores eran lineales, en funcionamiento y objetivos, mientras que los más recientes son más complejos, implican la participación y coordinación de más jugadores. Además, los nativos digitales crean recursos propios: herramientas, armas, espacios, universos, etc., se apropian de la tecnología, además de utilizarla.

De lo que estamos seguros en la actualidad, es que esta generación y las subsecuentes, tienen un poder de adaptación a las tecnologías impresionantes. Cada tres años la tecnología se vuelve obsoleta y por ende, los elementos que integran a las TIC deben de modificarse a fin de que sean de utilidad para los usuarios.

1.4. El internet y la sociedad red

Castells, sostiene que la Internet es más que una tecnología, un medio para todo: medio de comunicación, de interacción, de organización social es un medio en el que se basa una nueva sociedad en la que se vive. Enumera 10 puntos clave acerca de Internet y la sociedad en red, que resultan de utilidad para los fines de esta investigación:

1. Las lecciones de la historia de Internet. Se desarrolla desde los años setenta, a partir de la interacción entre la investigación universitaria, los programas de investigación militar de los Estados Unidos y la contracultura radical. libertaria, que buscaban un instrumento de liberación y autonomía respecto al Estado y a las grandes empresas. No hubo aplicación militar de Internet, hubo financiamiento militar que los científicos utilizaron para los estudios y la creación de las redes tecnológicas. Dos décadas más tarde, se impulsaría el uso social generalizado. Desde el principio se desarrolló como un instrumento libre de comunicación, a partir de una arquitectura informática abierta de libre acceso y autogestionada, que fue progresivamente modificada colaborativamente por una red internacional de científicos y técnicos.
2. La geografía de Internet. Se pueden distinguir dos tipos de geografía: la de los usuarios (muy concentrada en los países desarrollados) y la de los proveedores de contenido (concentradas en las principales áreas metropolitanas que es donde están las personas con la información y el conocimiento necesario)
3. La divisoria digital. Las personas que no tienen acceso a Internet tienen una debilidad cada vez mayor en el mercado de trabajo. Los territorios no conectados pierden competitividad económica. Además aparece un segundo elemento de división social más importante que la conectividad técnica: la capacidad educativa y cultural de utilizar Internet. Saber buscar la información, procesarla convertirla en conocimiento útil para lo que se quiera hacer, saber aprender a aprender.
4. Internet y la nueva economía. Internet ha permitido el desarrollo de las transacciones financieras electrónicas y de los mercados bursátiles virtuales, no obstante la nueva economía no es la de las empresas que producen o diseñan Internet, es la de las empresas que funcionan con y a través de Internet. En el comercio electrónico, un 80% son transacciones entre empresas, solamente un 20% es comercio a consumidores finales.
5. La sociabilidad en Internet. Internet desarrolla, pero no cambia, los comportamientos sociales. En general cuanto mayor es la red física de una persona, mayor es la red virtual (aunque en casos de débil sociabilidad real, Internet puede tener efectos compensatorios). Las comunidades virtuales tienen otro tipo de lógica y de relaciones. Son comunidades de personas basadas en unos mismos intereses, afinidades y valores. Internet permite saltar las limitaciones físicas del espacio para buscar personas afines con las que establecer relación. Son tanto más exitosas cuanto más están ligadas a tareas o intereses comunes.
6. Los movimientos sociales en Internet. Actualmente hay una crisis de las organizaciones

tradicionales (partidos, asociaciones políticas) en favor de los movimientos sociales en torno a valores y proyectos (medio ambiente, derechos humanos). La mayor parte de estos movimientos sociales utilizan Internet como una forma privilegiada de acción y organización en red (cualquier persona puede lanzar un manifiesto en Internet y ver como se aglutinan personas en torno a un proyecto). En ellos el poder funciona en redes locales que permiten organizar por ejemplo protestas globales.

7. Relación directa de Internet con la actividad política. Internet podría ser un instrumento de participación ciudadana extraordinario, un ágora política de información de la clase política y los gobiernos a los ciudadanos y de relación interactiva. Pero gobiernos y políticos solamente lo usan como tablón de anuncios. La sociedad modela Internet y no al contrario. Allí donde hay movilización social, Internet actúa como instrumento de cambio social; allí donde hay burocratización política y política estrictamente mediática de presentación ciudadana, Internet es simplemente un tablón de anuncios.
8. La privacidad en Internet. Los gobiernos no pueden controlar Internet, pero no hay privacidad, todo puede ser rastreado.
9. Internet y los medios de comunicación. Internet y TV seguirán siendo dos sistemas distintos. No parece interesante transmitir TV por Internet por el gran ancho de banda que consumirían todos los canales, pero Internet si puede ser el sistema operativo con el que interactuemos para seleccionar la información que se quiera ver.
10. Internet constituye la infraestructura tecnológica y el medio organizativo que permite el desarrollo de una serie de formas de relación social que no tienen origen en Internet, que son fruto de una serie de cambios históricos, pero que no podrían realizarse sin Internet.

¿Es importante la tecnología para la educación? La pregunta es pertinente porque es parte del desarrollo de todo individuo que está en edad escolar y que pretende no tener clases de índole tradicionalista. La misma tecnología obliga tanto al educando como al profesor a desarrollar nuevos productos educativos en los cuales se vea el estudiante involucrado y le permita trabajar mediante proyectos y que cumpla con las competencias marcadas con las modificaciones a la reforma educativa en materia de educación media superior.

2.- EL FACEBOOK Y LA WEBQUEST COMO INSTRUMENTO DIDÁCTICO EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

El desarrollo de la tecnología ha permitido que se gesten una nueva forma de comunicación e interacción entre las personas. En esta evolución de los medios de comunicación, se ha comenzado a dar prioridad a la parte educativa. Programas concebidos a fin de que el internet no sólo sea usado como medio de comunicación, sino como un transportador de información que sirva para el desarrollo humano.

En este mismo tenor, hay instrumentos que apoyan al sistema educativo mediante tareas e investigaciones dirigidas y con portales especializados de apoyo a estas tareas. Sí, gracias al internet podemos tener la información que se quiera en cuestión de segundos. Pero lo importante es conocer y saber qué es lo que se va a investigar, en dónde se va a investigar y el producto que se presentará para poder tener la seguridad de que la tarea realizada, corresponde a lo solicitado previamente.

En este capítulo, se abordará la parte esencial del social media, las características de los jóvenes asíduos al social media y las herramientas de apoyo a los estudiantes para elevar el nivel cognitivo en una investigación dirigida.

2.1. ¿Cómo usan la tecnología actualmente los estudiantes del nivel medio superior?

La tecnología tiene una gran variedad de aplicaciones. Se encuentra para aspectos recreativos, culturales, sociales, educativos, profesionales, financieros, empresariales. Lo cierto es que en todo momento, a cualquier hora y en donde sea, se está rodeado de tecnología. La popularidad y bajos costos de algunas tecnologías, ha permitido que las familias se vean inmersas en la adquisición de productos tecnológicos de última generación. La finalidad, sin duda, es tener un dispositivo que les permita estar a la vanguardia y proporcione los accesos a la información que consideren adecuados.

No importa si es una PC, un smartphone, una tablet, etc., lo que cuenta es tener la conectividad a cualquier costo y en donde sea. Los adolescentes son el segmento que más consume tecnología. Una tecnología que les permite tener información en milésimas de segundo y que puede ser de utilidad para el desarrollo de las actividades cotidianas.

“En la actualidad la vida de los adolescentes está impregnada por las TIC: todas las áreas de su vida, desde los aspectos escolares y la recreación hasta las relaciones personales, están vinculadas a la tecnología. Para ellos es común el contacto cotidiano con variadas herramientas tecnológicas, ya que pueden realizar sus tareas en una computadora, hacer llamadas telefónicas,

enviar o recibir mensajes de texto en el celular, o bien comunicarse con sus amigos por medio de un chat o de las redes sociales.” (Pérez Lira, 2013 p. 93).

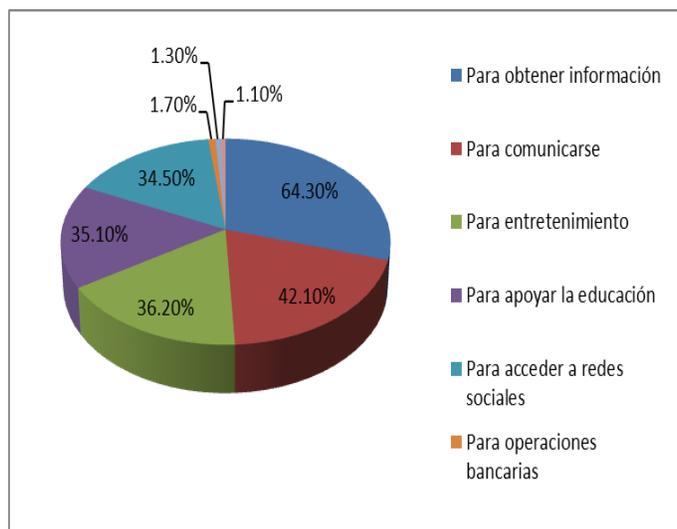
En el reporte ejecutivo del mes de mayo de 2014 y en conmemoración del día mundial del internet, el INEGI (Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática), dio a conocer los resultados anuales sobre el estudio de Módulo sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares 2013. Se hace mención que el total de usuarios de internet en el país corresponde un total de 46 millones de usuarios.

“De este total de usuarios tecnológicos, El 74.3 por ciento de los cibernautas mexicanos tiene menos de 35 años, lo que significa que los jóvenes son quienes más uso hacen de la tecnología, y también los primeros que las adoptan. Por su parte, la proporción de niños (6-11 años) que navegan en la red es de 11.7 por ciento, mostrando cada vez mayor presencia en el total de usuarios de Internet.”(INEGI, 2014)

Una de las partes que interesa para poder entender el uso que se le da a la tecnología por parte del adolescente es que 28.6%, de los estudiantes de educación media superior, son consumidores de las TIC. Pero ¿de qué manera usan las TIC's? La gráfica que se muestra a continuación, menciona los principales usos que se le da a esta herramienta tecnológica:

Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares 2013

Para obtener información	64.3%
Para comunicarse	42.1%
Para entretenimiento	36.2%
Para apoyar la educación	35.1%
Para acceder a redes sociales	34.5%
Para operaciones bancarias	1.7%
Para interactuar con el gobierno	1.3%
Otros usos	1.1%



Es necesario señalar que en la adolescencia es cuando el joven trata de encontrar una interacción con el entorno. Lo logra precisamente a través de los distintos medios tecnológicos que operan en la actualidad. El joven está ávido de compartir sentimientos, imágenes, la perspectiva de la vida, y lo logra a través del uso de los medios tecnológicos que están a al alcance.

La misma tecnología sirve para socializar en pares e inclusive para fortalecer las habilidades en alguna parte del entorno.

Varios especialistas han estudiado los efectos negativos y positivos que tiene el uso de la tecnología con los adolescentes. Algunos resultados han sido validados y usados para comprender el por qué el uso de la tecnología.

“La primera de ellas sostiene que el tiempo que los adolescentes pasan frente al televisor, la computadora o el teléfono celular es tiempo perdido o restado a la realización de actividades más tradicionales como pasear, platicar, jugar con los amigos o leer un libro; la segunda postura (más entusiasta) sostiene que los medios y su uso representan una oportunidad de acceso a la información y al conocimiento, lo que a su vez permite conocer y compartir la diversidad cultural y social”. (Lira, Pérez Rubicelda, 2013).

Morduchowicz (2008, p: 6) destaca 3 elementos que son esenciales para que los jóvenes le den una importancia considerable al uso de las tecnologías:

“La primera de ellas, que se centra en los efectos producidos por los medios de comunicación e información en los adolescentes, señala que estos medios y sus contenidos condicionan el comportamiento de los jóvenes, pues son los únicos modelos de conducta para ello.

La segunda, que se centra en el uso que los adolescentes dan a los medios, sostiene que las personas integran los medios a su vida cotidiana y que los adolescentes no son pasivos ante ellos, pues pueden elegir lo que quieren, les conviene, les interesa y los gratifica de los medios.

Finalmente, la tercera se enfoca en el estudio de la relación adolescente-TIC en el contexto social, y, a diferencia de las anteriores, sostiene que la relación de los jóvenes con los medios de información y de comunicación es parte de un proceso social, y que el consumo cultural (que se da partir del uso de dispositivos tecnológicos) desempeña un papel importante en la construcción de la identidad.”

La interacción que tienen los jóvenes y las TIC, representa sin duda alguna, que los adolescentes van seleccionando los propios canales de comunicación. Identifican lo que les interesa y lo que no lo desechan. El uso de la tecnología, propicia la construcción de la identidad, pues tienen la factibilidad de que todas las problemáticas que tienen en la vida real, pueden trasladarlas a un mundo virtual en el que

gracias a las TIC, pueden tener un abanico de opiniones y opciones a fin de tomar la desición correcta y pertinente para la vida.

2.2. Las redes sociales en la educación

Para poder hablar de las redes sociales en la educación, se debe tener claro que es una *red social*. Este término es acuñado no sólo por los estudiosos del campo sino por los adolescentes en general, que gustan de estar interconectados. Cabe señalar que el uso del social media, permite la difusión de imágenes, audio, video y datos que conforman en términos general lo que conocemos como WEB 2.0.

Para Sánchez Nava (2010, p.60)

“Una red social en Internet es una comunidad de usuarios registrados en un portal web que comparten información, interactúan entre ellos mediante mensajes y cuentan con otras formas de colaboración. En una red de este tipo, conocida como comunidad virtual, se forman grupos de amigos por afinidad. Cada usuario registrado puede mantener una lista de contactos considerados como amigos, los cuales deben de estar registrados en el portal.. [...] Las redes sociales son, sin lugar a dudas, uno de los desarrollos más innovadores de la Web 2.0. Concebidas con el propósito de interconectar usuarios que comparten aficiones, amistades, ideas, fotografías, vídeos y elementos multimedia de todo tipo.[...] Aplicaciones como YouTube, MySpace, Flickr, Orkut o Facebook, además de ocupar el ranking absoluto de los lugares más visitados de Internet. [...], constituyen un auténtico fenómeno de masas, del que podemos extraer numerosas aplicaciones educativas”.

Es claro que cada vez se tiene una aceptación por distintos segmentos, el uso de estas aplicaciones a la parte educativa y cultural, que si bien no resuelven del todo el problema de la educación, si brindan un apoyo constante en la complementacion de actividades, tareas, foros y wikis adicionales al trabajo que se efectúa en el aula.

Una de las ventajas esenciales de la Web 2.0 es sin duda el que se deja a un lado el sistema tradicionalista de enseñanza, por uno que está centrado en el aprendizaje del estudiante. Los estudiantes poco a poco dejaron de ser personajes pasivos dentro de la estructura tradicionalista para volverse un ente activo dentro de una comunidad que está globalizada, tal y como lo hacen en la actualidad las redes sociales. Valenzuela (2013, p.2) toma un concepto importante del uso de las redes sociales en la educación:

“Las redes favorecen la publicación de información, el aprendizaje autónomo, el trabajo en equipo, la comunicación, la realimentación, el acceso a otras redes afines y el contacto con otros expertos,

por mencionar algunos elementos. Todo entre el binomio estudiante y profesor; lo cual facilita el aprendizaje constructivista y el aprendizaje colaborativo.”

Las redes sociales no sólo están en un nivel abierto, sino que además, se han dado sitios de especialización que permiten el intercambio de actividades y recursos enfocados al desarrollo del estudiante. El aprovechamiento puede ser duplicado ante esta circunstancia. Valenzuela (2013, p.3) se enfoca a algunas características que deben de existir al momento de enfocarse al uso de las redes sociales en el aula y que a continuación se hacen mención:

“Así, en lo referente al uso educativo de las redes de índole general, se pueden mencionar los siguientes, como parte de muchas aplicaciones, cuyo límite es la imaginación y creatividad del profesor.

Institucional.- Esta opción permite una gran riqueza en el intercambio de información y en la formación de comunidades de diversos tipos; entre grupos de la misma asignatura, entre profesores del mismo departamento, etcétera. Adicionalmente, generan un sentido de pertenencia por parte de todos los involucrados.

Materia o asignatura.- Estas permiten llevar a cabo la comunicación entre profesor y estudiantes. De esta forma, el profesor puede enviar tareas o fechas de entrega, publicar contenidos multimedia que apoyen su actividad docente; por su parte, los estudiantes pueden desarrollar y entregar trabajos individuales o en equipo, así como consultar dudas.

Asesorías.- Este es un subgrupo de los anteriores, en el que el objetivo se acota concretamente a la solución de dudas o problemas que presenten los estudiantes en relación con la clase o con las tareas y trabajos asignados.

Noticias.- Este también es un subgrupo de los mencionados, pues permite la difusión de mensajes por parte del docente. Se publican las actividades para los estudiantes, las fechas de entrega de trabajos o de los siguientes exámenes.

Estudiantes.- Esta opción también brinda una gran riqueza, ya que promueve la autonomía, la colaboración en equipo entre ellos, el estudio grupal y la solución de tareas”.

2.3.- Facebook en la educación

Esta red social es preferida por las personas en todo el mundo y presenta una conectividad amplia a nivel mundial. Aunque es un elemento en que la mayoría de las personas usan para socializar, tiene otras aplicaciones que funcionan tanto dentro y fuera del aula.

El uso de esta red social, ha permitido tener avances significativos en cuanto a complementar la información en clase. Países como Argentina, Venezuela, Perú y España, son los que más han apostado al uso de las redes sociales y en especial del Facebook para poder proporcionar datos complementarios a los estudiantes.

Un sin fin de posibilidades están abiertas gracias al Facebook. Para Gómez (2010, p.3):

“La mayor fortaleza de Facebook y lo que la hace interesante para un posible uso educativo de carácter colaborativo, es su alta tasa de penetración en la población mundial. Efectivamente, Facebook cuenta hoy con más de 400 millones de usuarios activos (Facebook, 2010), siendo una de las mayores comunidades a nivel mundial. Ahora bien, para evaluar si Facebook cuenta con características que permitan su uso como plataforma educativa, para actividades académicas colaborativas”

La interacción educativa con el facebook puede darse a partir la creación de un perfil específico para el trabajo áulico, colocar en el mismo cuestionarios, guías, información de relevancia que permita a los estudiantes complementar actividades extra clase, una investigación dirigida, uso de foros bajo un determinado tópico. Interacción asincrónica y sincrónica con el cuerpo docente. En caso de que sea un perfil de una institución educativa, informar sobre fechas de eventos relevantes, acciones institucionales para la mejora en la institución. Intercambio de experiencias, etc. La principal ventaja del uso del facebook en la educación se puede resumir en unas cuantas palabras: trabajo colaborativo.

Adaime (en Pisitelli 2010, p.23), indica las ventajas que se presentaron al incluir las redes sociales en el trabajo escolar:

- “Experimentar nuevas rutinas de aprendizaje y enseñanza, asentadas en la creación colaborativa.
- Generar conocimiento de modo colaborativo.
- Estimular el aprendizaje y el trabajo entre pares.
- Hacer una producción colaborativa [...] que contribuyera a la generación del conocimiento.
- Estimular el desarrollo de habilidades técnicas y sociales básicas para participar en la sociedad contemporánea.”

De acuerdo con el reporte ejecutivo de la AMIPCI 2013 (Asociación Mexicana de Internet), se muestra que 24% de los usuarios de internet, oscilan en el rango de edad de los 13 a los 18 años, etapa que, corresponde al nivel escolar de educación media superior.

81% de los encuestados, dedica un promedio de 5 horas y 36 minutos a estar conectados en redes sociales. Aunque no se menciona en el estudio, es importante señalar que en ninguna encuesta le da un peso en función a la parte educativa o cultural que pueda darse por parte del Facebook.

Piscitelli implementó el uso de esta herramienta dentro del programa superior de comunicación.

“Los grupos cerrados de trabajo de cada comisión en Facebook permitían compartir y ver los avances de investigación, el planteo de hipótesis y las producciones más destacadas de las otras dimensiones [...] Docentes y estudiantes podíamos ver no solo el estado de cuestión de las comisiones sino, fundamentalmente, las sugerencias planteadas por los colegas sobre como encarar las diferentes instancias del proyecto.” (Piscitelli, 2010, p. 25)

Es aquí en donde se debe de identificar la parte del trabajo colaborativo que deben de llevar a cabo los docentes con los estudiantes. La tecnología debe de ser un aliciente más en el desarrollo de las actividades cotidianas en el aula y que fomenten un resultado adecuado con los estudiantes. El plan nacional de desarrollo mexicano de 2013-2018, en la estrategia 3.1.4, promueve la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Explica que se deben de establecer condiciones estratégicas para que México logre insertarse en la vanguardia tecnológica en beneficio de la educación.

Una de estas formas sin duda, es dar cabida a nuevos recursos tecnológicos que contribuyan a la construcción de conocimientos y reafirmación de los mismos por parte del estudiantado de bachillerato.

Facebook sin duda tiene grandes potenciales de desarrollo en la educación. Sin embargo, depende de cada uno de los profesores el usar esta herramienta para complementar las tareas académicas y así cumplir la normatividad que viene marcada en el PND (Plan Nacional de Desarrollo), y a su vez, salir de los aspectos tradicionalistas de la educación, que si bien forjó a varias generaciones, ahora resulta obsoleta frente a los avances tecnológicos que se gestan en forma diaria y que da oportunidad a los estudiantes de ir inclusive un paso más adelante que a los profesores. Es obligación de todo aquel que se encuentre en la docencia, en dar la vuelta a la hoja y permitirse dar la oportunidad de tener una actualización en TIC, a fin de hablar el mismo lenguaje que tienen los estudiantes y por ende, saber las necesidades educativas que le permitan complementar las labores en el aula.

2.4.. La webquest, su estructura y uso para los alumnos de bachillerato.

¿Qué es una webquest? Es una investigación guiada que tiene como marco la red y que generalmente es presentada a los estudiantes como un sitio Web en el que se contienen las diferentes partes de que se compone.

“Se trata de una actividad enfocada a la investigación, en la que la información usada por los estudiantes es, en su mayor parte, descargada de la Web. Las webquest se diseñan para rentabilizar el tiempo del alumno, centrando la actividad en el uso de la información más que en su búsqueda.” (Temprano, 2010, p. 15).

Pérez (en Temprano 2010, p15), define a la Webquest como:

“Una actividad práctica de aprendizaje significativo en la que el ordenador tiene un rol de herramienta y el alumno construye su propio conocimiento a partir de la investigación que realiza de la transformación de la información encontrada, todo ello utilizando recursos auténticos de la WWW y ayudado por el andamiaje que le facilita el profesor, con el objetivo de cumplir una tarea final.”

La idea que prevalece en el uso de la Webquest es el que los estudiantes busquen información en la red y la reutilicen para resolver los planteamientos que se les hacen a través de las distintas tareas.

En muchas ocasiones los estudiantes al momento de darles una actividad, tienden a perderse en el mundo virtual o simplemente se encargan de dar el famoso *copy-paste*. La Webquest permite tener una actividad dirigida, en la que el profesor previamente busca los materiales que usarán para elaborar la tarea planteada. La información quedará como herramienta en la parte de recursos a usar al momento de revisar las indicaciones de la Webquest y en la cual se verá más adelante la funcionalidad de la misma.

Los estudiantes no se libran de la búsqueda de información, sino que más bien, saben ahora a donde dirigirse para buscar la misma y darle el tratamiento correspondiente. Sin duda alguna, el objetivo principal de la utilización de la Webquest, es que los estudiantes hagan buen uso del tiempo y se concentren en la utilización de la información más que en buscarla.

La Webquest es diseñada y elaborada por el docente para tener un potencial educativo más amplio. Es una guía para los estudiantes en cuanto al uso correcto de la información y brinda el andamiaje preciso para una investigación dirigida. A través de esta investigación, se registran y organiza la información y se da vida a productos válidos, productos colaborativos a través de proyectos que se diseñan a partir del planteamiento de un problema, de la creatividad e ingenio de los adolescentes.

Bernie Dodge, (Temprano, 2010, p. 17). creador del modelo Webquest, plantea tres premisas necesarias para el uso de la misma:

- Lo que se quiere lograr de los estudiantes.
- Las capacidades que se pretenden desarrollar.

- Las técnicas que aplicará para conseguir ese desarrollo.

Este planteamiento se centra en el modelo ITO de Feuersteirn (Input, Transformation, Output), en el cual los estudiantes capaces de a través de tres niveles mentales para la construcción del aprendizaje.

“La información que encuentren será transformada en su cerebro apoyándose en los andamios de transformación, y estos productos y propuestas creativas e innovadoras formarán parte de la información de salida emitida por el estudiante. Los estudiantes hacen uso de recepción, transformación y producción que el mediador (docente) les facilita en la Webquest.” (Temprano, 2010, p. 18-20).

La Webquest tiene bases pedagógica en el constructivismo, específicamente en el modelo didáctico del aprendizaje mediado.

Desde que Bernie Dodge, catedrático de la Universidad Estatal de San Diego creo la Webquest en 1995, ésta ha mostrado que es un recurso educativo funcional para el desarrollo de determinadas capacidades específicas, [...] “entre las que encontramos los contenidos básicos, valores y actitudes, haciendo que el uso de internet no sólo se limite a actividades no pedagógicas sino más bien a involucrar actividades educativas.” (Temprano, 2010, p. 21)

Cuando se usan las Webquest como una estrategia de aprendizaje, se desarrollan varias habilidades cognitivas como son:

- Comparación.
- Inducción.
- Deducción.
- Construcción.
- Abstracción.
- Análisis de perspectivas.

En términos generales, se puede decir que mediante el uso de las Webquest se puede conseguir:

- Desarrollar la alfabetización informacional de nuestros alumnos.
- Promover el desarrollo de habilidades cognitivas de orden superior.
- Estimular un espíritu crítico frente a la adquisición de información.
- Implicar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, aumentando así su motivación y predisposición hacia el mismo.
- Mejorar la destreza relacionada con el uso de computadoras.
- Aprender a investigar en forma dirigida.

Para poder adentrarse más en el desarrollo de este tema, es necesario materializarlo. Generalmente se presenta en forma de sitio web, que se compone de seis partes esenciales: Introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión. Es necesario mencionar que existen actualmente, sitios en Internet que se especializan en la elaboración de las Webquest y que algunos como Eduteka, lo maneja como proyecto. Pese a esto, mantiene la misma estructura que compete a la Webquest como tal.

Estrutura:	Descripción:
Introducción.	Es la página de inicio, la que se muestra al estudiante la primera vez que accede a la Webquest. Provée al estudiante la información básica, le orienta sobre lo que le espera y despierta el interés a través de una variedad de recursos. La meta de la introducción es hacer la actividad atractiva, divertida y estimulante para los estudiantes, de tal manera continúe hasta terminar la actividad encomendada.
Tarea.	Es una descripción formal de lo que se va a realizar. Debe de ser interesante y debe de efectuarse los pasos marcados de principio a fin. El producto que van a elaborar puede ser una presentación multimedia, una exposición, un video, un ensayo fotográfico, la construcción de una página, etc. Cuando la tarea es exitosa, bien se puede volver a usar con otros estudiantes e implementarla de nuevo actualizando datos, referencias o tareas nuevas a fin de aplicarla en forma correcta. Puede redefinirse en caso de ser necesario o simplemente dar la oportunidad de que los estudiantes hagan su contribución presentando algo adicional a lo que se les solicitó.
Proceso.	Se describen los pasos que el estudiante debe de seguir para llevar a cabo la tarea, con las herramientas incluidas para cada paso. Esto puede servir como estrategia para dividir las tareas en subtareas y describir los papeles a ser representados por cada estudiante. La descripción debe de ser corta, clara y contundente.
Recursos.	Consiste en una lista de sitios web que el profesor ha localizado para ayudar al estudiante a completar la tarea. Son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar la atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. Algunos recursos no deben de estar precisamente en internet. Pueden ser libros, revistas, fichas, material que sea útil y que complemente la información del tema a desarrollar.
Evaluación.	Es mediante el uso de las rúbricas valorativas, estándares y constructivistas. A fin de poder ser específicos, claros, consistentes y justos con las acciones que

	el alumno va a realizar y por ende, debe de estar conciente de la evaluación que se va a fijar. Normalmente se trabaja en heteroevaluación a fin de que el profesor sea el que asiente la calificación fijada en los rubros valorativos.
Conclusiones.	Resume la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso de manera que se muestre lo aprendido. El profesor puede animar a los estudiantes para que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad.

Elaboración propia con base en Temprano(2010, p. 25-44)

Sin duda alguna, con una idea estructurada de la tarea y plasmándola en forma correcta el estudiante construirá la realidad y creará los objetos de estudio que le darán a la larga, posibilidades de desarrollar las competencias genéricas y disciplinares necesarias para el ámbito escolar y personal.

3.- ASPECTOS GENERALES DEL SISTEMA INCORPORADO AL CCH EN EL CENTRO ESCOLAR DEL LAGO.

3.1.- Preámbulo general

Cuando se pensó en la idea de implementar algunos recursos tecnológicos para los estudiantes de 6° semestre del sistema incorporado al CCH-UNAM, clave de la DGIRE 7776, y que se imparte en el Centro Escolar del Lago, se observaron varias opciones de aplicación. Para poder realizar un trabajo adecuado y poder realizar la propuesta didáctica correcta, se tuvieron que tomar en cuenta los factores de: ubicación e historia, clase social, transversalidad en los estudios, nivel de aplicación y uso que le daban los estudiantes a la tecnología.

3.2. Ubicación e historia

La denominación de Cuautitlán Izcalli proviene del náhuatl, las raíces etimológicas son: cuauhuatl, “árbol”, titlán, “entre”, iza, “tu” y calli, “casa” significan “Tu casa entre los árboles”. El escudo simboliza al Municipio que está formado por un triángulo color rojo, estilizado, con las puntas redondeadas, en cuyo centro destaca un círculo blanco con ramificaciones hacia el centro de cada uno de los lados que forman el triángulo. se segregó por decreto gubernamental el 23 de junio de 1973, para construir el municipio 121 del Estado de México. (Correo EDOMEX, 2015)

3.3.- Localización

Medio Físico (Localización, Extensión, Orografía, Hidrografía, Clima, Flora, Fauna) Localización El Municipio de Cuautitlán Izcalli se localiza en la provincia fisiográfica del eje Neovolcánico y forma parte de la sub-provincia fisiográfica Lagos y Volcanes de Anáhuac; al norte colinda con los municipios Cuautitlán y Tepetzotlán, al sur con los municipios de Atizapán de Zaragoza y Tlalnepantla de Baz, al este con los municipios de Cuautitlán y Tultitlán y al oeste con los Municipios de Nicolás Romero y Tepetzotlán. En cuanto a su población oscila alrededor de los 541,170 habitantes, similar a Atizapán de Zaragoza y Tultitlán rebasados solo por Tlalnepantla con 683,808 habitantes, representan una de las concentraciones de mayor importancia económica y demográfica de la denominada, zona norponiente del Valle de Cuautitlán- Texcoco, además de los municipios de Ecatepec y Zumpango, aunque no mantienen una relación directa con estos dos últimos. Ocupa una superficie total de 109.9 km², con una altura promedio de 2,252 msnm (metros sobre el nivel del mar) siendo uno de los municipios de superficie media, semejante a Ecatepec y Tecamac, superados por Tepetzotlán y Zumpango (alrededor de 20,000 ha.). (Correo EDOMEX, 2015)

3.4.- Extensión

Las vías de comunicación se dan a lo largo de ésta, con cruceros de avenidas perpendiculares y respectivos distribuidores viales, desde el norte hasta el sur del territorio:

- ⊞ Av. Adolfo López Mateos, en San Lorenzo Río Tenco.
- ⊞ Av. Huehuetoca, con la Av. Jesús Jiménez Gallardo.
- ⊞ Av. Chalma con la Av. Calzada de Guadalupe.
- ⊞ Av. Huixquilucan y Av. Constitución con las Av. Asociación de Industriales de México y la Av. Desarrollo.
- ⊞ Av. Ejército mexicano con la Av. Henry Ford. ⊞ Av. Paseos del Bosque con Camino a Tepalcapa.
- ⊞ Av. Miguel Hidalgo con Camino a Lago de Guadalupe y zona Industrial de Lechería, en Tultitlán.
- ⊞ Av. Hacienda de Mayorazgo en Perinorte con Av. Central, hacia la Zona Industrial de Lechería, a Santa María de Guadalupe y a la Av. López Portillo rumbo a Ecatepec.

La concentración urbana más alta y desarrollada se da alrededor del centro urbano de la Cabecera Municipal compuesta principalmente por el Parque Central y el Corredor Centro Urbano, puesto que agrupan la mayor cantidad de usos del suelo, tanto comercial como de servicios e incluso habitacional. Las coordenadas geográficas (Latitud y Longitud) son: MÁXIMA MÍNIMA 19°43'46" Latitud norte 19°35'05" Latitud norte 99°17'25" Longitud oeste 99°10'32" Longitud oeste

3.5.- Perfil Sociodemográfico

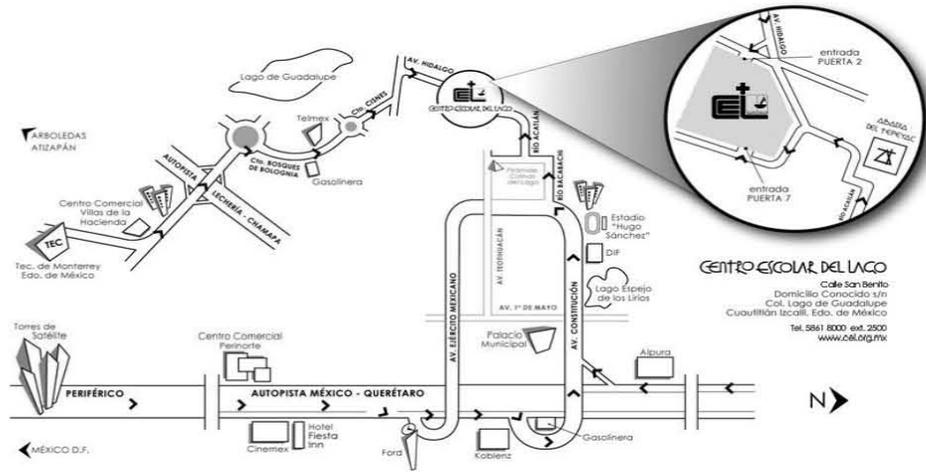
Con relación a la población que habla alguna lengua indígena, ésta representa sólo el 0.62% del total de habitantes al 2010. Dicha población, tiene una relación directa con el asentamiento de los 13 pueblos originarios, así como del proceso migratorio de otras entidades federativas, hacia el municipio. La tendencia marcada a nivel nacional con respecto a la pérdida de la lenguas autóctonas, se replica en Cuautitlán Izcalli.

3.6.- Historia del Centro Escolar del Lago y los objetivos en el bachillerato en sistema incorporado

Desde el año de 1964 se había inaugurado el primer edificio de Primaria, en la zona suroeste del terreno actual. Con este edificio se marcó el primer paso para abrir la nueva escuela benedictina que se llamaría *Colegio del Tepeyac Lago de Guadalupe*, mismo que inició su actividad académica en febrero de 1965.

El 20 de septiembre de 1972 ante notario público se cambió oficialmente el nombre del Colegio del Tepeyac Lago de Guadalupe, por el que prevalece hasta la fecha: *Centro Escolar del Lago A.C.* "Los objetivos de

la sección de CCH están enfocados a formar preuniversitarios con altos valores éticos y morales, que respetan la naturaleza y usan la tecnología en su labor diaria. Así, nuestra misión se centra en la formación integral, buscando que los estudiantes de nuestro colegio sigan destacando en forma académica y humana a nivel nacional.” (Centro Escolar del Lago, 2015)



4.- PROPUESTA DIDÁCTICA DEL USO DE LA WEBQUEST Y SU DIFUSIÓN EN REDES SOCIALES (FACEBOOK) EN EL TALLER DE COMUNICACIÓN II DEL SISTEMA INCORPORADO AL CCH EN EL CENTRO ESCOLAR DEL LAGO.

En este apartado, se mencionan los distintos aspectos metodológicos y prácticos de esta investigación y a su vez, conocer la viabilidad de este estudio, en el cual tienen como fundamento principal que a través del constructivismo, los estudiantes puedan realizar investigaciones dirigidas, con el uso de las TIC, como vehículo de información y presentar materiales que sean factibles y viables dentro de la materia de comunicación I y II.

El estudio comprendió el periodo septiembre 2013 a septiembre 2014. Se usó como muestra base los grupos 601 vespertino y 601, 602, 603 y 604 en área II y III de turno matutino.

Los objetivos del programa de estudios del CCH y que se presentan en la página: (Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades, 2015)

- Valorar la comunicación como expresión de su ser social y ético, mediante el ejercicio de las diferentes formas de lenguaje, con el fin de ir desarrollando integralmente su propia personalidad.
- Conocer la estructura y el funcionamiento de los elementos del proceso comunicativo, examinándolo en sus diferentes contextos, para mejorar sus habilidades comunicativas interpersonales.
- Desarrollar habilidades analíticas y prácticas sobre la comunicación grupal, acudiendo a contextos escolares y extraescolares que le faciliten el paso de sus relaciones interpersonales a grupales, para que logre interesarse por los acontecimientos sociales ligados a la comunicación.”

Por otra parte, las competencias que se pretenden alcanzar con el programa de comunicación II son:

“En el contexto de la globalización mercantil, los medios y las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) ejercen una influencia decisiva en los procesos de estructuración, integración y desarrollo de los individuos de las sociedades contemporáneas. Tanto en los espacios privados, en la medida en que ofrecen satisfactores de tipo material y simbólico en forma de bienes culturales, como en los espacios públicos, pues se han convertido en la nueva ágora, o plaza pública, en la que se discuten, dirimen y deciden los asuntos que afectan a todos. La producción cultural de esos medios y tecnologías proveen hoy, a vastos segmentos de la población, de criterios para interpretar el mundo y para dar sentido a su vida. De ahí la necesidad y urgencia de su estudio y de una educación para la recepción en todos los niveles escolares.”

Propósitos del curso del Taller de Comunicación II:

- Comprender el significado del concepto de comunicación masiva, identificando las características de cada uno de sus elementos básicos, el funcionamiento y gestión de los medios ,de las TIC a nivel global, regional y local.
- Reconocer los procesos sociales generados o reforzados por los medios y las TIC, mediante la identificación de la formación y comportamiento de la opinión pública para que participen en los asuntos que afectan a todos.
- Desarrollar su capacidad para analizar mensajes masivos, valorando su contenido simbólico y su impacto social para que esté en posibilidad de producir sus propios mensajes masivos.

A partir de los puntos que marcan los programas de estudio, se revisó la necesidad que existía en que los estudiantes usaran las TIC enfocadas a la educación y no solamente como parte del ámbito recreativo.

Se revisó la necesidad de que los estudiantes de 6° semestre mostraban resistencia a ciertas actividades que eran parte fundamental de su desarrollo. Esas acciones estaban enfocadas a la investigación, la falta de interés del módulo y por ende, a la entrega de trabajos de dudosa calidad y procedencia. La falta de una bibliografía específica, una raquítica explicación de donde buscar la información y la falta de materiales adecuados para realizar investigaciones, fueron algunos de los elementos que permitieron incorporar el uso de las TIC, dentro del programa de Comunicación I y II, con la finalidad de subsanar esas deficiencias y a su vez, lograr que los estudiantes pensarán más en el desarrollo y diseño de actividades que les fueran significativas, divertidas y creativas.

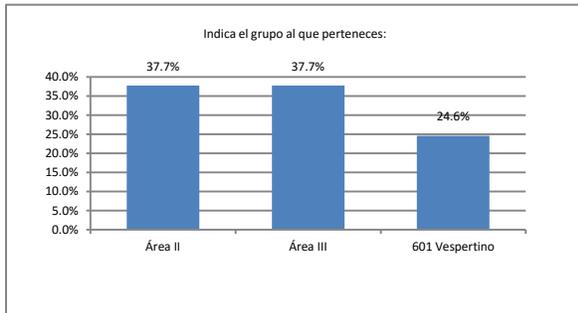
El objetivo en esta serie de actividades que se llevarían a cabo, a fin de subsanar la mayoría de las deficiencias escolares por parte de los estudiantes, fue usar como herramientas de trabajo la webquest, los edublogs y las redes sociales a fin de trabajar de una manera colaborativa, novedosa e interesante, pero sobre todo, que el proyecto cumpliera con los requisitos que marca el programa de estudios.

El trabajo colaborativo permitiría un desarrollo de habilidades que ayudarían a los estudiantes a conocer o reconocer el terreno en donde trabajarían. Serían los propios diseñadores de conocimiento a través de fuentes dirigidas sin necesidad de navegar y perderse en la word wide web.

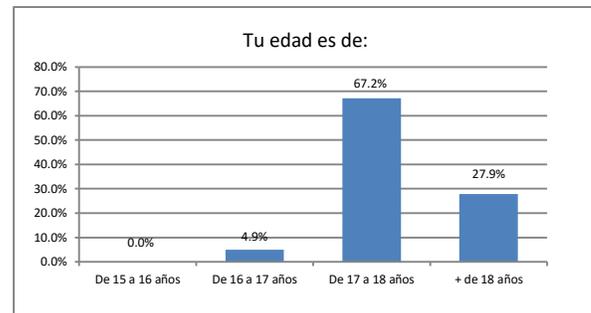
El primer paso fue realizar una encuesta que permitiera conocer los hábitos de estudio en cuanto al uso y manejo de tecnología. No se pretendía que se tuvieran estudiantes que dijeran que *estaban negados para la tecnología*, dado cuentan con posibilidades de acceder a las TIC, sin problema alguno. Al ser “nativos digitales” (Prensky,2001), tienen todas las posibilidades de poner en práctica cada una de las etapas de trabajo que se les presentara con el uso de la tecnología.

4.1.- EL DIAGNÓSTICO.

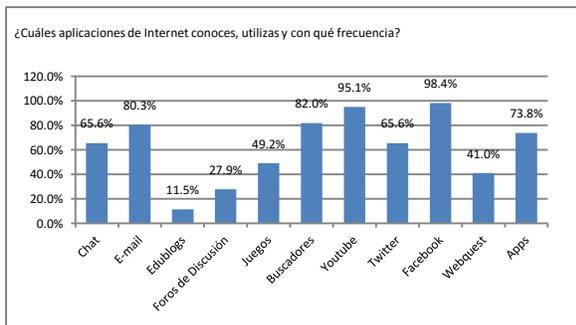
Parte importante de este trabajo, fue el conocer de primera mano, cuales serían los alcances de este trabajo y poder así, identificar las fortalezas en cuanto a materia tecnológica con las que contaban en ese momento los alumnos que estarían trabajando los apartados correspondientes. Se realizaron una serie de preguntas, con el objetivo de tener datos precisos para iniciar el proyecto aúlico del uso de las redes sociales y la webquest. Los resultados se presentan a continuación:



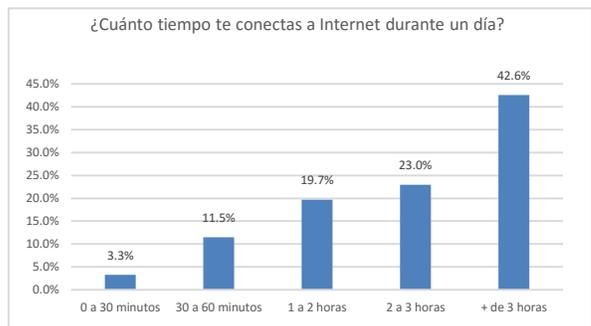
En esta primera pregunta, se tienen los porcentajes del total de estudiantes que participaron en esta encuesta: 61. Queda como dato principal el que los estudiantes del área III, son los que cuentan con un mayor número de integrantes.



En la segunda pregunta, el rango de edad en el que se encuentran los estudiantes, aplica entre los 17 y los 18 años que es la etapa en la que los adolescentes buscan la aceptación y el uso de las TIC.



En el uso de las aplicaciones, los resultados fueron variados. Los más relevantes coinciden en el uso de los edublogs, la red social youtube, buscadores y el correo electrónico, son los que cuentan con más uso dentro del total de encuestados. Dando pauta a la utilización de las TIC.



El 42.6% le dedica más de 3 horas, por lo que existe posibilidad de que se se aplica alguna dinámica de trabajo a través de este medio, no se tendrá dificultad en elaborarla; simplemente se debe de explicar la guía correspondiente para poder trabajar en línea a través de un formato dirigido.

Partiendo de la premisa de que debido a las características que presenta la población con la que se trabajarían las redes sociales y la webquest en el ámbito educativo y verificando que los alumnos en cuestión, son personajes que no tienen problemas para tener un equipo propio y para poder conectarse vía internet y tener así acceso a las investigaciones dirigidas, se procedió a que tuvieran un primer contacto con el uso de herramientas de tareas dirigidas y que coadyuvarían a que los estudiantes desarrollaran

habilidades que si bien cuentan con ellas, se mejoraría sustancialmente la forma de trabajo mediante el uso de la webquest.

Es importante la optimización de recursos y tiempos a fin de que los estudiantes se centren en las tareas. Por lo que la herramienta como tal, ofrece una gran cantidad de posibilidades que ayudan al desarrollo cognoscitivo del adolescente y les da la pauta de trabajar en forma individual o por equipo y auxiliarse de los recursos técnicos con los que pueda contar.

4.2- Aplicación de la webquest y el facebook en la unidad III del programa de comunicación II.

Como se ha visto a lo largo de este escrito, es importante que el alumno tenga la facilidad y capacidad de construir conocimiento nuevo. Este no debe de ser sólo en función de que se le otorgue un tema de investigación. La premisa principa es el que los estudiantes efectuen esa acción, pero guiada. Esa guía es importante al momento de realizar y construir una serie de actividades ex profeso a la materia y a los objetivos que se pretenden alcanzar. El enfoque que se le da a esta materia que se cursa en el sexto semestre es el siguiente:

“Aprender a conocer y analizar el contenido de los mensajes, tanto en situaciones de comunicación interpersonal como masiva, a distinguir las diferentes formas, niveles y tipos de estos, y a decodificarlos.

Aprender a hacer sus propios mensajes, ya de índole interpersonal, ya de un nivel más amplio, utilizando para ello el código adecuado para cada tipo de mensaje o para cada medio que utilice, de manera que también sea capaz decodificar sus propios mensajes.

Aprender a ser, en la medida en que se conciba a sí mismo como sujeto autónomo responsable de su forma de conducirse frente a los mensajes que recibe, frente a los mensajes que elabora y envía, y frente a los demás, en tanto personas también autónomas.” (Universidad Nacional Autónoma de México, Colegio de Ciencias y Humanidades, Área de Lenguaje y Comunicación, s.f.)

El programa de Comunicación II, contempla 3 unidades de desarrollo para el alumno:

UNIDAD I. Comunicación masiva y sociedad contemporánea.

UNIDAD II. Elementos para el análisis de mensajes.

UNIDAD III. Medios y creatividad.

De acuerdo a las circunstancias, interesa centrarse en la unidad III de Medios y Creatividad, para desarrollar las actividades que diseñadas para los estudiantes.

Por otra parte, la unidad desglosa los puntos a los que se tienen que abordar a lo largo de ésta. El propósito de la unidad a la letra dice: “Elaborará un producto mediático creativo, aplicando los conocimientos, habilidades y actitudes desarrolladas a lo largo del taller, para explorar las posibilidades políticas, culturales y educativas de los medios”. (Universidad Nacional Autónoma de México, Colegio de Ciencias y Humanidades, Área de Lenguaje y Comunicación, s.f.)

La producción de mensajes se trabajó en el taller; la forma en cómo hacer llegar el mismo, es de vital importancia para poder tener un alcance favorable en el auditorio. En esta tercera unidad, se puso en marcha el uso de la webquest, las redes sociales y las herramientas tecnológicas para diseñar los productos comunicativos adecuados y solicitados en la materia.

En este apartado, se muestran las webquest solicitadas a los estudiantes de 6° semestre de la materia. Se destaca, en un primer momento, los trabajos de prueba con los estudiantes, a fin de que se ambientaran en las actividades y trabajo previamente estipulado. Las actividades de ejemplificación se pueden encontrar en: <http://www.webquest.es/wg/bachillerato/comunicacion-y-funciones-del-lenguaje>; de igual forma en: <http://www.eduteka.org/proyectos.php/1/6707>.

Las tareas de Webquest para los estudiantes de 6°, se dividió en 4 fases:

- 1.- Elaboración de una línea del tiempo.
- 2.- Elaboración de un documental sobre un museo
- 3.- Diseño y elaboración de un cartel publicitario.
- 4.- Diseño de un micro sitio.

Para realizar el proyecto integrador, se tomó en cuenta el uso de las TIC y de los elementos comunicativos en un ambiente virtual para dar a conocer la importancia que tienen los museos como instrumento generador de conocimiento en la persona.

Aunque la primer Webquest no está enfocada al ámbito educativo, representa la visión de cada uno de los estudiantes al elaborar líneas del tiempo en un sitio virtual. Además de ser un claro ejemplo de que los alumnos deben de acercarse a las aplicaciones que se tienen para generar conocimiento. El proyecto integrador, se pensó para que se trabajara en equipo. “De igual forma para desarrollar una serie de capacidades, actitudes y valores que permitirán a los estudiantes tener el adamiaje correcto en sus conocimientos y aplicarlos en sus tareas cotidianas.” (Temprano,2010).

Es necesario mencionar que cuando se planteó la necesidad a los estudiantes de subsanar algunas deficiencias en el desarrollo de trabajos, cambió la perspectiva. Algunos equipos mostraron la determinación de trabajar adecuadamente y mostrar ímpetu al momento de realizar cada una de las tareas del proyecto. Pero de igual forma, hubo estudiantes que se mantenían reacios a la colaboración y cooperación dentro de la clase y durante la elaboración.

El diseño de las actividades se centró en la necesidad de producir y transmitir información adecuada, como se especifica en la unidad III del programa de estudios. Se buscó la transversalidad de los mismos trabajos con la materia de diseño y se propusieron puntos a cubrir por parte de los estudiantes.

Un instrumento que se puso en práctica y del cual los estudiantes no tenían conocimiento, fueron las rúbricas de evaluación, que sirvieron de guía para la presentación de trabajos. En ellas se encuentran los datos mínimos necesarios con los que debe de cumplir el estudiante en cada uno de los procesos. A continuación se presenta las webquest de las actividades 1 a la 4, con la que trabajaron los alumnos.

4.3. WEBQUEST 1 “LÍNEA DEL TIEMPO”

INSTRUCCIONES: Realiza la siguiente actividad.

Objetivo:

El estudiante diseñará una línea de tiempo de los sucesos más importantes su vida y se diseñará en un programa propio de internet y generará la liga correspondiente para compartirlo con sus compañeros.

Introducción:

Línea del tiempo, es una serie de divisiones temporales, que se establecen para poder comprender a través de la visualidad, el conocimiento histórico y los acontecimientos según su duración. Es lo que conocemos como eras, períodos y épocas históricas, las cuales abarcan todo lo sucedido desde la aparición de la humanidad hasta este preciso momento.

Tarea:

Para elaborar cualquier tipo de línea de tiempo de tu vida, debemos tener en cuenta los siguientes elementos:

Dirección: Nos permite comprender que hay acontecimientos anteriores y posteriores en nuestra vida. Al trazar nuestra línea de tiempo debemos colocarle una flecha al inicio y otra al final; están indican su dirección y ampliación indefinida.

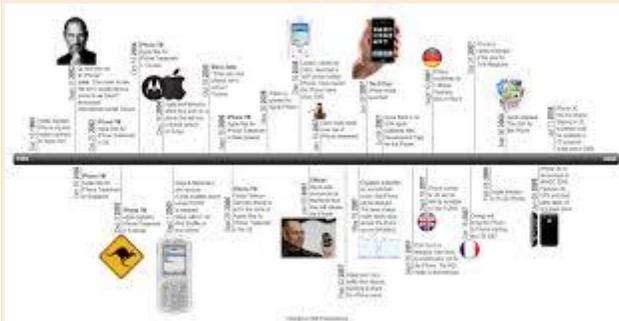


Las escalas (medidas): Nos indican los intervalos que existen en determinado período, por lo tanto, deben ser iguales en toda la línea de tiempo. Ejemplo: si elaboramos la línea de tiempo de una semana, la dividiremos en siete espacios iguales usando segmentos perpendiculares.

En caso de que la línea se haga en alguno de los editores virtuales, es necesario tener en cuenta que se necesitan materiales adicionales al momento de realizar la actividad. En este aspecto, es necesario contar con fotografías, datos y fechas específicas a lo que se pretende mostrar.

Proceso:

- 1.- Para efectuar la línea del tiempo, debemos de tener imágenes necesarias que se deberán de usar en la elaboración de la actividad y que se subirán en el editor del programa correspondiente.
- 2.- Observa en primer lugar el video que aparece en la sección de recursos.
- 3.- Leer el archivo PDF que se encuentra en la misma sección y genera un organizador gráfico que te permita retomar los elementos más importantes.
- 4.- Selecciona una de las páginas generadoras de líneas de tiempo que aparecen en el apartado de recursos.
- 5.- Crea un nombre de usuario y una contraseña para poder ingresar y poder trabajar adecuadamente.
- 6.- Visualiza el entorno de donde crearás la línea del tiempo. Los pasos para subir las imágenes y agregar texto, es muy intuitivo y podrás seguir las indicaciones que se te presenten.
- 7.- Ve agregando el material que usarás en el editor de la línea del tiempo, de tal manera que se vaya presentando en forma adecuada a lo que se te solicita en las instrucciones.



8.- La línea del tiempo debe de abarcar desde que naciste hasta la fecha actual.

9.- Genera la línea del tiempo para que cualquier persona pueda observarla en línea.

10.- Guarda el link que se generó, pues te servirá para una actividad posterior.

11.- Comparte el link en el perfil de facebook de la materia.

Recursos:

El estudiante revisa los siguientes materiales:

¿Cómo elaborar un línea del tiempo?

https://www.youtube.com/watch?v=_ovEN_cMQX4

Historia de las líneas del tiempo:

<http://www.historiap9.unam.mx/documentos/4.pdf>

Productor de líneas del tiempo:

www.timerime.com

www.dipity.com

Explicación del uso de las líneas del tiempo.

http://www.ecured.cu/inex.php/L%C3%ADnea_del_Tiempo

Evaluación:

Se encuentra en la siguiente página.

RUBRICA PARA EVALUAR LINEA DEL TIEMPO					
ASPECTO	EXCELENTE (5)	MUY BIEN (4)	BIEN (3)	REGULAR (2)	INADECUADO (1)
LEGIBILIDAD	La apariencia total de la línea de tiempo es agradable y fácil de leer.	La apariencia total de la línea de tiempo es algo agradable y fácil de leer (90%).	La línea de tiempo es relativamente legible (80%).	La línea de tiempo es poco legible (70%).	La línea de tiempo es difícil de leer (60%).
CONTENIDO. PROCESOS Y HECHOS	Todos los procesos (5) y hechos (10) están debidamente señalados.	Todos los procesos (4) y hechos (9) están debidamente señalados.	Todos los procesos (3) y hechos (8) están debidamente señalados.	Todos los procesos (2) y hechos (7) están debidamente señalados.	Todos los procesos (1) y hechos (6) están debidamente señalados.
CONTENIDO FECHAS	Una fecha precisa, coherente y completa ha sido incluida para cada evento.	Una fecha precisa y completa ha sido incluida para casi todo evento.	Una fecha precisa y completa ha sido incluida para casi todo evento.	Las fechas carecen de precisión para los eventos presentados.	Las fechas son incorrectas para los eventos presentados.
CONTENIDO RECURSOS	La línea del tiempo contiene al menos 10 imágenes relacionados con el tema tratado.	La línea del tiempo contiene de 8 a 9 imágenes relacionados con el tema tratado.	La línea del tiempo contiene menos 7 imágenes relacionados con el tema tratado.	La línea del tiempo contiene al menos 6 imágenes relacionados con el tema tratado.	La línea del tiempo contiene al menos 5 imágenes relacionados con el tema tratado.
SINTAXIS Y ORTOGRAFÍA	La sintaxis y ortografía fue corregida y es excelente. No contiene error alguno.	La sintaxis y ortografía fue corregida y es muy buena. En total presenta 1 error.	La sintaxis y ortografía fue corregida y es buena. En total presenta 3 errores.	La sintaxis y ortografía fue corregida y es regular. En total presenta 4 errores.	La sintaxis y ortografía fue corregida y es aceptable. En total presenta 5 errores.
PUNTOS ACUMULADOS					

Conclusión

La línea del tiempo, es una herramienta que permite jerarquizar en orden cronológico sucesos y hechos que han sido relevantes dentro de la historia de la humanidad. Nuestra historia, se compone de esa misma esencia, de sucesos que nos marcaron y que vale la pena compartir con nuestros allegados, a fin de que conozcan algo de nosotros.

Notas

Actividad 1 del trabajo final de tercer parcial de la materia de comunicación II.

Centro Escolar del Lago.

Créditos

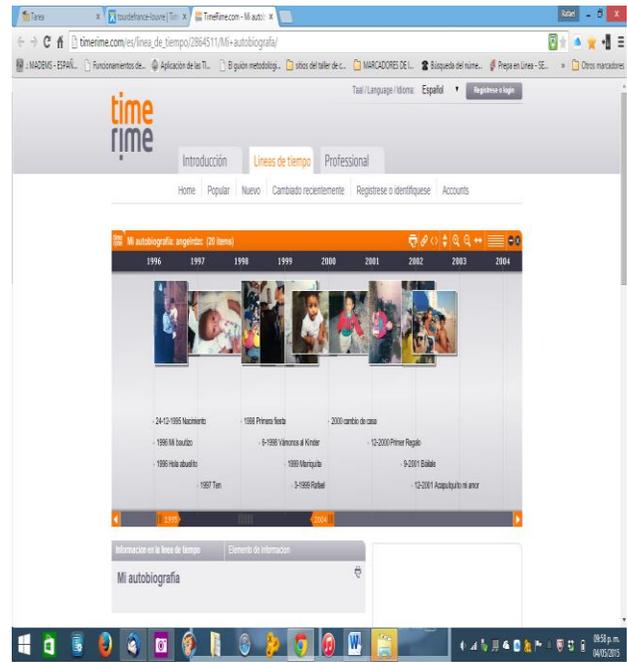
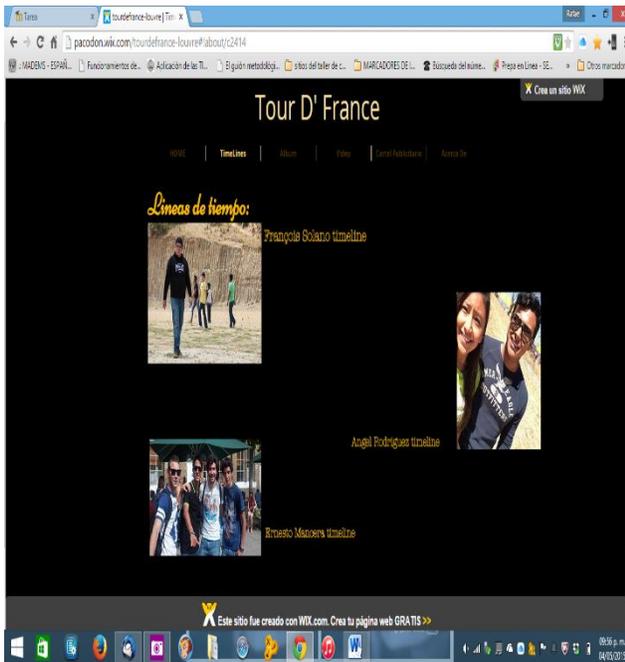
Rafael Cervantes Medina

Titular de la materia de Comunicación I y II

Periodo 2013-2014

4.3.1. Productos elaborados de la Webquest 1, “Líneas del tiempo”:

Se presentan algunas evidencias de los trabajos elaborados por los estudiantes en esta unidad temática



Este primer trabajo, tuvo como finalidad el que los alumnos tuvieran un primer acercamiento con aplicaciones que son de uso convencional, específicamente el de las líneas del tiempo. Si bien resultaba ser un poco dudoso el trabajo que presentarían los alumnos, los proyectos realizados superaron las expectativas y dejó en claro que lo que buscan los alumnos son actividades acordes a su nivel escolar y que pueden trabajar en función a los requerimientos solicitados. Se debe de aclarar que así como se presentaron trabajos muy buenos, hubo otros que solo cumplieron con el cometido y unos pocos, ni siquiera se acercaban a lo mínimo que solicitaba la indicación y la rúbrica de calificación.

Además, este acercamiento permitió que los alumnos se interesaran por los proyectos restantes, teniendo muy buenos resultados.

4.4. WEBQUEST 2 “ELABORACIÓN DE UN DOCUMENTAL”

INSTRUCCIONES: Realiza la siguiente actividad.

Objetivo:

Realizar un documental de un museo de interés, en el cual se presente las exposiciones vigentes. Teniendo la oportunidad de que el museo sea nacional o internacional.

Introducción:

Parte fundamental de la comunicación, es sin duda alguna, la transmisión de información en sus distintas presentaciones. En este apartado, trabajaremos un documental sobre un museo que para ti sea de interés. Puede ser a nivel nacional o internacional la selección.

Lo primero que debemos de tener es la necesidad de contar, de compartir una idea, un sueño, una historia, una realidad, una crítica. Hay miles de cosas que podemos contar a través de las producciones audiovisuales, pero lo primero es tener esa necesidad de comunicar aquello que nos preocupa, nos gusta o nos importa.

Si tenemos esa necesidad, ya empezamos bien, ahora nos tenemos que centrar en qué queremos contar. Esto es la base de cualquier producción audiovisual, que a partir de este momento llamaremos vídeo.



Tarea:

Preproducción, producción y postproducción de un video con calidad semi profesional, en el que se trasmite información relevante sobre un museo, su historia, sus exposiciones, sus visitantes y todo aquello que conlleve ser digno de comunicarse.

Proceso:

- 1.- Revisar las fuentes de referencia que se adjuntan en el apartado de recursos, a fin de que se lleve a cabo el proceso de preproducción – producción – postproducción.
- 2.- El documental debe de cumplir las premisas de informar, entretener, enseñar y culturizar.
- 3.- Inédito.
- 4.- Contar con una duración máximo de 20 minutos.
- 5.- Diseñar y presentar para cotejo el guión audiovisual.
- 6.- Ser argumentativo – explicativo.
- 7.- Usar en forma adecuada el uso de las luces tanto artificiales como naturales.
- 8.- Usar adecuadamente los encuadres para captar las imágenes.
- 9.- Puede contar con hasta 3 narradores.
- 10.- Pueden agregarse imágenes digitales o fotografías para dar un mayor realce.
- 11.- La edición debe de hacerse en programas adecuados como premiere, final cut o imovie.
- 12.- Incluir en la postproducción los créditos de los participantes.

13.- Agregar entrevistas al momento de postproducir.

14.- Agregar una imagen digital del equipo que presenta el audiovisual.

15.- Entregar el trabajo en cd o memoria.

16.- Conservar el video para la última parte del trabajo final.

Recursos:

Uso de los planos de la imagen:

<http://www.fotonostra.com/fotografia/leymirada.htm>

Planos, encuadres y composición fotográfica:

<http://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/p3.html>

Guión y sus tipos:

<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/guionquees.htm>

Redacción de un guión cinematográfico.

<http://comoescribirtuguion.blogspot.mx/2013/01/el-formato-del-guion-de-cine.html>

Actividad interactiva de un ejemplo de guión:

<http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque9/>

Preproducción y planificación de un guión:

<https://www.cibercorresponsales.org/pages/preproduccion-y-planificacion-de-la-idea-al-guion>

Pasos para la elaboración de una producción cinematográfica:



<http://es.wikihow.com/hacer-un-buen-documental>

¿Cómo hacer un documental?

<https://www.youtube.com/watch?v=VZsp--nIGqU>

¿Cómo hacer un buen documental?

<https://www.youtube.com/watch?v=7kcpERDPNf4>

Documental con narrador en off sin entrevistas:

<https://www.youtube.com/watch?v=Kp9MXITuwHQ>

Evaluación:

Rúbrica para evaluar un vídeo

Nombre del alumno o alumnas: _____

CATEGORÍA	4 Sobresaliente	3 Notable	2 Aprobado	1 Insuficiente
Formato	Respecta el formato requerido (informativo) y tiene al menos 4 acciones/tomas diferentes de la misma duración y calidad. (1 punto)	Respecta el formato requerido (informativo) y tiene al menos 4 acciones/tomas diferentes pero con diferente duración y/o calidad. (0,6 puntos)	No respeta el formato requerido (informativo) pero tiene al menos 4 acciones/tomas diferentes. (0,3 puntos)	No respeta el formato requerido (informativo) y no tiene al menos 4 acciones/tomas diferentes. (0 puntos)
Contenido	Cubre las tomas en profundidad con detalles y ejemplos. El conocimiento del tema es excelente. (1 punto)	Incluye conocimiento básico sobre el tema. El contenido es bueno. (0,6 puntos)	Incluye información esencial sobre el tema, pero tiene 1-2 errores en los hechos. (0,3 puntos)	El contenido es mínimo y tiene varios errores en los hechos. (0 puntos)
Originalidad	El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas. (1 punto)	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas y de perspicacia. (0,6 puntos)	Usa ideas de otras personas (dándoles crédito), pero no hay casi evidencia de ideas originales. (0,3 puntos)	Usa ideas de otras personas, pero no las da crédito. (0 puntos)
Uso del lenguaje	No hay faltas de ortografía ni errores gramaticales. El mensaje es claro. (0,5 puntos)	Tres o menos faltas de ortografía y/o errores de puntuación. El mensaje es claro. (0,33 puntos)	Cuatro errores de ortografía y/o errores gramaticales. A veces el mensaje es confuso. (0,2 puntos)	Más de cuatro errores de ortografía y de gramática. No se entiende el mensaje. (0 puntos)
Grabación y edición del vídeo. Intenar.	Diferentes tomas o ángulos de cámara, efectos de sonido, imágenes, etc., proporcionando variedad al vídeo. (0,5 puntos)	3-4 tomas diferentes o ángulos de cámara, efectos de sonido, imágenes, etc., proporcionando variedad al vídeo. (0,33 puntos)	1-2 tomas diferentes o ángulos de cámara, efectos de sonido, imágenes, proporcionando variedad en el vídeo. (0,2 puntos)	Poco esfuerzo para proporcionar variedad en el vídeo. (0 puntos)
Grabación y edición del vídeo. Calidad.	La calidad del vídeo fue excelente en todas sus partes. El resultado es impresionante. (0,5 puntos)	La calidad fue excelente en la mayor parte del vídeo. A veces el vídeo es algo lento o poco impresionante. (0,33 puntos)	La calidad no es muy buena, pero el resultado es impresionante. (0,2 puntos)	La calidad del vídeo y el resultado no son muy buenos. (0 puntos)
Temporalización	Entregado en plazo, completo y con variaciones previas para corregir. (0,5 puntos)	Entregado en plazo y completo. (0,33 puntos)	Entregado en plazo, pero incompleto. (0,2 puntos)	Entregado fuera de plazo. (0 puntos)
TOTAL:				/ 5 Puntos

Conclusión:

El uso adecuado de la información y la tecnología, permite dar a conocer material imprescindible en la producción de audiovisuales. Un documental es todo video o film basado en hechos reales que informa a los espectadores acerca de un tema de la vida real, de una persona, acontecimiento o problema. Algunos documentales nos proporcionan información educativa sobre cosas que no son muy conocidas. Otros nos dan historias detalladas acerca de gente o acontecimientos importantes y un tercer grupo trata de persuadir a la audiencia a que esté de acuerdo con un determinado punto de vista. Sin importar el tema que elijas, filmar un documental puede ser una empresa importante.

¿Cuál fue tu experiencia al momento de producir este audiovisual? ¿Lo volverías a hacer? ¿Qué mejoras harías para la presentación de tu trabajo documental?.

Notas

Actividad 2 del trabajo final de tercer parcial de la materia de comunicación II.

Centro Escolar del Lago.

Créditos

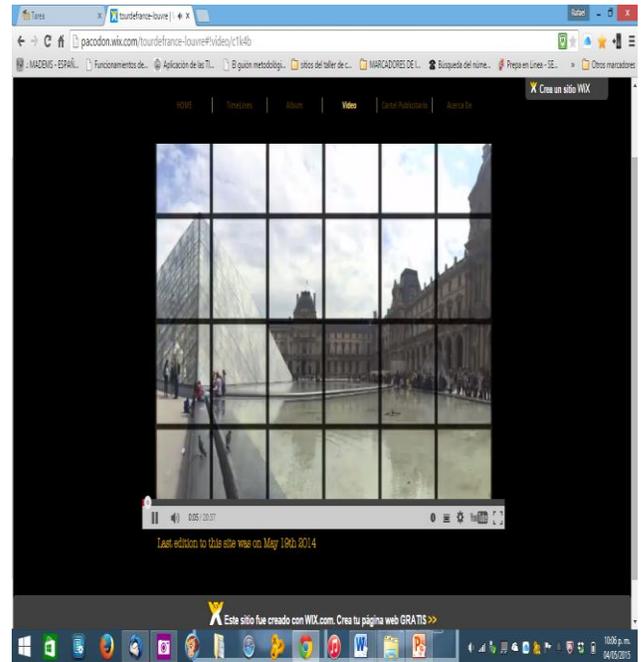
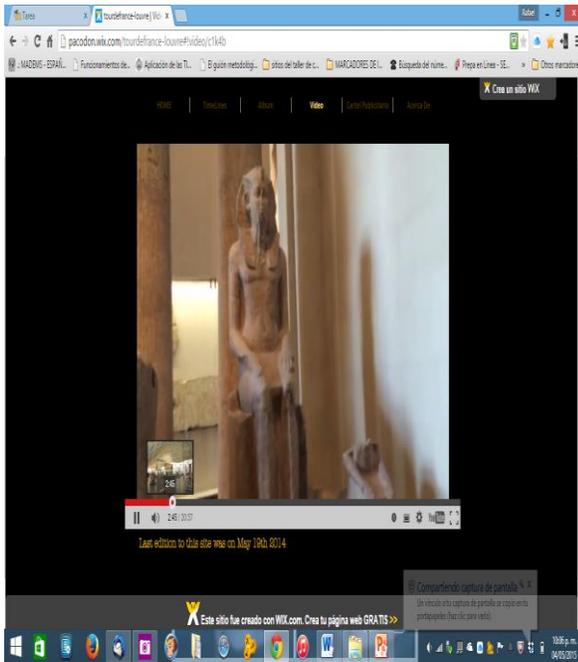
Rafael Cervantes Medina

Titular de la materia de Comunicación I y II

Periodo 2013-2014

4.4.1 Producto final de la Webquest 2, “Elaboración de un documental”:

Se presentan las evidencias de los trabajos realizados.



Como mencionó Prensky (2010) los nativos digitales están interesados en dar a conocer todo lo que realizan, sin importar lo que sea pues están buscando en función a su edad la aceptación de los demás. Es aquí donde el trabajo presentado por los alumnos fue mucho mejor de lo que se tenía planeado. Algunos alumnos que tuvieron la oportunidad de salir al extranjero, realizaron los trabajos en museos de corte internacional. Presentando tareas de muy buena manufactura y que permitía mostrar la intención principal de informar sobre un determinado sitio de interés público.

De igual forma, este trabajo dio la pauta para la creación de repositorios educativos, que bien podrían usarse en algún otro momento. Con la finalidad de contar con una guía previa para la modificación del algún tema en particular.

4.5. WEBQUEST 3 "ELABORACIÓN DE UN CARTEL PUBLICITARIO"

INTRUCCIONES: Realiza la siguiente actividad.

Objetivo: Diseñar un cartel publicitario, en el que retomen las técnicas adecuadas de explotación visual.

Introducción:



En la actualidad tenemos una necesidad de adquirir productos, bienes y servicios. Nuestro estilo de vida permite que se desarrolle en forma correcta esta interacción entre los individuos y las mercancías que nos rodean. Pero ¿De qué manera puede afectarnos? ¿Es muy necesario el consumo de estos productos? ¿Cómo es que influye la publicidad en nuestros objetivos de compra?

La publicidad es todo un arte. Implica el llegar a un sector de la sociedad que puede ser potencialmente un comprador de algo. Desde las botanas y caramelos que encontramos en la miscelánea de la esquina de la casa, hasta las grandes corporaciones encargadas de vender sus productos. Todos sin duda, somos compradores potenciales de algo.

Pero ¿Qué es la publicidad? Es una

disciplina científica cuyo objetivo es persuadir al público meta con un mensaje comercial para que tome la decisión de compra de un producto o servicio que una organización ofrece.

¿Qué es un cartel publicitario? El cartel es una técnica de difusión de la información que permite llegar a gran cantidad de público, sin necesidad de invertir grandes recursos. Sus posibilidades comunicativas dependen en gran medida de su calidad técnica y estética y de su adecuada ubicación.

Con el descubrimiento de técnicas de reproducción de la imagen como la xilografía y posteriormente la imprenta el cartel va a adquirir una enorme relevancia



La evolución de las artes gráficas va a permitir que el cartel consiga excelentes cotas artísticas, siendo objeto de interés de renombrados artistas que van desde Toulouse Lautrec a Gaudí.

Hay que destacar el cartelismo publicitario francés del siglo XIX y la abundante producción que adquiere el cartel político en España durante la República y la Guerra civil.

Tarea:

Elaborar un cartel publicitario, tomando en cuenta las técnicas y procedimientos necesarios para su diseño. Seleccionar el tema en función a las necesidades de la marca, el producto y el público consumidor. Debe de contener logotipo, eslogan, imagen representativa y jingle.

Proceso:

Leer y revisar los materiales que se encuentran en el apartado de recursos.

Seleccionar la temática del cartel.

Identificar y aplicar el uso de figuras retóricas en el cartel.

Elaborar el cartel en alguno de los siguientes programas con calidad semi profesional: Photoshop, Gimp, Power Point o Word (estos últimos en caso de no contar con alguno de los primeros dos programas).

Utilizar imágenes acordes al producto que se anunciará.

Pueden usar modelos, en caso de ser necesario.

Se presenta el cartel ploteado y en formato digital.

Las medidas del plotter son de 1.50 metros x 1 metro.

En formato digital, debe de tener una resolución mayor a 1080 pixeles HD.

Recursos:

El alumno revisa las siguientes páginas de internet:

El cartel publicitario:

http://tv_mav.cnice.mec.es/Ciencias%20sociales/A_UD7/presentacion_aud7.html

Teoría de la publicidad:

<http://www.monografias.com/trabajos11/teopub/teopub.shtml#BRIEF>

Finalidad de la publicidad:

http://www.haytarea.com/iescuela/files/8/39/4767_2.pdf

Significado de la publicidad:

<http://www.significados.com/publicidad/>

La publicidad y las tic:

http://www.maecei.es/pdf/n15/articulos/3_Nuevas_lecturas_del_concepto_de_publicidad_a%20partir_de_las_TIC.pdf

5 tips para diseñar un cartel publicitario impactante

<http://www.paredro.com/5-tips-para-disenar-un-cartel-publicitario-impactante/>

El cartel publicitario:

<http://daocieza.blogspot.mx/2009/11/el-cartel-publicitario.html>

El cartel publicitario:

<https://www.youtube.com/watch?v=8kocFa6qaDQ>

20 ejemplos de figuras retóricas de la publicidad:

<http://www.luismaram.com/2013/07/14/20-ejemplos-de-figuras-retoricas-en-publicidad/>

Evaluación:

RÚBRICA PARA EVALUAR UN CARTEL

CRITERIO	CALIFICACIÓN			
	10	8	6	5
MATERIAL	Es el que se pidió, las medidas son las	Es el que pidió, las medidas son las	Es el que se pidió, pero no tiene las medidas correctas,	No es el apropiado,

	correctas, utiliza colores llamativos, el cartel tiene una presentación novedosa	correctas, no utiliza colores llamativos y la presentación no es novedosa	tiene poco color y tiene una presentación común	no tiene las medidas especificadas, no hay color en el trabajo y la presentación es pobre
TIEMPO DE ELABORACIÓN	Utiliza el tiempo asignado para la elaboración del cartel y se entrega en forma puntual. Cumple con las especificaciones requeridas, está limpio y sin tachones	Utiliza el tiempo asignado para la elaboración del cartel y se entrega en forma puntual. Cumple con las especificaciones requeridas, presenta tachones y esta sucio	Utiliza el tiempo asignado para la elaboración del cartel y se entrega en forma puntual. No cumple con las especificaciones requeridas, presenta tachones	Ocupó más tiempo del asignado y no se entregó en forma puntual. No cumple con las especificaciones requeridas. Presenta tachones.
ORGANIZACIÓN	Todos los integrantes del equipo están presentes, se aprecia el trabajo colaborativo, cada integrante conoce el contenido total del cartel, comprensible	No están presentes todos los integrantes del equipo, se aprecia el trabajo colaborativo, los integrantes conocen el contenido total del cartel.	Todos los integrantes del equipo están presentes, no se aprecia el trabajo colaborativo, no todos conocen el contenido del cartel.	No están presentes todos los integrantes del equipo. no se ve trabajo colaborativo no conocen el contenido del cartel.

CONTENIDO	Los contenidos indicados, se presentan en forma clara, precisa y completos. Usa vocabulario apropiado y coherencia en las ideas.	Los contenidos indicados, se presentan en forma clara y precisa, pero falta información. Usa vocabulario apropiado y coherencia en las ideas.	Los contenidos indicados, se presentan pero falta información. Usa vocabulario apropiado y coherencia en las ideas.	Los contenidos no están completos poca información y/o vocabulario pobre.
ORTOGRAFÍA	No hay errores ortográficos ni gramaticales	Tiene uno o dos errores ortográficos o gramaticales	Tiene tres o cuatro errores ortográficos o gramaticales.	Tiene cinco o más errores ortográficos o gramaticales
EXPOSICIÓN	Utiliza el tiempo asignado para la presentación. Se dirige a sus compañeros con voz clara y fuerte. Conoce y domina el tema de exposición.	Utiliza el tiempo asignado para la presentación. Se dirige a sus compañeros con voz clara pero no muy fuerte. Conoce el tema pero no lo domina completamente.	Utiliza el tiempo asignado para la presentación. Se dirige a sus compañeros con voz baja y no muy clara. No conoce ni domina el tema de exposición.	Utilizó mayor tiempo del designado para la presentación. Se dirige a sus compañeros con voz débil y titubeante. No conoce ni domina el tema.

Conclusión:

El cartel publicitario como medio de comunicación, es de vital importancia para las empresas. Generan información importante para los que somos consumidores y tienen la finalidad de persuadirnos a la adquisición de un bien, un producto y un servicio.

Además, la publicidad juega un papel importante en la sociedad, pues gracias a ella, se genera consumo de productos sin importar el canal por donde se envíe el mensaje.

La publicidad es todo un arte y saber enfocarla es el reto que tienen todos los que se encuentran inmersos en ella.

¿Te agradó el trabajo del cartel publicitario? ¿Volverías a usarlo?

Notas:

Actividad 3 del trabajo final de tercer parcial de la materia de comunicación II.

Centro Escolar del Lago.

Créditos:

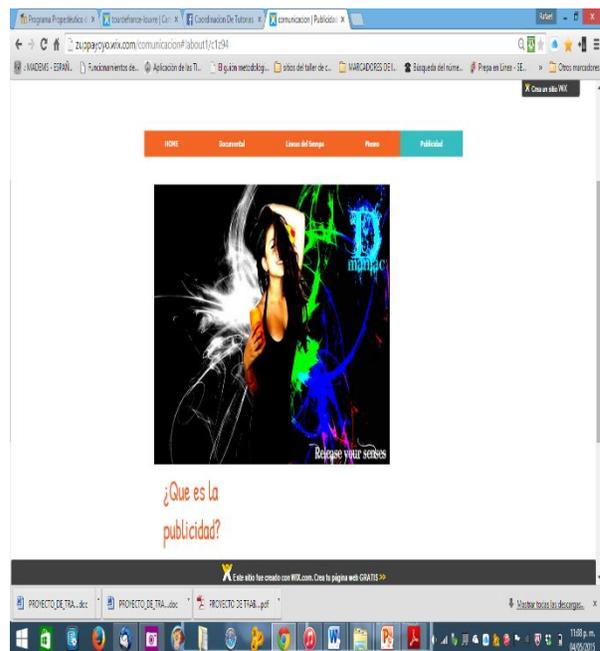
Rafael Cervantes Medina

Titular de la materia de Comunicación I y II

Periodo 2013-2014

4.5.1 Producto elaborado de la Webquest 3, “Elaboración de un cartel publicitario”:

Las siguientes capturas de pantallas corresponden a la evidencias de la temática académica.



La mayoría de los trabajos presentados, mostraron que el cartel publicitario tiene la finalidad de dar a conocer un bien, un producto o un servicio y las bondades de este. Mostró que la creatividad de los alumnos no tienen límites y que a partir de la publicidad, tienen la oportunidad de desarrollar determinados productos y crear una campaña publicitaria acorde a las necesidades de la situación. Se cumplió cabalmente el que los alumnos identificaran los elementos que debe de llevar cartel publicitario y la importancia que tienen las figuras retóricas en la implementación de frases de apoyo para el producto.

4.6. WEBQUEST 4 “DISEÑO DE UN PORTAL DE INTERNET”

Objetivo: Elaborar un micro sitio de internet, con la finalidad de que funcione como portafolio de evidencias de las actividades anteriores y puedan compartirlo con sus compañeros.

Introducción:



En el mundo actual donde la comunicación es el eje que mueve la educación, la página web se ha convertido en la herramienta básica en todas las instituciones, entidades, agencias, y en general en toda clase de organizaciones sociales. En la educación no es la excepción, en la mayoría de las entidades educativas, en todos los niveles, la página web es la herramienta para presentarse en sociedad, es decir, dar a conocer la misión, la visión, alcances, organización etc.

En consecuencia en un mundo tecnificado si se conocen los usos de la web y se emplean adecuadamente, el ahorro de energía, dinero y tiempo es excelente para los la educación de cualquier índole, el reto es conocer sus diversas aplicaciones, emplearlas, y darlas a conocer para optimizar resultados educativos, tanto académicos como administrativos.

Tarea:

Por equipos de 5 personas como máximo, elaboración de un sitio web en que se usen lo productos que previamente se generaron.

Debe de de contener:

- a) Presentación del sitio
- b) Líneas del tiempo de cada integrante del equipo.

- c) Cartel publicitario
- d) Portafolio fotográfico y/o video del museo.
- e) Créditos.

Proceso:

Para poder efectuar la elaboración de tu sitio web, es necesario que revises los tutoriales del portal que te servirá para poder apoyarte en el diseño de tu sitio web. Además es necesario que revises los archivos sobre la importancia del uso de la web actualmente, a fin de que visualices los alcances que puedes tener, al momento de realizar una actividad y que pretendas difundirla a través de este canal de comunicación.



Previamente ya tenías los archivos de las actividades anteriores. Lo que deberás de hacer es ir creado con la ayuda de tu editor de páginas web, un micro sitio que sirva como soporte de tu información.

En la primera página colocarás una bienvenida y breve explicación de tu proyecto.

En la segunda hoja, agregarás los links de las líneas del tiempo de cada uno de los integrantes de tu equipo.

Tercera página deberá de contener el cartel publicitario. El cual como lo tienes digitalizado, podrás subirlo como imagen sin ningún problema.

Cuarta página contendrá el video que realizaste. Recuerda que debes de tenerlo en mp4 o avi o wma para poder trabajarlo. Puedes subir el archivo o en su defecto, sube a tu canal de youtube el video y sólo agrega el link correspondiente.

En la quinta hoja, si aparte del video realizaste tomas de imágenes del museo, usa una plantilla para imágenes y crea un álbum fotográfico. Esto le dará mayor realce a tu trabajo.

Sexta y última hoja, agregaras una foto del equipo y los créditos de tu trabajo.

Cuando el portal esté terminado y hayas hecho las pruebas correspondientes, publícalo y el link que se genere para identificarlo, pégalo en el perfil de facebook de la materia a fin de que todos conozcan el trabajo que realizaste.

Recursos:

Editor de sitio web:

www.wix.com

Evaluación

CATEGORÍA	4 sobresaliente	3 notable	2 aprobado	1 insuficiente
Contenido	El sitio en la Red tiene un propósito y un tema claros y bien planteados y son consistentes en todo el sitio.	El sitio en la Red tiene un propósito y un tema claros, pero tiene uno o dos elementos que no parecen estar relacionados.	El propósito y el tema del sitio en la Red son de alguna forma confusos o imprecisos.	El sitio en la Red carece de propósito y de tema.
Precisión del Contenido	Toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los	Casi toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los requisitos de la	Casi toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y casi todos los	Hay varias inexactitudes en el contenido provisto por el estudiante o muchos de los

	requisitos de la asignación han sido cumplidos.	asignación han sido cumplidos.	requisitos han sido cumplidos.	requisitos no están cumplidos.
Conocimientos del Material	El estudiante posee un entendimiento o excepcional del material incluido en el sitio y sabe dónde encontrar información adicional. Puede fácilmente contestar las preguntas sobre el contenido y los procedimientos usados para crear el sitio en la Red.	El estudiante tiene un buen entendimiento del material incluido en el sitio. Puede fácilmente contestar preguntas sobre el contenido y los procedimientos usados para crear el sitio.	El estudiante tiene un entendimiento básico del material incluido en el sitio. No puede fácilmente contestar la mayoría de las preguntas sobre el contenido y los procedimientos usados para crear el sitio.	El estudiante no parece haber aprendido mucho de este proyecto. No puede contestar la mayoría de las preguntas sobre el contenido y los procedimientos usados para crear el sitio.
Presentación	El sitio en la Red tiene un atractivo excepcional y una presentación	Las páginas tienen un atractivo y una presentación útil. Todos los elementos	Las páginas tienen una presentación útil, pero pueden parecer estar llenas de información o ser aburridas. La	Las páginas se ven llenas de información o son confusas. Es a menudo difícil localizar

	<p>útil. Es fácil localizar todos los elementos importantes. El espacio en blanco, los elementos gráficos y/o el centrado son usados con efectividad para organizar el material.</p>	<p>importantes son fáciles de localizar.</p>	<p>mayoría de los elementos son fáciles de localizar.</p>	<p>elementos importantes.</p>
<p>Ortografía y Gramática</p>	<p>No hay errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.</p>	<p>Hay 1-3 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.</p>	<p>Hay 4-5 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.</p>	<p>Hay más de 5 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.</p>
<p>Trabajo Cooperativo</p>	<p>Los compañeros demuestran respeto por las ideas de cada uno, dividen el trabajo de forma justa, muestran un</p>	<p>Los compañeros muestran respeto por las ideas de cada uno y dividen el trabajo de forma justa. Hay compromiso por parte de algunos de los miembros hacia un trabajo de calidad</p>	<p>Los compañeros muestran respeto por las ideas de cada uno y dividen el trabajo de forma justa. Hay poca evidencia de compromiso hacia</p>	<p>Los compañeros discuten o no respetan las ideas de cada uno y su aportación. La crítica no es constructiva y no se ofrece apoyo. El trabajo es</p>

	compromiso por la calidad del trabajo y se apoyan unos a otros.	y se apoyan unos a otros.	la calidad del trabajo en grupo.	hecho por una o dos personas.
Interés	El autor ha hecho un esfuerzo excepcional por hacer el contenido de este sitio interesante para las personas a quienes está dirigido.	El autor trató de hacer el contenido de este sitio interesante para las personas a quienes está dirigido.	El autor ha puesto mucha información en el sitio, pero hay muy poca evidencia de que la persona trató de presentar la información en una manera interesante.	El autor ha proporcionado sólo la cantidad mínima de información y no la ha transformado para hacerla más interesante para la audiencia (por ejemplo, sólo ha proporcionado una lista de enlaces al contenido presentado por otros).

Conclusión:

El contar con una página personal, permite dar a conocer a toda la comunidad virtual, el conjunto de actividades que se generan día con día y que de pronto pareciera que no tienen ningún sentido en la vida.

Actualmente debemos de enfrentar esa realidad. Es necesario que conozcamos y apliquemos los distintos modos de producción y distribución de materiales audiovisuales. Esta sin duda, es una de las mejores formas de hacerlo, a través de un micro sitio que permita interaccionar con otros individuos, a fin de poder tener aprendizajes, educación, marketing y un sinnúmero de opciones que la web 2.0 puede proporcionarnos.

Te invito a que sigas usando este tipo de actividades y que innoves en la parte educativa y de construcción del conocimiento que estas herramientas te puedan dar.

Notas

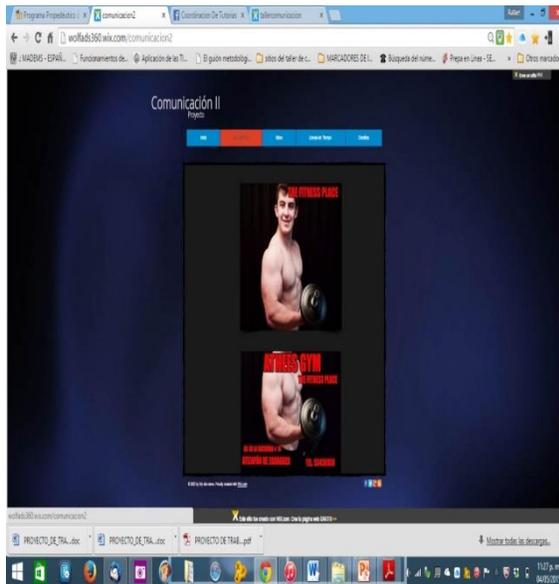
Actividad 4 del trabajo final de tercer parcial de la materia de comunicación II. Centro Escolar del Lago.

Créditos

Rafael Cervantes Medina

Titular de la materia de Comunicación I y II. Periodo 2013-2014

4.6.1. Productos elaborados a partir de la Webquest 4: “Diseño de un sitio web”.



Llegar a este punto del proyecto, es mencionar que se concluyó en forma correcta. La presentación de los sitios web, ayudaron a que los alumnos desarrollaran sus capacidades y habilidades tecnológicas, mismas que se vincularon con los contenidos programáticos del temario. Este apartado, compiló todos los proyectos previos y de cierto modo, otorgó la posibilidad de que los alumnos trabajaran con elementos que posiblemente si conocían en la práctica, pero que en la teoría les daba una perspectiva diferente y un referente distinto a lo que tenían proyectado en un principio. Si bien estas actividades fueron solicitadas para poder adentrar a los alumnos a una forma distinta de trabajo, se lograron los objetivos marcados en la currícula: “expresarse y comunicarse”.

4.7. CONCLUSIONES DEL PROYECTO DE LA WEBQUEST Y FACEBOOK EN ALUMNOS DE EMS.

En un principio los estudiantes tenían incertidumbre cuando se les indicó que se trabajaría mediante una investigación dirigida y como herramienta principal la webquest y como instrumento de difusión las redes sociales, en específico el facebook. Muchos dieron el beneficio de la duda y comenzaron a realizar los trabajos en forma adecuada.

El aprendizaje esperado era el que construyeran conocimiento propio a partir de conocimientos que ya tenían previamente y a su vez, rebasó las expectativas que se tenía, al presentar trabajos de una calidad arriba de lo solicitado. Cada producto que se presentó, cumplió con las indicaciones que se mostraban en la rúbrica y aunque muchos tuvieron ciertas diferencias para trabajar en equipo, hubo quienes aprovecharon las vacaciones en otros países para realizar el documental y presentarlo.

Disposición hubo por parte de los estudiantes cuando se dieron cuenta de que lo que se pretendía era que investigaran como hacerlo, supieran como hacerlo y presentaran lo hecho. El producto final mostró el esfuerzo realizado en forma colaborativa por parte de los integrantes de los equipos.

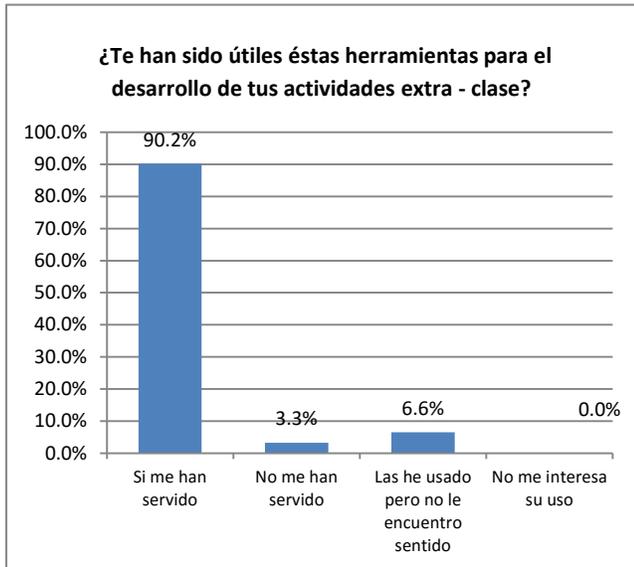
60 estudiantes iniciaron este proyecto de trabajar con webquest en forma colaborativa. 60 estudiantes comprendieron la importancia que se generó al dar indicaciones y de investigar en forma correcta y sobre una base preestablecida. Éstos mismos estudiantes dieron la pauta para que se proyectara a futuro el trabajo colaborativo con el uso de estas herramientas de interacción. Se aprendió que las redes sociales no sólo son para socializar, sino que pueden ser una herramienta de apoyo para el envío, transmisión y discusión de la información.

Se identificó la pertinencia, alcances, ventajas y desventajas en el uso de estas herramientas comunicativas, que bien sirven para acoplarse a la educación. Como en alguna ocasión Pisticelli comentó en entrevista con Leonardo Kourchenko: *“Hay que desarrollar las potencialidades de las redes sociales a fin de cambiar los esquemas educativos que prevalecen en la sociedad”*.

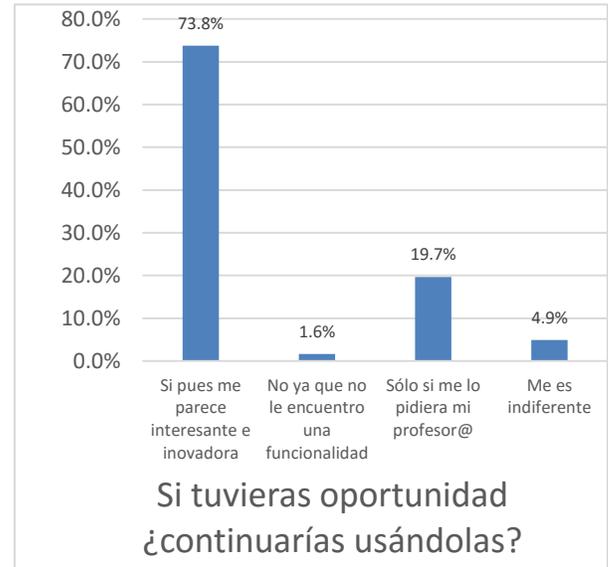
Como educadores, se debe encontrar las herramientas que permitan no sólo el desarrollo de los estudiantes, sino además el de todos los que están en el ámbito educativo y desean cambiar el paradigma del aprendizaje.

Por otra parte, el avistamiento que tuvieron los alumnos de bachillerato, para poder complementar sus actividades y entregarlas, muestra el grado de avance y compromiso generado por parte de ellos. Para algunos esto fue novedoso; para otros tedioso. Pero lo cierto es que al momento de realizar las tareas, se obligaba a los alumnos a leer, escribir, analizar, interpretar y ejecutar. Acciones que son primordiales en las tareas que presentaron los alumnos de este nivel.

En función a las actividades, se presentan las siguientes gráficas que muestran la perspectiva del trabajo que realizaron con el uso de la webquest y el facebook:



Un porcentaje considerable de los estudiantes se mostró conforme en el uso de las herramientas en la investigación dirigida. Si bien en un principio existía duda al momento de presentar el proyecto, al finalizar las actividades se pudo comprobar la importancia y utilidad de las mismas



Se obtuvieron beneficios adicionales al trabajar con webquest y redes sociales en la clase. Un porcentaje mayoritario considera continuar con estas herramientas y sobre todo identificar cómo es que no sólo sirven para el entretenimiento, sino que además, le pueden dar un giro completo al uso de este tipo de herramientas y aplicarlas al entorno académico y educativo.

Se muestra un avance considerable al momento de trabajar con las TIC y aplicarlas en trabajos escolares. Como se aprecia en la parte aplicativa, el trabajo que se solicitó a los estudiantes consistió en una serie de entregables los cuales deben de realizar por parte y al final, que fue la de armar un sitio web con los materiales que se les solicitaron.

La optimización de recursos y tiempos a fin de que los estudiantes se centren en las tareas, muestra que la herramienta como tal, ofrece una gran cantidad de posibilidades que ayudan sin duda al desarrollo cognoscitivo del adolescente y les da la pauta de trabajar en forma individual o por equipo estas tareas y auxiliarse de los recursos técnicos con los que pueda contar.

Después de haber presentado este estudio sobre la producción de materiales elaborados con la Webquest, es importante mencionar que la herramienta como tal, puede tener un avance significativo entre los estudiantes de educación media superior.

Los alcances pueden ser ilimitados, siempre y cuando, el docente que la ponga en práctica, tenga un amplio conocimientos sobre la estructura que maneja, sobre la temática que pretende que el alumno investigue y sobre todo, los materiales a los que tendrá que recurrir para que el alumno trabaje su investigación dirigida.

En este trabajo, se puede mencionar que parte fundamental de las tareas que se realizaron con los alumnos, fue el de poner en práctica el uso de la lectura, la comprensión de las indicaciones que se les darían a fin de poder tener los elementos necesarios que les servirían de apoyo para poder completar la tarea.

Si bien el uso de la webquest es importante para la parte investigativa, los alumnos se vieron beneficiados desde la perspectiva en que ya no tenían que perder tiempo en buscar información que podría confundirlos. Sabían mediante el uso de las instrucciones de la webquest, la temática y las acciones a seguir. Entendieron el concepto de la evaluación que tendrían para poder tener una calificación adecuada y acorde a lo solicitado. Pero sobre todo, los productos que obtendrían producto de estas actividades, les representaría una satisfacción al poder tener comentarios favorables o desfavorables por parte de sus pares.

Esta forma de trabajo fue novedosa para los alumnos. Se salió del entorno tradicionalista y se le dio fuerza a la estructura de trabajo colaborativo y a la resolución de problemas por parte de los alumnos. La mejora en el trabajo por equipo fue adecuada y la función de un servidor como docente, pasó de ser el profesor convencional, a ser facilitador del conocimiento. Trabajar por proyecto, también ayudó a que se diera una transversalidad. Pues en la parte tecnológica, tuvieron los alumnos la oportunidad de acercarse con sus profesores de informática y presentar sus trabajos para hacer las mejoras correspondientes.

¿La validez y pertinencia? En lo particular es una aplicación que en su momento usé para el estudio que presento. Actualmente en mi desarrollo profesional como profesor en bachillerato tecnológico, he aplicado esta herramienta. Ha sido novedosa pues a los estudiantes; jamás se les ha inculcado el uso de trabajar de esta forma y al explicarles que a partir de esa investigación dirigida, ellos podrán construir el propio conocimiento, les causa curiosidad y lo hacen con gusto.

Particularmente se sugiere el uso de estas herramientas y pensar que en conjunto con otras aplicaciones como son las redes sociales, la aula inversa, la educación a distancia, el uso de plataformas educativas, se logre tener al estudiante que quieren todos los profesores; aquel que sabe investigar, que sabe razonar y que pone en práctica para su vida cotidiana lo aprendido en el aula.

Cabe señalar que en este trabajo, la temática principal fue la del uso de la webquest, como instrumento de investigación de apoyo para los alumnos de educación media superior y de igual forma, el uso de las redes sociales. Si bien es cierto que las redes sociales juegan un papel importante en nuestro entorno, éstas -principalmente facebook-, contribuyeron más que nada a la transmisión de contenidos. Es decir, un soporte virtual, en el que se interconectaban los alumnos para compartir y opinar sobre los trabajos presentados por cada uno de los equipos de trabajo. Aunque no se cuentan ya con esas propuestas de

trabajo y la evidencia correspondiente, se tomaron imágenes de los trabajos más representativos. Mismos que sirvieron como apoyo para este trabajo.

Es menester el hacer valer la webquest, como una herramienta de apoyo que he seguido usando en beneficio de alumnos de las distintas instituciones en las que he laborado. Puede ser que para algunos, el tema no sea de relevancia. No obstante es un reflejo importante de lo que se puede hacer con los alumnos de nivel medio superior, a fin de poder lograr una interacción entre lo que conocen, lo que aprenderán y lo que producirán.

Por lo que sigue su pertinencia, al menos para un servidor. Dejo abierta la posibilidad de que en un futuro, se pueda complementar este trabajo, con recursos que sirvan de apoyo como estrategia de aprendizaje, o para complementar con algún trabajo en plataformas educativas que tengan la finalidad de apoyar a las personas a las que nos debemos todos los profesores: los alumnos.

LISTA DE OBRAS CONSULTADAS

- AMIPCI (2013) Hábitos de usuarios de internet 2013. Televisa. Consultado el 8 de agosto de 2014, en: https://www.amipci.org.mx/estudios/habitos_de_internet/estudio_habitos_internet_2013.pdf.
- Ávila Font, E. (2003) Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas necesarias en la formación profesional de los estudiantes universitarios. España. Consultado el 15 de enero de 2014, en: http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Las_TIC_como_herramienta.pdf
- Bastida Rivera, A. P. (2011) Nuevas tecnologías en educación. El caso internet para potenciar el significativo (tesis de maestría), México, UNAM.
- Becerra, M. (2003). *Sociedad de la Información: proyecto, convergencia, divergencia*, Buenos Aires, Norma.
- Cabero, J. (2000): Nuevas tecnologías aplicadas a la educación, Madrid, Síntesis.
- Cabero, J. (2002). Reflexiones sobre la brecha digital y la educación. Consultado el 26 de enero de 2009, en: <http://ares.unimet.edu.ve/encuentroted/trabajos/trabajosPDF/JulioCabero.pdf>.
- Cabero, J. (2003). Estrategias para la formación del profesorado en TIC. Consultado el 21 de enero de 2009, en: <http://www.pucmm.edu.do/RSTA/Academico/TE/Documents/fd/efpt.pdf>
- Cabero, J. (2004). *Reflexiones sobre la brecha digital y la educación*. Consultado el 22 de junio de 2008, en: <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/brecha.pdf>.
- Cabero, J. (2009). Revista educación inclusiva. *Inclusión educativa: inclusión digital*. Consultado el 10 de julio de 2008, en: <http://www.ujaen.es/revista/rei/documentos/documentos/2-4.pdf>.
- Castells, M. (1997). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Madrid: Alianza.
- Castells, M. (2003) Internet, libertad y sociedad. Una perspectiva analítica. Consultado en junio de 2014, de: <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/formacion-docente/internet-libertad-y-sociedad-una-perspectiva-analitica.php>
- Castillo Santiago, M. S. (2013) Influencia de los medios de comunicación en la educación actual. Consultado el 11 de noviembre de 2013, en: http://www.eduinnova.es/monografias09/medios_comunicacion.pdf
- Cázares Hernández, L. Et.al. (2000) Técnicas actuales de investigación documental. Trillas, México.
- Centro Escolar del Lago (2013) Historia. Consultado en diciembre de 2013, en: <http://cel.org.mx/>
- Centro Escolar del Lago (2015) Domicilio. Consultado el 26 de febrero del año 2015, en: <http://cel.org.mx/contacto.html>
- Correo EDOMEX (2015) Cuautitlan Izcalli - Tu casa entre los arboles. Consultado en diciembre de 2015, en: <http://www.soymexiquense.com/edomex/cizcalli/133-cuautitlan-izcalli>

- Dankhe, G. L. (1989) Investigación y comunicación, en Fernández Collado, C., La comunicación humana: ciencia social, McGraw-Hill, México.
- Delors, Jacques(1996) La educación encierra un tesoro. Informe ejecutivo de la UNESCO en materia de educación 1996/. Consultado el 15 de febrero de 2015, en: http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF
- Eduteka. (2010). ISTE 2010: nuevas tendencias en educación y TIC. Consultado el 4 de agosto de 2010, en: <http://www.eduteka.org/ISTE2010.php>
- Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades. (2015) Programa de estudio de Taller de comunicación. Consultado el 28 de octubre, 2016, en: <http://portalacademico.cch.unam.mx/esquema/tallercomunicacion1>
- Gaceta municipal de Cuautitlán Izcalli 2013 – 2015. Consultado el 26 de febrero de 2015, en: <http://www.cuautitlanizcalli.gob.mx/Gacetas2013-2015/GACETA031segunda.pdf>
- Gómez, M. T. (2010) Uso de facebook para actividades academicas colaborativas en educación media y universitaria. Facultad Educación de la Universidad José María Vargas, en Caracas, Venezuela. Consultado en diciembre de 2013, en: http://www.protecciononline.com/galeria/proteccion_online/Uso-de-Facebook-con-fines-educativos.pdf
- Guerrero González, T (2012) Propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades de investigación en el TLRIID-I del CCH (Tesis de maestría), México, UNAM.
- Hernández Pérez, J. A. (2009) La webquest como recurso didáctico para el aprendizaje del alumno del nivel medio superior. (Tesis de maestría). México, UNAM.
- Hernández Rojas, G. (2012) Paradigmas en psicología de la educación. México, Paidós educador.
- Hernández Sampieri/ Metodología de la investigación / Retomado el día 01 de abril de 2014 de la siguiente dirección electrónica: https://docs.google.com/file/d/0BxA2vs_RKRvJYjU5Zjk2ZDAtYzY5Ni00ZjhhLWFIM2YtYTdiYzhiN TUyN2Yw/edit?hl=es
- Hernández, P. (2007) Diseñar y enseñar. España, Editorial Narcea.
- Historia de Cuautitlán Izcalli. Retomado en diciembre de 2013 de la siguiente dirección electrónica: <http://www.soymexiquense.com/edomex/cizcalli/133-cuautitlan-izcalli>
- INEGI (Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática) (2014) Estadísticas a propósito del día mundial de internet (17 de mayo). Consultado el 20 de diciembre de 2014, en: <http://www.inegi.org.mx>
- Kourchenco Barrena, (2015) Programa radiofónico Educación XXI. W Radio. Entorno Digital en la educación. Transmisión: 19 de enero de 2015.

- Malvido, A. (1999) Por la vereda digital / multimedia / México, Consejo nacional para la cultura y las artes.
- Manzo, M. et.al. (2011) Las tic en las aulas. Argentina, Paidós.
- Marc, P. (2001) Digital natives, digital immigrants. Consultado el 8 de diciembre de 2008, en: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.
- Marquès Graells, P. (2011) Impacto de las TIC en educación: funciones y limitaciones. Consultado en octubre de 2013, en: <http://peremarques.pangea.org/siyedu2.htm>
- McLuhan. M. (1989) La aldea Global. España, Editorial Gedisa.
- Miranda, A. (1996). Globalización y Sistemas de Información: Nuevos Paradigmas y Nuevos Desafíos". Universidad de Brasilia. Documento de trabajo presentado en la Conferencia Regional sobre Estrategias para la Transformación de la Educación Superior en América Latina y el Caribe. <http://www.itescam.edu.mx/principal/sylabus/fpdb/recursos/r71554.PDF>. Consultado el 01 de marzo de 2014, en: cvonline.uaeh.edu.mx/.../Lectura%202.%20Consecuencias_sociales_de_I...
- Mora Zamora. A. (2005) La investigación dirigida. Ponencia en el VII congreso nacional de las ciencias. Costa Rica. Consultado en octubre de 2013, en: <http://www.cientec.or.cr/exploraciones/ponenciaspdf/ArabelaMora.pdf>
- Morduchowicz, R. (2008) La generación multimedia/ Significados, consumos y prácticas culturalesde los jóvenes. Buenos Aires, Paidós.
- Navales Coll, M. A. (2014) Las tecnologías de la información y la comunicación y su impacto en la educación. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Consultado el 28 de febrero de 2014, en: <http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece/43.pdf>
- Negroponte, N. (1996). Medios de comunicación y cuñas digitales. Consultado 20 en junio de 2015, en: http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/1996/abril/negroponte_medios_de_comunicacin_y_cuadas_digitales.html
- Ortiz, F. (2006) Metodología de la investigación, México, Editorial Limusa.
- Pérez Lira, R. (2013). Los adolescentes y el uso social de las TIC. Revista Eutorpia. Julio – diciembre 2013, número 19. Consultado en agosto de 2014, en: http://www.cch.unam.mx/comunicacion/sites/www.cch.unam.mx.comunicacion/files/eutop19_90-95.pdf
- Pimienta, Julio. (2007) Metodología constructivista. México, Pearson.
- Piscitelli, A. et. Al. (2010) El proyecto facebook y la posuniversidad. Barcelona, Editorial Ariel.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. Consultado el 8 de diciembre de 2008, en <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.

%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf

- Quezada, R. (2012) Cómo planear la enseñanza estratégica. México, Editorial Limusa.
- Restrepo Gómez, B. (2013) La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico, Educación y Educadores, núm. 7, 2004, pp. 45-55, Universidad de La Sabana Cundinamarca, Colombia. Consultado en diciembre de 2013, en: <http://www.redalyc.org/pdf/834/83400706.pdf>
- Rossano, Ana (2009). Educación y punto. Retomado en 2010 de la siguiente dirección electrónica: <http://www.educdosceros.com/2009/10/caja-de-herramientas-20-producir.html>
- Salkind, Neil. (1999) Métodos de investigación. México, Editorial Pearson.
- Sánchez Nava. L. U. (2010) Uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación por Estudiantes del Nivel Medio Superior. Un Estudio en el CECyT “Juan de Dios Bátiz” del IPN. México, IPN.
- Sitio GCF aprende libre. ¿Qué es un blog?. Consultado el 9 de octubre de 2013, en: https://www.gcfaprendelibre.org/tecnologia/curso/crear_un_blog_en_internet/para_que_un_blog_en_internet/1.do
- Tello Leal, H. (2013) Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México. Revista Universidad y sociedad del conocimiento. Consultado el 01 de abril de 2014, en: <http://rusc.uoc.edu>
- Temprano Sánchez, A. (2010) Webquest, aproximación práctica al uso del internet en el aula. Colombia, Editorial eduforma.
- Torres Velandia, S. A. y Lara Ruiz José de Jesús. (2013) Usos y apropiación de las TIC. Experiencias en el proceso educativo. México, Universidad Autónoma de Sinaloa.
- Trejo Sánchez, K. (2012) Metodología del proceso enseñanza – aprendizaje. México, Editorial Trillas.
- UNESCO (2013) Reporte ejecutivo 2013/ Enfoque estratégico del sobre las TIC en América Latina y el Caribe. Consultado el 01 de febrero de 2014, en: <http://www.unesco.org/new/es>
- Universidad Nacional Autónoma de México, Colegio de Ciencias y Humanidades, Área de Lenguaje y Comunicación. (s.f.) Programa de Estudio de Taller Comunicación I y II. México, UNAM. Consultado el 16 de julio de 2015, en http://www.cch.unam.mx/sites/default/files/plan_estudio/mapa_comunicacioniyii.pdf
- Valenzuela Arguelles, R. (2013). Las redes sociales y su aplicación en la educación. Revista UNAM.MX, 1 de abril de 2013 vol.14, No.4. Consultado en diciembre de 2013, en: <http://www.revista.unam.mx/vol.14/num4/art36/>
- Wheeler, S. (2011) Historia del Twitter. Consultado en diciembre 2013, en: http://www.cad.com.mx/historia_de_twitter.htm.

ANEXOS



CENTRO ESCOLAR DEL LAGO

INSTRUMENTO DE REGISTRO PARA LA SECUENCIA DIDÁCTICA¹

A) IDENTIFICACIÓN

Institución:	CENTRO ESCOLAR DEL LAGO								
Plantel:				Profesor(es):	RAFAEL CERVANTES MEDINA				
Disciplina/ Módulo/ Submódulo:	TALLER DE COMUNICACIÓN II	Semestre:	6°	Carrera:	TODAS	Periodo de aplicación:	AGOSTO – DICIEMBRE 2014	Fecha:	JULIO 2014
						Duración en horas:	64 horas		

B) INTENCIONES FORMATIVAS

Propósito de la secuencia didáctica:			
QUE LOS ESTUDIANTES SE FAMILIARICEN CON LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS Y EL USO DE WEBQUEST, A FIN DE ELABORAR UNA LÍNEA DE TIEMPO PERSONAL.			
Tema integrador:		Otras asignaturas, módulos o submódulos que trabajan el tema integrador:	

¹ Aplicable para los tres componentes: básico, propedéutico y profesional.

	ELABORACIÓN DE UNA LÍNEA DE TIEMPO.	Asignaturas, módulos y/o submódulos con los que se relaciona:			
Categorías:					
Espacio ()	Energía ()	Diversidad ()	Tiempo ()	Materia ().	
Contenidos fácticos:					
<ul style="list-style-type: none"> • Medios y creatividad. • Líneas del tiempo. • Investigación dirigida. 					
Conceptos Fundamentales:			Conceptos Subsidiarios:		
Medios y creatividad.			Producción audiovisual.		
Contenidos procedimentales:					
En uno u otro caso, los equipos de estudiantes investigarán las características técnicas del medio asignado o seleccionado y presentarán el guión correspondiente					
Contenidos actitudinales:					
<ul style="list-style-type: none"> • Disposición para realizar el trabajo en equipo • Respeto a la diversidad de ideas • Responsabilidad en las tareas asignadas • Participación individual. 					
Competencias genéricas y atributos:					

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

Competencias disciplinares:

CD 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

C) ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Apertura

Actividades	Competencia(s)		Producto(s) de Aprendizaje	Evaluación
	Genérica(s) y sus atributos	Disciplinar(es)		

<p>El estudiante revisa los siguientes materiales:</p> <p>¿Cómo elaborar un línea del tiempo?</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v= ovEN_cMQX4</p> <p>Historia de las líneas del tiempo:</p> <p>http://www.historiap9.unam.mx/documentos/4.pdf</p> <p>Productor de líneas del tiempo:</p> <p>www.timerime.com</p> <p>www.dipity.com</p> <p>Explicación del uso de las líneas del tiempo.</p> <p>http://www.ecured.cu/index.php/L%C3%ADnea_del_Tiempo</p>	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>	<p>CD 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p>	<p>Borrador de una línea del tiempo.</p>	<p>Rúbrica de elaboración.</p>
--	---	---	--	--------------------------------

C) Desarrollo

Actividades	Competencia(s)		Producto(s) de Aprendizaje	Evaluación
	Genérica(s) y sus atributos	Disciplinar(es)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Observa en primer lugar el video que aparece en la sección de recursos. 2. Lee el archivo PDF que se encuentra en la misma sección. 3. Selecciona una de las páginas generadoras de líneas de tiempo que aparecen en el apartado de recursos. 4. Crea un nombre de usuario y una contraseña para poder ingresar y poder trabajar adecuadamente. 5. Visualiza el entorno de donde crearás la línea del tiempo. Los pasos para subir las imágenes y agregar texto, es muy intuitivo y podrás seguir las indicaciones que se te presenten. 6. Ve agregando el material que usarás en el editor de la línea del tiempo, de tal manera que se vaya presentando en forma adecuada a lo que se te solicita en las instrucciones. (fotos, imágenes, etc.) 7. La línea del tiempo debe de abarcar desde tu nacimiento, los momentos más representativos de cuando eras niños y adolescencia, hasta ahorita. 8. Genera la línea del tiempo para que cualquier persona pueda observarla en línea. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. <p>G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>	<p>CD 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p>	<p>Línea del tiempo.</p>	<p>Evaluación continua</p>

D) Cierre

Actividades	Competencia(s)		Producto(s) de Aprendizaje	Evaluación
	Genérica(s) y sus atributos	Disciplinar(es)		
1. Guarda el link que se generó, pues te servirá para una actividad posterior. 2. Comparte el link en el perfil de Facebook de la materia.	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	CD 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.	Línea del tiempo en internet, para poder revisarla entre los miembros del grupo.	Rúbrica de evaluación.

E) RECURSOS

Equipo	Material	Fuentes de información
Páginas de internet. Presentaciones multimedia	Presentación en PPT, sobre el tema a desarrollar. Computadora, proyector, plumones, libros, hojas	https://www.youtube.com/watch?v= ovEN_cMQX4

G) INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

RÚBRICA PARA EVALUAR LÍNEA DEL TIEMPO					
ASPECTO	EXCELENTE (5)	MUY BIEN (4)	BIEN (3)	REGULAR (2)	INADECUADO (1)
LEGIBILIDAD	La apariencia total de la línea de tiempo es agradable y fácil de leer.	La apariencia total de la línea de tiempo es algo agradable y fácil de leer (90%).	La línea de tiempo es relativamente legible (80%).	La línea de tiempo es poco legible (70%).	La línea del tiempo es difícil de leer (60%).
CONTENIDO. PROCESOS Y HECHOS	Todos los procesos (5) y hechos (10) están debidamente señalados.	Todos los procesos (4) y hechos (9) están debidamente señalados.	Todos los procesos (3) y hechos (8) están debidamente señalados.	Todos los procesos (2) y hechos (7) están debidamente señalados.	Todos los procesos (1) y hechos (6) están debidamente señalados.
CONTENIDO FECHAS	Una fecha precisa, coherente y completa ha sido incluida para cada evento.	Una fecha precisa y completa ha sido incluida para casi todo evento.	Una fecha precisa y completa ha sido incluida para casi todo evento.	Las fechas carecen de precisión para los eventos presentados.	Las fechas son incorrectas para los eventos presentados.
CONTENIDO RECURSOS	La línea del tiempo contiene al menos 10 imágenes relacionados con el tema tratado.	La línea del tiempo contiene de 8 a 9 imágenes relacionados con el tema tratado.	La línea del tiempo contiene menos 7 imágenes relacionados con el tema tratado.	La línea del tiempo contiene al menos 6 imágenes relacionados con el tema tratado.	La línea del tiempo contiene al menos 5 imágenes relacionados con el tema tratado.
SINTAXIS Y ORTOGRAFÍA	La sintaxis y ortografía fue corregida y es excelente. No contiene error alguno.	La sintaxis y ortografía fue corregida y es muy buena. En total presenta 1 error.	La sintaxis y ortografía fue corregida y es buena. En total presenta 3 errores.	La sintaxis y ortografía fue corregida y es regular. En total presenta 4 errores.	La sintaxis y ortografía fue corregida y es aceptable. En total presenta 5 errores.
PUNTOS ACUMULADOS					

INSTRUMENTO DE REGISTRO PARA LA SECUENCIA DIDÁCTICA²
B) IDENTIFICACIÓN

Institución:	CENTRO ESCOLAR DEL LAGO					
Plantel:				Profesor(es):	RAFAEL CERVANTES MEDINA	
Disciplina/ Módulo/ Submódulo:	TALLER DE COMUNICACIÓN II	Semestre: 6°	Carrera: TODAS	Periodo de aplicación:	AGOSTO - DICIEMBRE 2013	Fecha: JULIO 2013
				Duración en horas:	64 horas	

H) INTENCIONES FORMATIVAS

Propósito de la secuencia didáctica:		
REALIZAR EL DOCUMENTAL DE UN MUSEO DE INTERÉS, EN EL CUAL SE MUESTRE LA EXPOSICIÓN MÁS IMPORTANTE DEL MISMO. TENIENDO LA OPORTUNIDAD DE QUE SEA NACIONAL O EXTRANJERO.		
Tema integrador:	ELABORACIÓN DE UN DOCUMENTAL	Otras asignaturas, módulos o submódulos que trabajan el tema integrador:
		Asignaturas, módulos y/o submódulos con los que se relaciona:
Categorías:		

² Aplicable para los tres componentes: básico, propedéutico y profesional.

Espacio ()	Energía ()	Diversidad ()	Tiempo ()	Materia ().
Contenidos fácticos: <ul style="list-style-type: none"> • Medios y creatividad. • Producción y postproducción de un documental. • Investigación dirigida. 				
Conceptos Fundamentales: Medios y creatividad.		Conceptos Subsidiarios: Producción para medios impresos y audiovisuales.		
Contenidos procedimentales:				
Elabora mensajes creativos, empleando recursos teóricos y técnicos a su alcance, y selecciona el medio adecuado para dirigirse a un público masivo				
Contenidos actitudinales:				
<ul style="list-style-type: none"> • Disposición para realizar el trabajo en equipo • Respeto a la diversidad de ideas • Responsabilidad en las tareas asignadas • Participación individual. 				
Competencias genéricas y atributos:				
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.				

G4.A2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.

G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

Competencias disciplinares:

CD 7 Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.

D) ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Apertura

Actividades	Competencia(s)		Producto(s) de Aprendizaje	Evaluación
	Genérica(s) y sus atributos	Disciplinar(es)		

<p>Los estudiantes revisan las siguientes direcciones:</p> <p>Uso de los planos de la imagen:</p> <p>http://www.fotonostra.com/fotografia/leymirada.htm</p> <p>Planos, encuadres y composición fotográfica:</p> <p>http://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/p3.html</p> <p>Guión y sus tipos:</p> <p>http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/guionquees.htm</p> <p>Redacción de un guión cinematográfico.</p> <p>http://comoescribirtuguion.blogspot.mx/2013/01/el-formato-del-guion-de-cine.html</p> <p>Actividad interactiva de un ejemplo de guión:</p> <p>http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque9/</p> <p>Preproducción y planificación de un guión:</p> <p>https://www.ciberresponsales.org/pages/preproduccion-y-planificacion-de-la-idea-al-guion</p> <p>Pasos para la elaboración de una producción cinematográfica:</p> <p>http://es.wikihow.com/hacer-un-buen-documental</p> <p>¿Cómo hacer un documental?</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=VZsp--nIGqU</p> <p>¿Cómo hacer un buen documental?</p>	<p>G4.A2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.</p> <p>G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>	<p>CD 7 Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.</p>	<p>Presentación de guion.</p>	<p>Rúbrica de evaluación.</p>
---	---	--	-------------------------------	-------------------------------

<p>https://www.youtube.com/watch?v=7kcpERDPNf4</p> <p>Documental con narrador en off sin entrevistas:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Kp9MXITuwHQ</p> <p>Edición de video para principiantes:</p>				
--	--	--	--	--

Desarrollo				
Actividades	Competencia(s)		Producto(s) de Aprendizaje	Evaluación
	Genérica(s) y sus atributos	Disciplinar(es)		

<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisar las fuentes de referencia que se adjuntan en el apartado de recursos, a fin de que se lleve a cabo el proceso de preproducción – producción – postproducción. 2. El documental debe de cumplir las premisas de entretener, enseñar y culturizar. 3. Inédito. 4. Contar con una duración máxima de 20 minutos. 5. Diseñar y presentar para cotejo el guión audiovisual. 6. Ser argumentativo – explicativo. 7. Usar en forma adecuada el uso de las luces tanto artificiales como naturales. 8. Usar adecuadamente los encuadres para captar las imágenes. 9. Puede contar con hasta 3 narradores. 10. Pueden agregarse imágenes digitales o fotografías para dar un mayor realce. 11. La edición debe de hacerse en programas adecuados como premiere, final cut o imovie. 12. Incluir en la postproducción los créditos de los participantes. 13. Agregar entrevista editadas, con la información más relevante. 14. Agregar una imagen digital del equipo que presenta el audiovisual. 	<p>G4.A2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.</p> <p>G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>	<p>CD 7 Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.</p>	<p>Documental</p>	<p>Rúbrica de evaluación.</p>
--	---	--	-------------------	-------------------------------

Cierre

Actividades	Competencia(s)		Producto(s) de Aprendizaje	Evaluación
	Genérica(s) y sus atributos	Disciplinar(es)		
1. Entregar el trabajo en cd o memoria. 2. Conservar el video para la última parte del trabajo final.	G4.A2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue. G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	CD 7 Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.	Documental.	Rúbrica de evaluación.

E) RECURSOS

Equipo	Material	Fuentes de información
Páginas de internet. Presentaciones multimedia Cañon Proyector	Presentación en PPTX, sobre el tema a desarrollar. Computadora, proyector, plumones, libros, hojas blancas tamaño carta, diccionarios, apuntes de la asignatura y	Marcadas al principio de la actividad para investigación dirigida.

Pizarron	textos relacionados con el tema integrador.	
----------	---	--

F) VALIDACIÓN

Elabora:	Recibe:	Avala:
<hr/>	<hr/>	<hr/>
Lic. Rafael Cervantes Medina Docente	Subdirector	Director

INSTRUMENTO DE REGISTRO PARA LA SECUENCIA DIDÁCTICA³
C) IDENTIFICACIÓN

Institución:	CENTRO ESCOLAR DEL LAGO						
Plantel:				Profesor(es):	RAFAEL CERVANTES MEDINA		
Disciplina/ Módulo/ Submódulo:	TALLER DE COMUNICACIÓN II	Semestre:	6°	Carrera:	TODAS	Periodo de aplicación: AGOSTO - DICIEMBRE 2013	Fecha: JULIO 2013
				Duración en horas:	64 horas		

I) INTENCIONES FORMATIVAS
Propósito de la secuencia didáctica:
ELABORACIÓN DE UN CARTEL PUBLICITARIO.

Tema integrador:	CARTEL PUBLICITARIO.	Otras asignaturas, módulos o submódulos que trabajan el tema integrador:	
		Asignaturas, módulos y/o submódulos con los que se relaciona:	

Categorías:

Espacio ()

Energía ()

Diversidad ()

Tiempo ()

Materia ().

³ Aplicable para los tres componentes: básico, propedéutico y profesional.

Contenidos fácticos:	
<ul style="list-style-type: none"> • Medios y creatividad. • Producción y postproducción de un documental. • Investigación dirigida. 	
Conceptos Fundamentales:	Conceptos Subsidiarios:
Medios y creatividad.	Cartel publicitario.
Contenidos procedimentales:	
Valora los mensajes, a través del análisis de los elementos que los constituyen.	
Contenidos actitudinales:	
<ul style="list-style-type: none"> • Disposición para realizar el trabajo en equipo • Respeto a la diversidad de ideas • Responsabilidad en las tareas asignadas • Participación individual. 	
Competencias genéricas y atributos:	
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	
G4.A1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.	
G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	
Competencias disciplinares:	
CD 4 Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.	

G) ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Apertura

Actividades	Competencia(s)		Producto(s) de Aprendizaje	Evaluación
	Genérica(s) y sus atributos	Disciplinar(es)		
<p>El alumno revisa las siguientes páginas de internet:</p> <p>El cartel publicitario: http://tv_mav.cnice.mec.es/Ciencias%20sociales/A_UD7/presentacion_aud7.html</p> <p>Teoría de la publicidad: http://www.monografias.com/trabajos11/teopub/teopub.shtml#BRIEF</p> <p>Finalidad de la publicidad: http://www.haytarea.com/iescuela/files/8/39/4767_2.pdf</p> <p>Significado de la publicidad: http://www.significados.com/publicidad/</p> <p>La publicidad y las tic:</p>	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>G4.A1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.</p>	<p>CD 4 Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.</p>	<p>Borrador del cartel publicitario.</p>	<p>Rúbrica de evaluación.</p>

<p>http://www.maecei.es/pdf/n15/articulos/3_Nuevas_lecturas_d_el_concepto_de_publicidad_a%20partir_de_las_TIC.pdf</p> <p>5 tips para diseñar un cartel publicitario impactante http://www.paredro.com/5-tips-para-disenar-un-cartel-publicitario-impactante/</p> <p>El cartel publicitario: http://daocieza.blogspot.mx/2009/11/el-cartel-publicitario.html</p> <p>El cartel publicitario: https://www.youtube.com/watch?v=8kocFa6qaDQ</p> <p>20 ejemplos de figuras retóricas de la publicidad: http://www.luismaram.com/2013/07/14/20-ejemplos-de-figuras-retoricas-en-publicidad/</p>	<p>G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
---	---	--	--	--

Desarrollo

Actividades	Competencia(s)		Producto(s) de Aprendizaje	Evaluación
	Genérica(s) y sus atributos	Disciplinar(es)		
<p>1. Seleccionar la temática del cartel.</p>	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la</p>	<p>CD 4 Produce textos con base en el uso normativo de la lengua,</p>	<p>Cartel publicitario.</p>	<p>Rúbrica de evaluación.</p>

<p>2. Identificar y aplicar el uso de figuras retóricas en el cartel.</p>	<p>utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p>	<p>considerando la intención y situación comunicativa.</p>		
<p>3. Elaborar el cartel en alguno de los siguientes programas con calidad semi profesional: Photoshop, Gimp, Power Point o Word (estos últimos en caso de no contar con alguno de los primeros dos programas).</p>	<p>G4.A1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.</p>			
<p>4. Utilizar imágenes acordes al producto que se anunciará.</p>				
<p>5. Pueden usar modelos, en caso de ser necesario.</p>	<p>G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			

Cierre

Actividades	Competencia(s)		Producto(s) de Aprendizaje	Evaluación
	Genérica(s) y sus atributos	Disciplinar(es)		
<p>Se presenta el cartel planteado y en formato digital.</p> <p>Las medidas del plotter son de 1.50 metros x 1 metro.</p> <p>En formato digital, debe de tener una resolución mayor a 1080 pixeles HD</p>	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>G4.A1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.</p> <p>G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>	<p>CD 4 Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.</p>	<p>Cartel publicitario en formato impreso y digital.</p>	<p>Rúbrica de evaluación.</p>

H) RECURSOS

Equipo	Material	Fuentes de información
Páginas de internet.	Presentación en PPT, sobre el tema a desarrollar.	

Presentaciones multimedia Cañon Proyector Pizarron	Computadora, proyector, plumones, libros, hojas blancas tamaño carta, diccionarios, apuntes de la asignatura y textos relacionados con el tema integrador.	Marcadas al principio de la actividad para investigación dirigida.
---	--	--

1) VALIDACIÓN

Elabora:	Recibe:	Avala:
<hr/>	<hr/>	<hr/>
Lic. Rafael Cervantes Medina Docente	Subdirector	Director

RÚBRICA PARA EVALUAR UN CARTEL

CRITERIO	CALIFICACIÓN			
	10	8	6	5
MATERIAL	Es el que se pidió, las medidas son las correctas, utiliza colores llamativos, el cartel tiene una presentación novedosa	Es el que pidió, las medidas son las correctas, no utiliza colores llamativos y la presentación no es novedosa	Es el que se pidió, pero no tiene las medidas correctas, tiene poco color y tiene una presentación común	No es el apropiado, no tiene las medidas especificadas, no hay color en el trabajo y la presentación es pobre
TIEMPO DE ELABORACIÓN	Utiliza el tiempo asignado para la elaboración del cartel y se entrega en forma puntual. Cumple con las especificaciones requeridas, está limpio y sin tachones	Utiliza el tiempo asignado para la elaboración del cartel y se entrega en forma puntual. Cumple con las especificaciones requeridas, presenta tachones y esta sucio	Utiliza el tiempo asignado para la elaboración del cartel y se entrega en forma puntual. No cumple con las especificaciones requeridas, presenta tachones	Ocupó más tiempo del asignado y no se entregó en forma puntual. No cumple con las especificaciones requeridas. Presenta tachones.

ORGANIZACIÓN	Todos los integrantes del equipo están presentes, se aprecia el trabajo colaborativo, cada integrante conoce el contenido total del cartel, comprensible	No están presentes todos los integrantes del equipo, se aprecia el trabajo colaborativo, los integrantes conocen el contenido total del cartel.	Todos los integrantes del equipo están presentes, no se aprecia el trabajo colaborativo, no todos conocen el contenido del cartel.	No están presentes todos los integrantes del equipo. no se ve trabajo colaborativo no conocen el contenido del cartel.
CONTENIDO	Los contenidos indicados, se presentan en forma clara, precisa y completos. Usa vocabulario apropiado y coherencia en las ideas.	Los contenidos indicados, se presentan en forma clara y precisa, pero falta información. Usa vocabulario apropiado y coherencia en las ideas.	Los contenidos indicados, se presentan pero falta información. Usa vocabulario apropiado y coherencia en las ideas.	Los contenidos no están completos poca información y/o vocabulario pobre.
ORTOGRAFÍA	No hay errores ortográficos ni gramaticales	Tiene uno o dos errores ortográficos o gramaticales	Tiene tres o cuatro errores ortográficos o gramaticales.	Tiene cinco o más errores ortográficos o gramaticales
EXPOSICIÓN	Utiliza el tiempo asignado para la presentación. Se dirige a sus compañeros con voz clara y fuerte. Conoce y domina el tema de exposición.	Utiliza el tiempo asignado para la presentación. Se dirige a sus compañeros con voz clara pero no muy fuerte. Conoce el tema pero no lo domina completamente.	Utiliza el tiempo asignado para la presentación. Se dirige a sus compañeros con voz baja y no muy clara. No conoce ni domina el tema de exposición.	Utilizó mayor tiempo del designado para la presentación. Se dirige a sus compañeros con voz débil y titubeante. No conoce ni domina el tema.

INSTRUMENTO DE REGISTRO PARA LA SECUENCIA DIDÁCTICA⁴
D) IDENTIFICACIÓN

Institución:	CENTRO ESCOLAR DEL LAGO					
Plantel:				Profesor(es):	RAFAEL CERVANTES MEDINA	
Disciplina/ Módulo/ Submódulo:	TALLER COMUNICACIÓN II	DE	Semestre:	6°	Carrera:	TODAS
			Periodo de aplicación:	AGOSTO - DICIEMBRE 2013	Fecha:	JULIO 2013
			Duración en horas:	64 horas		

J) INTENCIONES FORMATIVAS
Propósito de la secuencia didáctica:
ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB

Tema integrador:	DISEÑO DE UN SITIO WEB.	Otras asignaturas, módulos o submódulos que trabajan el tema integrador:	
		Asignaturas, módulos y/o submódulos con los que se relaciona:	

Categorías:.

Espacio () Energía () Diversidad () Tiempo () Materia ().

⁴ Aplicable para los tres componentes: básico, propedéutico y profesional.

Contenidos fácticos:

- Medios y creatividad.
- Producción y postproducción de un documental.
- Investigación dirigida.

Conceptos Fundamentales:

Medios y creatividad.

Conceptos Subsidiarios:

Internet

Contenidos procedimentales:

Valora los usos de Internet para ampliar sus conocimientos, mediante la selección adecuada de sus mensajes.

Contenidos actitudinales:

- Disposición para realizar el trabajo en equipo
- Respeto a la diversidad de ideas
- Responsabilidad en las tareas asignadas
- Participación individual.

Competencias genéricas y atributos:

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

Competencias disciplinares:

CD 9.- Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.

K) ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Apertura

Actividades	Competencia(s)		Producto(s) de Aprendizaje	Evaluación
	Genérica(s) y sus atributos	Disciplinar(es)		

<p>Diseño asistido de portales de internet.</p> <p>www.wix.com</p> <p>1. Para poder efectuar la elaboración de tu sitio web, es necesario que revises los tutoriales del portal que te servirá para poder apoyarte en el diseño de tu sitio web. Además es necesario que revises los archivos sobre la importancia del uso de la web actualmente, a fin de que visualices los alcances que puedes tener, al momento de realizar una actividad y que pretendas difundirla a través de este canal de comunicación.</p> <p>2. Previamente ya tenías los archivos de las actividades anteriores. Lo que deberás de hacer es ir creado con la ayuda de tu editor de páginas web, un micro sitio que sirva como soporte de tu información.</p> <p>3. En la primera página colocarás una bienvenida y breve explicación de tu proyecto.</p> <p>4. En la segunda hoja, agregarás los links de las líneas del tiempo de cada uno de los integrantes de tu equipo.</p>	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>	<p>CD 9.- Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.</p>	<p>Borrador previo del portal de internet.</p>	<p>Rúbrica de evaluación.</p>
---	---	--	--	-------------------------------

<p>5. Tercera página deberá de contener el cartel publicitario. El cual como lo tienes digitalizado, podrás subirlo como imagen sin ningún problema.</p> <p>6. Cuarta página contendrá el video que realizaste. Recuerda que debes de tenerlo en mp4 o avi o wma para poder trabajarlo. Puedes subir el archivo o en su defecto, sube a tu canal de youtube el video y sólo agrega el link correspondiente.</p> <p>7. En la quinta hoja, si aparte del video realizaste tomas de imágenes del museo, usa una plantilla para imágenes y crea un álbum fotográfico. Esto le dará mayor realce a tu trabajo.</p> <p>8. Sexta y última hoja, agregaras una foto del equipo y los créditos de tu trabajo.</p>				
--	--	--	--	--

Cierre

Actividades	Competencia(s)		Producto(s) de Aprendizaje	Evaluación
	Genérica(s) y sus atributos	Disciplinar(es)		
10.- Cuando el portal esté terminado y hayas hecho las pruebas correspondientes, publícalo y el link que se genere para identificarlo, pégalo en el perfil de facebook de la materia a fin de que todos conozcan el trabajo que realizaste.	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>G4.A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>	CD 9.- Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.	Portal de internet	Rúbrica de evaluación.

L) RECURSOS

Equipo	Material	Fuentes de información
<p>Páginas de internet.</p> <p>Presentaciones multimedia</p> <p>Cañon</p> <p>Proyector</p>	Videos tutoriales sobre el uso de una plataforma de creación de sitios web.	Marcadas al principio de la actividad para investigación dirigida.

Pizarron		
----------	--	--

M) VALIDACIÓN

Elabora:	Recibe:	Avala:
<hr/>	<hr/>	<hr/>
Lic. Rafael Cervantes Medina Docente	Subdirector	Director

N) INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CATEGORÍA	4 Sobresaliente	3 Notable	2 Aprobado	1 Insuficiente
Contenido	El sitio en la Red tiene un propósito y un tema claros y bien planteados y son consistentes en todo el sitio.	El sitio en la Red tiene un propósito y un tema claros, pero tiene uno ó dos elementos que no parecen estar relacionados.	El propósito y el tema del sitio en la Red son de alguna forma confusos o imprecisos.	El sitio en la Red carece de propósito y de tema.
Precisión del Contenido	Toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los requisitos de la asignación han sido cumplidos.	Casi toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los requisitos de la asignación han sido cumplidos.	Casi toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y casi todos los requisitos han sido cumplidos.	Hay varias inexactitudes en el contenido provisto por el estudiante o muchos de los requisitos no están cumplidos.
Conocimientos del Material	El estudiante posee un entendimiento excepcional del material incluido en el sitio y sabe dónde	El estudiante tiene un buen entendimiento del material incluido en el sitio. Puede fácilmente contestar preguntas sobre el contenido y los	El estudiante tiene un entendimiento básico del material incluido en el sitio. No puede fácilmente contestar la mayoría de las	El estudiante no parece haber aprendido mucho de este proyecto. No puede contestar la

	<p>encontrar información adicional. Puede fácilmente contestar las preguntas sobre el contenido y los procedimientos usados para crear el sitio en la Red.</p>	<p>procedimientos usados para crear el sitio.</p>	<p>preguntas sobre el contenido y los procedimientos usados para crear el sitio.</p>	<p>mayoría de las preguntas sobre el contenido y los procedimientos usados para crear el sitio.</p>
<p>Presentación</p>	<p>El sitio en la Red tiene un atractivo excepcional y una presentación útil. Es fácil localizar todos los elementos importantes. El espacio en blanco, los elementos gráficos y/o el centrado son usados con efectividad para organizar el material.</p>	<p>Las páginas tienen un atractivo y una presentación útil. Todos los elementos importantes son fáciles de localizar.</p>	<p>Las páginas tienen una presentación útil, pero pueden parecer estar llenas de información o ser aburridas. La mayoría de los elementos son fáciles de localizar.</p>	<p>Las páginas se ven llenas de información o son confusas. Es a menudo difícil localizar elementos importantes.</p>

Ortografía y Gramática	No hay errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.	Hay 1-3 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.	Hay 4-5 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.	Hay más de 5 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.
Trabajo Cooperativo	Los compañeros demuestran respeto por las ideas de cada uno, dividen el trabajo de forma justa, muestran un compromiso por la calidad del trabajo y se apoyan unos a otros.	Los compañeros muestran respeto por las ideas de cada uno y dividen el trabajo de forma justa. Hay compromiso por parte de algunos de los miembros hacia un trabajo de calidad y se apoyan unos a otros.	Los compañeros muestran respeto por las ideas de cada uno y dividen el trabajo de forma justa. Hay poca evidencia de compromiso hacia la calidad del trabajo en grupo.	Los compañeros discuten o no respetan las ideas de cada uno y su aportación. La crítica no es constructiva y no se ofrece apoyo. El trabajo es hecho por una ó dos personas.
Interés	El autor ha hecho un esfuerzo excepcional por hacer el contenido de este sitio interesante para las	El autor trató de hacer el contenido de este sitio interesante para las personas a quienes está dirigido.	El autor ha puesto mucha información en el sitio, pero hay muy poca evidencia de que la persona trató de presentar la información en una manera interesante.	El autor ha proporcionado sólo la cantidad mínima de información y no la ha transformado para hacerla más interesante para la audiencia (por

	personas a quiénes está dirigido.			ejemplo, sólo ha proporcionado una lista de enlaces al contenido presentado por otros).
--	-----------------------------------	--	--	---