



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**INCORPORACIÓN DE FACEBOOK COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA
MATERIA DE ESPAÑOL DE TERCERO DE SECUNDARIA**

Propuesta de un grupo de aprendizaje colaborativo

PROPUESTA PEDAGÓGICA

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

PRESENTAN

**JESSICA GONZÁLEZ ROMERO
NOEMI ORTEGA NAVA**

ASESOR

DR. FELIX AMADO DE LEÓN REYES

CIUDAD DE MÉXICO, OCTUBRE 2017

DEDICATORIAS

A Dios...

Pues ha intercedido y me ha proporcionado las herramientas necesarias para concluir cada una de las metas en mi vida.

A mis padres...

¡Lo logramos! Gracias por todo lo que hacen por mí, sin su esfuerzo y dedicación no hubiera llegado hasta donde me encuentro.

Hubo momentos en los que pretendí dejar todo, pero siempre tuviste un regaño, una palabra e incluso un gesto que me aterrizaron y me hacía que tomara de nuevo el rumbo. Te amo mami.

Papá, gracias por estar presente en cada una de las etapas de mi vida académica. Llevo grabado en la mente aquel día que me llevaste por primera vez a la universidad, dimos un tour para que según yo, el primer día no me perdiera; terminé perdiéndome. De nuevo gracias por procurarnos y darnos lo mejor siempre, te amo.

Espero en un futuro no muy lejano, cumplir aquella promesa que por palabras de mi hermana menor hicimos en familia.

A mis hermanas...

Por su apoyo incondicional y palabras de aliento que me inspiraron a seguir con este sueño, el de titularme. Las amo pequeñas.

A mi amigas...

Por sus buenos consejos para que concluyera esta meta. Las quiero

A Noemí Ortega...

“Si quieres ir rápido, camina solo; pero si quieres llegar lejos, camina acompañado.”
Proverbio africano

Gracias por dejarme formar parte de tu vida. Espero que esto solo sea el inicio de muchas más aventuras juntas. Te quiero

A nuestro asesor, el Dr. Félix de León Reyes Amado...

Maestro Félix gracias infinitas, ya que desde el momento en el que inicie este proyecto siempre me demostró su apoyo. Sé que en algunos momentos fallamos, pero eso no fue impedimento para que juntos concluyéramos este proyecto.

A la universidad Pedagógica Nacional...

Por recibirme y dejarme formar parte de esta comunidad. Gracias a todos los maestros que me acompañaron durante mi estancia en la universidad, aprendí mucho de ustedes.

Jessica González.

A mis papás por siempre estar alentándome a seguir,
a literalmente levantarme cada día, por sus desvelos a mi lado sin tener ninguna necesidad, por su paciencia al aguantar mis momentos de desesperación, de sueño e incluso de mal humor, por siempre creer en mí y por alentarme con sus palabras y consejos, puesto que en gran parte mi esfuerzo es alentado por las expectativas que tienen en mí, por no permitir que me rindiera jamás y por muchas cosas más. Los amo tanto.

A mi familia y amigos en general
a unos por sus regaños y sus consejos para terminar la tesis,
a otros por qué en el desarrollo de esta tesis les falle en algunos momentos y aun así me entendieron y me apoyaron.
Gracias por eso en verdad.

A la Universidad y sus excelentes profesores
por las experiencias, los aprendizajes, los retos que día a día representó ser una estudiante de pedagogía.
Gracias infinitas.

Y por último pero no menos importante a ti Jesy
o al destino que nos juntó,
ya que después de no caernos bien
ahora no me veo sin ti y tu amistad,
te quiero mucho y agradezco por lo aprendido y lo vivido durante este tiempo,
Gracias amiga por siempre.

Noemí O. N.

INDICE

Introducción	4
I . Aproximaciones a las concepciones de aprender y enseñar	7
1.1 ¿Cómo se aprende en la educación secundaria?	17
1.2 Estrategias de enseñanza y aprendizaje utilizadas en la asignatura de español 3° de secundaria	26
II . Uso de las TIC en educación	30
2.1 Nativos e inmigrantes digitales	33
2.2 Las redes sociales. Orígenes, funciones, impacto y estadísticas de uso	37
2.3 Facebook	43
III . Las redes sociales como estrategia de enseñanza- aprendizaje	46
3.1 Grupos de aprendizaje	54
IV . Diseño de la propuesta	57
4.1 Fundamentación: antecedentes de Facebook como propuesta de enseñanza- aprendizaje	62
4.2 Grupo de aprendizaje en Facebook para alumnos de 3° de secundaria	64
4.3 Secuencias formativas : estructuración de los contenidos.(Bloque 1)	67
V . Reflexiones finales	74
VI . Bibliografía	77
VII . Glosario	81
VIII. Anexos	83
1.- Lluvia de ideas	83
2.- Mapas y redes conceptuales	84
3.- El ensayo	87
4.- Cmaptools	89
5.- El debate	90
6.- Cuestionario	91
Ligas de apoyo	92

Introducción

A partir de la novena Edición del Estudio de Medios y Dispositivos entre internautas mexicanos, se presenta el segmento Generación Z compuesto por 190 entrevistas, el cual está conformado por 47% mujeres y 53 % hombres internautas mexicanos entre 13 y 17 años de edad.

Los nativos digitales de la Generación Z se mantienen conectados a internet a lo largo de su día gracias al uso de sus dispositivos móviles. El Smartphone es el dispositivo por el que más se conectan (81%), seguido de laptop (69%) y Tablet (42%). Al 55% de los jóvenes no les gusta estar incomunicados y consideran que sus dispositivos móviles son indispensables, ya que no pueden salir de casa sin ellos.

EL 95% de los chicos de entre 13 y 17 años indican que su principal forma de conexión a internet es por WiFi. Los lugares en los que suelen conectarse de esta manera son: su hogar, la escuela, la casa de otros, café internet etc. Los jóvenes de la Generación Z considera que Internet los acompaña para pasar el tiempo, lo cual se refleja al momento de combinar su navegación con sus actividades cotidianas: mientras estudian, hacen tarea, escuchan música, comen, están con amigos e incluso mientras están en el baño.

Los nativos digitales están presentes en *social media*, ya que forman parte de su día a día al estar en promedio al menos en 4 plataformas sociales con mayor frecuencia. Facebook y Youtube son las más utilizadas, aunque destacan por usar Instagram (53%), Twitter (49%) y Snapchat (29%). La generación Z prefiere ver contenido de música, memes y juegos, también le gusta compartir imágenes, selfies, videos y canciones

Por tal motivo la presente investigación se reviste de importancia debido a que busca apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje, a través de una propuesta pedagógica, sobre la incorporación de Facebook como estrategia didáctica en la materia de español en 3° de secundaria. Se realizó con la intención de contribuir a una innovación educativa, dentro de este nivel educativo.

La propuesta vislumbra nuevos ambientes de aprendizaje, ya que esta se apoya en las TIC y específicamente la incorporación de las redes sociales como una herramienta para enseñar y aprender, dado que son consideradas como un medio de comunicación y transmisión de conocimiento que utilizan los estudiantes.

De ahí la importante tarea del pedagogo para proponer alternativas mediante las cuales los problemas de tipo educativo, tengan una probable solución, por lo tanto se pensó en diseñar un material didáctico a través de las redes sociales, el cual apoye los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El proyecto está desarrollado dentro del paradigma socioeducativo del activismo posible; que según Carmen García Guadilla no solo se pretende hacer un análisis o crítica a los diversos problemas que están presentes en la educación, sino que se pretende dar soluciones; es decir hay una necesidad de actuar y proponer una solución al problema, para que este pueda ser superado.

El trabajo se encuentra estructurado en cuatro capítulos, los cuales abordarán los siguientes temas:

El primer capítulo aborda algunas de las definiciones sobre el concepto de aprendizaje; considerando que dependiendo la corriente a la que corresponda emitirá un concepto y las características que debe cumplir.

A partir de argumentos de los autores representativos de las diversas corrientes, como son el conductismo, cognositivismo y el constructivismo, se expone la forma de concebir al aprendizaje y la enseñanza. De igual manera se presenta la corriente que defiende George Siemens, conocida como el conectivismo.

Se analizan documentos oficiales como el plan de estudios 2011 y la guía del maestro, ya que son documentos que presentan la normatividad ideal que se debe llevar a cabo dentro de la educación básica.

En el segundo capítulo, apoyada de autores como Cesar Coll y diversas organizaciones como son la OEI, las cuales apoyan que en la mayoría de los países es importante incorporar las TIC a la educación.

Los aportes de Linda Castañeda, han sido de gran importancia para este capítulo, ya que propone el proceso de enseñanza-aprendizaje desde las redes sociales, y otros entornos virtuales. De igual manera Alejandro Piscitelli que encontró en Facebook una nueva forma de aprender, llevando a cabo un proyecto que obtuvo excelentes resultados, el cual sirvió de motivación para esta propuesta pedagógica.

En el tercer capítulo se hace referencia a las redes sociales como agentes mediadores de los procesos de enseñanza aprendizaje, Linda Castañeda se hace presente de nuevo ya que considera que la influencia de dichas herramientas de la red, pueden estimular en los sujetos el trabajo colaborativo.

Dicho capítulo también se ve apoyado de las reflexiones que a lo largo de años de trabajo Esther Wojcicki hace, donde expone la existencia de distintos modelos de aprendizaje a través de la red, a los cuales debemos darles paso, pues somos una sociedad que debe estar a la vanguardia y no basarse en modelos antiguos y donde el profesor es el único que tiene la verdad, pues los alumnos también tiene mucho para mostrar.

El cuarto capítulo, se fundamenta la necesidad de incorporar las TIC, específicamente la red social Facebook como un medio de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje sustentada por Cesar Coll, Alejandro Piscitelli, por mencionar algunos, para posteriormente arribar a la propuesta, con la serie de estrategias que se proponen para llevarla a cabo.

Y como último apartado se presentan las reflexiones finales sobre dicho trabajo de investigación en las cuales evidenciamos no solo la importancia de la propuesta pedagógica sino que también enfatizamos la importancia del trabajo de los pedagogos en el diseño de materiales, programas, proyectos o planes educativos.

I. Aproximaciones a las concepciones de aprender y enseñar.

En el presente capítulo se abordarán algunas definiciones sobre el concepto de aprendizaje; habrá personas que simpaticen con dichos conceptos, otras estarán en total desacuerdo, cabe mencionar que dependiendo la corriente a la que se pertenezca defenderán la concepción de dichos conceptos.

Se hace un análisis por las diferentes corrientes psicoeducativas: conductismo, cognoscitismo, constructivismo así como los autores que las defienden. Hacia la parte final se presenta la corriente que defiende George Siemens, conocida como el conectivismo. Es importante hacer énfasis sobre los conceptos de enseñar y aprender, así como la concepción que cada corriente tiene sobre estos.

Se desarrolla, cómo se aprende en la educación secundaria, según el plan de estudios 2011, las materias en las que se centra y las estrategias que utilizan los profesores para llevar a cabo dicho programa.

Muy a pesar de la facilidad con la que regularmente ocurre, el aprendizaje es más difícil de lo que parece. Ha tratado de ser definido desde distintas perspectivas, ya sea por teóricos, investigadores o profesionales de la educación.

Se puede decir que aún no hay una definición aceptada universalmente, ya que como se sabe infinidad de personas se han dado a la tarea de reflexionar sobre este concepto; por lo tanto, desde las distintas corrientes, se establecen criterios o características que tratan de describirlo. Por ejemplo, algunas aproximaciones al concepto de aprendizaje pueden ser las siguientes:

De acuerdo a Shuell (1991): (citado por Schunk, 1991)

El aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de una determinada manera, la cual resulta de la práctica o de alguna otra forma de experiencia.

Según Schunk (1991):

El aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes.

O como lo dijo Schmeck (1988): (citado por Schunk, 1991)

El aprendizaje es un sub-producto del pensamiento. Aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos.

Habrán personas que simpatizan con las definiciones que proponen, y existirán otras que estén en total desacuerdo; por lo tanto, debemos entender más bien que no es el sentido de la definición, sino de la interpretación que le otorguemos.

Algo en lo que sí debemos hacer énfasis, entre las muchas definiciones y características que se nos presentan, es que el aprendizaje es una actividad humana que se vincula al pensamiento humano.

Es reconocido que las concepciones o interpretaciones sobre el aprendizaje varían según la corriente a la que pertenezcan. A continuación se destacarán las corrientes que hasta ahora se consideran de mayor relevancia: el conductismo, el cognoscitivismo y el constructivismo y la más reciente teoría que es el conectivismo ya que cada una de ellas concibe y caracteriza de manera distinta al aprendizaje.

Por ejemplo, la teoría conductualista considera que el aprendizaje es un cambio en la tasa, la frecuencia de aparición o la forma de comportamiento (respuesta), sobre todo como función de cambios ambientales. Afirman que aprender consiste en la formación de asociaciones entre estímulos y respuestas. (Schunk, 1997)

El conductismo es una teoría psicológica que posteriormente adapta su uso a la educación, considera que el aprendizaje es logrado cuando ocurre un cambio en la conducta del estudiante, ya que es más probable que se dé una respuesta ante un estímulo, y pueda ser repetible.

“La enseñanza es un simple arreglo de las contingencias de refuerzo” (Skinner, 1968), dentro de esta corriente el profesor tiene los objetivos establecidos; por lo tanto, tiene que encaminar al alumno mediante estímulos para que las respuestas sean similares a las ya establecidas como estándar. En este caso, el alumno se vuelve un sujeto restringido, el cual espera las instrucciones del profesor, que es considerado como un programador de la enseñanza; es decir, el alumno es simplemente un receptor de la información.

Ahora bien, el *conductismo* en el terreno de la enseñanza, ha hecho dos grandes aportaciones:

- La enseñanza programada: propuesta de programación diseñada por Skinner.
- El movimiento de programación y evaluación de la enseñanza, conocido como enseñanza por objetivos.

La enseñanza programada según Skinner (1968) se trata de una modalidad individualizada, centrada en el sujeto que aprende. Y para poner en práctica este modelo de enseñanza, se propuso la utilización de “máquinas de enseñar”; es decir, el alumno sigue las indicaciones de un programa, las cuales va ejecutando. Si sus repuestas son acertadas, avanza hacia tareas más complejas, en caso de fallar pasa a una fase de retroalimentación, para poder superar la dificultad.

En lo que se refiere a la enseñanza por objetivos, se resalta la importancia de estos; entendidos como la conducta final de los alumnos, anticipada por los profesores.

Dentro de la enseñanza programada se considera importante jerarquizar las conductas; es decir, a partir de los objetivos generales, para escalar hacia los objetivos específicos que son conductas concretas y observables.

Este tipo de enseñanza se lleva a cabo mediante actividades concretas propuestas por el profesor, en las cuales la dificultad va aumentando. El responsable de que la planificación de la enseñanza funcione a la perfección es el profesor, pues este se convierte en un técnico que enseña al alumno a aprender.

A su vez, la corriente *cognoscitivista* considera que el aprendizaje se inclina hacia una orientación cognitiva donde el énfasis se localiza en promover el procesamiento mental.

Los procesos cognoscitivos (pensamientos, creencias) median en la relación entre estímulo y respuesta, de modo que el individuo mantenga la misma respuesta en entornos cambiantes o despliegue respuestas variadas en el mismo ambiente, - según lo que considere adecuado- (Schunk, 1997; 15). Aquí también, importan las condiciones ambientales mediante las cuales se da el proceso de aprendizaje, pero a esta corriente le resulta de suma importancia el proceso mental que lleva a cabo el alumno, quien es considerado un sujeto activo en su proceso de aprendizaje.

Dentro de esta corriente, Jerome Bruner formuló una *teoría del crecimiento cognoscitivo* que postula: “El desarrollo del funcionamiento intelectual del hombre desde la infancia hasta toda la perfección que puede alcanzar, está determinado por una serie de avances tecnológicos en el uso de la mente (Bruner, 1964). Cabe mencionar que los avances tecnológicos dependen de las facilidades lingüísticas y la exposición a la educación sistemática. Existen tres formas de representar el conocimiento y aparecen en secuencia de desarrollo: enactiva o de acción, icónica y simbólica, veamos cada uno:

Enactiva: consiste en las respuestas motoras y los modos de manipular el medio. Para un pequeño, la pelota (estímulo) se representa como algo que arroja y bota (acciones).

Icónica: corresponde con las imágenes mentales sin movimiento, los niños adquieren la capacidad de pensar en objetos que no están presentes; es decir los transforman mentalmente y reflexionan en sus propiedades sin remitirse a su función o finalidad.

Simbólica: emplea sistemas de símbolos para codificar la información, lo que permiten entender los conceptos abstractos y modificar la información simbólica a resultas de indicaciones verbales. (Pozo, 1989,48)

De esta forma el conocimiento puede ser representado de diversas maneras, se sugiere que los docentes varíen sus actividades de acuerdo al estadio de desarrollo de sus alumnos.

Jerome Bruner insistía en que la educación es un medio para fomentar el desarrollo cognoscitivo; por lo tanto, la instrucción había de ser ajustada a las capacidades cognoscitivas de los niños. También creía importante reconsiderar los contenidos de los programas: al principio hay que enseñar los conceptos a los niños del modo más sencillo y presentarlos de la manera más compleja conforme crecen.

A su vez, David Ausubel (1968) elaboró una teoría cognoscitiva dirigida al aprendizaje significativo por recepción, planteando que la adquisición de

conocimiento temático es ante todo una manifestación del aprendizaje por recepción; es decir el contenido principal de lo que hay que aprender por lo común se presenta al alumno en su forma más o menos final. Consideró que el aprendizaje significativo consiste en la adquisición de ideas, conceptos y principios al relacionar con los conocimientos de la memoria.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante, pre-existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras (Ausubel, 1983).

La característica más importante del aprendizaje significativo es que produce interacción entre los conocimientos más relevantes, por así decirlo, de la estructura cognitiva y la nueva información, pero esto no quiere decir que sea una simple asociación, ya que adquieren un significado y son integradas de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferencia, estabilidad y evolución de los conocimientos pre-existentes, y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

En el cognoscitismo, la enseñanza se vislumbra como "ayudar al alumno para que conozca los procesos que intervienen en su aprendizaje, para que desde este conocimiento pueda gestionarlo autónomamente y optimizar sus resultados" (Pozo, 1989).

Desde esta corriente los alumnos aprenden de forma organizada, evitando que se llene su cabeza de información sin sentido. (Pozo, 1989) considera que el almacenamiento y recuperación de la información será positiva si los significados anteriores nos ayudan a comprender los nuevos y a transferir el conocimiento a otras situaciones.

El constructivismo es considerado como una postura psicológica y filosófica, que argumenta que los individuos forman o construyen gran parte de lo que aprenden y comprenden, las relaciones entre los individuos y las situaciones en la

adquisición y el perfeccionamiento de las habilidades y los conocimientos constituyen el aprendizaje. (Schunk, 1997;16).

El constructivismo se presenta como una alternativa que favorece la construcción de significados; pues los sujetos se muestran como activos en la construcción de conocimiento, ya que para que exista un verdadero aprendizaje, los participantes tienen como propósito redescubrir los materiales y los principios básicos; es decir, el aprendizaje es eminentemente activo, ya que existe un flujo de adentro hacia afuera.

Los maestros no enseñan en el sentido tradicional de pararse frente a la clase e impartir conocimientos, sino que acuden a materiales con los que los alumnos se comprometen e interactúan (Schunk, 1997; 17). Es posible decir que el alumno, el profesor y los medios convergen para que se puedan construir aprendizajes. En este caso, el alumno y el profesor se vuelven activos en el proceso y construyen a partir de experiencias, aprendizajes previos, etc., para atribuirles significado.

La construcción no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, la construcción la realizamos todos los días y en casi todos los contextos en los que se desarrolla nuestra actividad (Carretero, 2004; 15). Es pertinente decir, que de los diversos escenarios en los que interactuamos aprendemos cosas, entonces a la hora de edificar un conocimiento, recurrimos a todas las experiencias previas y aprendizajes que ya fueron llevados a cabo, y a partir de dichos conocimientos adquieren mayor relevancia y los hacemos nuestros.

Una explicación plausible acerca de la enseñanza y el aprendizaje en la escuela no puede ignorar su función social y socializadora (Coll, 1999; 10). El aprendizaje es una construcción, donde convergen el contexto, los sujetos; socialmente hablando y todo ese bagaje que trae cada uno; es decir, el hecho de aprender es una construcción de significados que contiene todo lo anterior.

La postura constructivista tiene implicaciones importantes para la enseñanza y la elaboración de programas. Las recomendaciones más directas son que los estudiantes deben comprometerse de manera más activa en su aprendizaje y que

los maestros tienen que ofrecerles experiencias que los obliguen a pensar y a revisar sus creencias (Schunk, 1997; 17). Entonces, el aprendizaje se vuelve para los sujetos una experiencia que tiene relación con sus intereses, además de que es una actividad que no se plantea en solitario, pues la colaboración es pieza importante en la construcción del conocimiento.

Vygotsky, basa su teoría en dos elementos: el primero se refiere a lo que llama, zona de desarrollo próximo (ZDP); el segundo a la influencia que tiene la cultura y que son provechosas para el aprendizaje; ya que el alumno interioriza y se apropia de representaciones y procesos.

En los aprendices existen dos niveles de desarrollo: el nivel de desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial. El primero lo define el funcionamiento intelectual presente del individuo y su capacidad para aprender cosas particulares por sí mismo. El nivel de desarrollo potencial es el que puede alcanzar un individuo con la ayuda de otras personas. La zona de desarrollo próximo es aquella que se encuentra entre el nivel real y potencial, (Moral; 2010)

Se puede entender que la zona de desarrollo próximo nos indica el potencial de desarrollo de cada niño.

El segundo aspecto interesante, se refiere a la influencia que ejercen la cultura y el contexto social del aprendiz, en los procesos de comprensión (Moral, 2010); es decir, la cognición y el lenguaje dependen de la cultura social del aprendiz. Por lo tanto, debemos tener en cuenta que el aprendizaje es social y a la vez individual.

Novak, considera que desde el constructivismo la enseñanza ha de ser activa, preocupada por dar una explicación de la realidad, profundizando en sus problemas para llegar a interpretarlos, estableciendo las relaciones adecuadas. La tarea de búsqueda y comprensión se plantea de manera receptiva, encaminando al alumno hacia la autonomía, para que pueda aprender a aprender.

Por lo tanto, el profesor diseña tareas para estimular la motivación por el trabajo, la comprensión y transferencia de lo aprendido. El profesor ha de ser capaz de planificar y evaluar el aprendizaje, autónomo y colaborativo. En esta nueva visión de trabajo, la evaluación está centrada en el proceso y los esfuerzos que realiza

el alumno para superar las dificultades que conlleva un aprendizaje, por lo tanto, es más importante comprender todo el proceso, que obtener resultados.

Por otro lado, afirma George Siemens, quien es el padre del conectivismo que las anteriores teorías se fijan en los procesos de aprendizaje, pero en esta era digital surge la necesidad de ver más allá de los procesos; se debe enfocar en el valor de lo que se está aprendiendo.

Por lo antes expuesto en esta era llamada digital, que nos tiene inmersos en las TIC, se ha desarrollado una nueva teoría del aprendizaje, que trata de reflejar y adaptarse a las nuevas necesidades, formas de comunicación, socialización y por ende, de aprendizaje, la cual es nombrada conectivismo.

Esta teoría es creada por George Siemens y Stephen Downes, en la que se trata de explicar cómo la tecnología ha impactado en todos los ámbitos de nuestra sociedad y además vislumbra el futuro de esta misma.

El conectivismo define el aprendizaje como aquel proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos cambiantes, por lo cual es importante la comprensión de las decisiones que se toman en principios que cambian continua y rápidamente. La habilidad que el individuo tenga para distinguir entre la información importante y la que no lo es, resulta vital, además esta teoría reconoce que los cambios y avances de la tecnología impactan en gran medida al proceso de aprendizaje, el cual ha dejado de ser interno e individual para convertirse en grupal y global. Esto hace referencia a la distinción de lo que es importante y de lo que no, que surge después de conocer la información que cambia tan rápidamente y es fundamental que se logre, puesto que algunos de los principios del conectivismo son:

- Que el aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.

- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo
- La habilidad de ver conexiones entre las áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger que aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión. (Siemens,2007;6)

Dentro de los planes y programas de estudio de la educación básica, se explica cómo se debe llevar a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje, aunque a decir verdad, la realidad al interior de las aulas es otra y los procesos se realizan de forma distinta y no siempre se lleva a la práctica lo que estipulan dichos planes.

1.1 ¿Cómo se aprende en la educación secundaria?

El sistema Educativo Nacional, con base en la Ley General de Educación, establece tres niveles de educación: básica, media superior y superior:

La educación básica está integrada por tres niveles: preescolar, primaria y secundaria. En sus tres grados, en la educación preescolar se atiende a niños de tres a cinco años. El nivel primaria tiene seis grados. De acuerdo con los datos oficiales incorpora a niños de seis a 12 años. La conclusión de este nivel se acredita mediante un certificado oficial que constituye un requisito indispensable para ingresar a la secundaria. La educación secundaria se imparte en tres grados. Da cobertura a jóvenes de 13 a 15 años. Su conclusión también se acredita mediante certificado oficial que es requisito imprescindible para ingresar a la educación media superior. (Robles, 2012)

Un estudio realizado por el INNE en septiembre de 2013, dio a conocer las siguientes estadísticas:

En el ciclo escolar 2012/2013, el Sistema Educativo Nacional atendió a 40 315 785 estudiantes [...]. Del volumen total de matrícula en la modalidad escolarizada, casi tres cuartas partes cursaron la educación básica 73.4%, 12.6% la educación media superior y 9.4% la educación superior.

En educación secundaria hubo un incremento importante de 2000 a 2006 con poco más de 100 mil alumnos incorporados por año, en promedio; crecimiento que se redujo a la mitad, pues entre 2006 y 2012 sólo se matricularon 47 mil alumnos en promedio por año. (INNE, 2013)

Tabla 1. Mapa curricular de la educación básica 2011 (Acuerdo 592, 2011)

HABILIDADES DIGITALES	ESTÁNDARES CURRICULARES	1er PERIODO ESCOLAR			2do PERIODO ESCOLAR						3er PERIODO ESCOLAR			4to PERIODO ESCOLAR		
	CAMPOS DE FORMACIÓN PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA	PRESCOLAR			PRIMARIA						SECUNDARIA					
		1°	2°	3°	1°	2°	3°	4°	5°	6°	1°	2°	3°			
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	ESPAÑOL						ESPAÑOL I, II Y III								
		SEGUNDA LENGUA			SEGUNDA LENGUA						SEGUNDA LENGUA INGLÉS I, II Y III					
PENSAMIENTO MATEMÁTICO	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	MATEMÁTICAS						MATEMÁTICAS I, II Y III								
EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL	EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO	CIENCIAS NATURALES						CIENCIAS I	CIENCIAS II	CIENCIAS III						
		EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD	GEOGRAFÍA						TECNOLOGÍA I, II Y III							
	LA ENTIDAD DONDE VIVO		HISTORIA	ASIGNATURA ESTATAL	HISTORIA I Y II											
DESARROLLO PERSONAL Y PARA LA CONVIVENCIA	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	FORMACIÓN CIVICA Y ÉTICA						FORMACIÓN CIVICA Y ÉTICA								
		EDUCACIÓN FÍSICA						TUTORIA								
	EXPRECIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA	EDUCACIÓN ARTÍSTICA						EDUCACIÓN FÍSICA I, II Y III								
		EDUCACIÓN ARTÍSTICA						ARTES I, II Y III (MÚSICA, DANZA, ARTES VISUALES)								

1 Estándares curriculares de Español, Matemáticas, Ciencias, Segunda lengua: Inglés y Habilidades digitales

2 Para los alumnos hablantes de lengua indígena, el español y el inglés son considerados como segundas lenguas a la materna. Inglés está en proceso de gestión.

3 Favorecen aprendizajes de tecnología

4 Establecen vínculos formativos en Ciencias naturales, geografía e historia.

La Reforma Integral de la Educación Básica es una política pública que impulsa la formación integral de todos los alumnos de preescolar, primaria y secundaria con el objetivo de favorecer el desarrollo de competencias y el logro del perfil de egreso, a partir de aprendizajes esperados y el establecimiento de Estándares Curriculares, de Desempeño docente y de Gestión.

La Educación básica favorece el desarrollo de competencias, el logro de estándares curriculares y aprendizajes esperados.

Una **competencia** es la capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes).

Los **Estándares Curriculares** son descriptores de logro y definen aquello que los alumnos demostrarán al concluir un periodo escolar; sintetizan los aprendizajes esperados que, en los programas de educación primaria y secundaria, se organizan por asignatura-grado-bloque, y en educación preescolar por campo formativo-aspecto.

Los Estándares Curriculares son equiparables con estándares internacionales y, en conjunto con los aprendizajes esperados, constituyen referentes para evaluaciones nacionales e internacionales que sirvan para conocer el avance de los estudiantes durante su tránsito por la Educación Básica, asumiendo la complejidad y gradualidad de los aprendizajes.

Los **aprendizajes esperados** son indicadores de logro que, en términos de la temporalidad establecida en los programas de estudio, definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser; además, le dan concreción al trabajo docente, hacer constatable lo que los estudiantes logran, y constituyen un referente para la planificación y la evaluación en el aula. (Acuerdo 592, 2011,22).

A su vez, el perfil de egreso plantea los rasgos deseables que los estudiantes deberán mostrar al término de la educación básica, entonces el alumno podrá desenvolverse en cualquier ámbito en el que decida continuar su desarrollo, ya que dichos conocimientos son el resultado de la formación. Destaca el desarrollo de competencias para la vida, conocimientos y habilidades, incluyendo actitudes y valores para enfrentarse a las tareas con éxito

Como resultado del proceso de formación a lo largo de la educación básica, el alumno mostrará los siguientes rasgos.

a) Utiliza el lenguaje materno, oral y escrito para comunicarse con claridad y fluidez, e interactuar en distintos contextos sociales y culturales; además, posee herramientas básicas para comunicarse en inglés.

b) Argumenta y razona al analizar situaciones, identifica problemas, formula preguntas, emite juicios, propone soluciones, aplica estrategias y toma decisiones. Valora los razonamientos y la evidencia proporcionados por otros y puede modificar, en consecuencia, los propios puntos de vista.

c) Busca, selecciona, analiza, evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes.

d) Interpreta y explica procesos sociales, económicos, financieros, culturales y naturales para tomar decisiones individuales o colectivas que favorezcan a todos.

e) Conoce y ejerce los derechos humanos y los valores que favorecen la vida democrática; actúa con responsabilidad social y apego a la ley.

f) Asume y practica la interculturalidad como riqueza y forma de convivencia en la diversidad social, cultural y lingüística.

g) Conoce y valora sus características y potencialidades como ser humano; sabe trabajar de manera colaborativa; reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades en los otros, y emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales o colectivos.

h) Promueve y asume el cuidado de la salud y del ambiente como condiciones que favorecen un estilo de vida activo y saludable.

i) Aprovecha los recursos tecnológicos a su alcance como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento.

j) Reconoce diversas manifestaciones del arte, aprecia la dimensión estética y es capaz de expresarse artísticamente. (Acuerdo 592, 2011,22)

La educación secundaria comprende tres grados que se cursan después de 6° grado de primaria, como parte de la educación básica. Funciona como una especie de lazo propedéutico, para aquellos que aspiran a continuar estudiando y prepara para la inserción al mundo laboral a los que dejan de estudiar.

Durante la educación secundaria, los estudiantes requieren mayor comprensión, asesoría y apoyo, ya que se enfrentan a diversas situaciones en su tránsito por este nivel educativo: desde los cambios físicos y psicológicos, hasta la organización misma de sus estudios, ya que cada materia es impartida por un docente especializado.

El plan de estudios (2011) considera que en las distintas asignaturas:

En **español**, el aprendizaje se centra en las prácticas sociales del lenguaje, que se definen como pautas o modos de interacción; de producción e interpretación de prácticas orales y escritas; de comprender diferentes modos de leer, interpretar, estudiar y compartir textos; de aproximarse a su escritura, y de participar en intercambios orales. (SEP ,2011,43)

En los grados superiores de educación básica, se señala que la literatura es un ámbito para la comprensión y razonamiento del mundo, ya que permite reconocer los diversos modos de pensamiento y expresión, así como los géneros. La práctica de la lectura es un elemento importante, ya que así se desarrolla dicha habilidad y pretende que se logre un alto nivel en los Estándares Nacionales de habilidad lectora.

En cuanto al área de matemáticas:

En el desarrollo del pensamiento **matemático** en la primaria y secundaria, su estudio se orienta a aprender a resolver y formular preguntas en que sea útil la herramienta matemática. Adicionalmente, se enfatiza la necesidad de que los propios alumnos justifiquen la validez de los procedimientos y resultados que encuentren, mediante el uso de este lenguaje.

En nivel secundaria se pretende que los alumnos transiten de un nivel intuitivo a un nivel deductivo, y de la búsqueda de información al análisis; es decir se pretende que sus razonamientos sean más complejos.

En lo que refiere a la asignatura de tecnología:

La asignatura de **tecnología** en la educación secundaria se orienta al estudio de la técnica y sus procesos de cambio, considerando sus implicaciones en la sociedad y en la naturaleza; busca que los estudiantes logren una formación tecnológica que integre el saber teórico-conceptual del campo de la tecnología y el saber hacer técnico-instrumental para el desarrollo de procesos técnicos, así como el saber ser para tomar decisiones de manera responsable en el uso y la creación de productos y procesos técnicos. (SEP ,2011)

En la asignatura de geografía:

En educación secundaria, la asignatura de **geografía** de México y del Mundo da continuidad a los aprendizajes de educación primaria, con el propósito de que los alumnos logren asumirse como parte del espacio geográfico, valoren los componentes naturales de la superficie terrestre, la biodiversidad, la dinámica de la población mediante los componentes sociales y culturales, así como la desigualdad socioeconómica para fortalecer su participación de manera informada, reflexiva y crítica ante los problemas sociales, el cuidado del ambiente, la vulnerabilidad de la población y la calidad de vida en las escalas nacional y mundial. (SEP, 2011; 45)

La materia de Geografía, busca que los alumnos tengan referentes acerca de su país; de esta forma se ubican en un espacio geográficamente hablando, del cual conocen los componentes naturales, sociales y culturales. Pueden hacer comparaciones a nivel mundial ya que tienen los referentes para poder hacerlo.

En lo que refiere a la asignatura de historia:

El estudio de la **historia** en primaria aborda, en cuarto y quinto grados, la Historia nacional y en sexto grado, la Historia del mundo hasta el siglo XVI.

En segundo grado de secundaria continúa la historia del Mundo a partir del siglo XVI hasta nuestros días, y en tercer grado se aborda la historia de México en su totalidad.

Los alumnos de secundaria tienen un conocimiento amplio tanto de la historia de México, como de la historia universal.

En asignatura Estatal:

Los programas de la **asignatura estatal** ofrecen oportunidades para integrar y aplicar aprendizajes del entorno social, cultural y natural de los estudiantes; fortalecer contenidos específicos de la región y la entidad, y apoyar el desarrollo del perfil de egreso de la Educación Básica y de las competencias para la vida, mediante el trabajo con situaciones y problemas particulares de la localidad, y el contexto donde viven y estudian.

Se cursa en el primer grado de la educación secundaria.

Esta asignatura le permite al alumno, conocer ampliamente el lugar al que pertenecen, identificando los rasgos de su región. Puede proponer alternativas para mejorar su contexto.

En la asignatura de formación cívica y ética:

Con la asignatura de **formación cívica y ética** se continúa en primaria y secundaria el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales que iniciaron en preescolar. La finalidad de esta asignatura es que los alumnos asuman posturas y compromisos éticos vinculados con su desarrollo personal y social, teniendo como marco de referencia los derechos humanos y la cultura política democrática.

Con esta asignatura se pretende que los alumnos adquieran conocimientos éticos que puedan aplicar en los diversos contextos a los que se enfrentan.

En lo que refiere a educación física y educación artística:

La **educación física** en secundaria se continúa el proceso formativo de los alumnos, destacando la importancia de la aceptación de su cuerpo y el reconocimiento de su personalidad al interactuar con sus compañeros en actividades en las que pongan en práctica los valores; el disfrute de la iniciación deportiva y el deporte escolar, además de reconocer la importancia de la actividad física y el uso adecuado del tiempo libre como prácticas permanentes para favorecer un estilo de vida saludable.

En **educación artística** en secundaria se busca que los alumnos amplíen sus conocimientos en una disciplina artística y la practiquen habitualmente mediante la apropiación de técnicas y procesos que les permitan expresarse artísticamente; interactuar con distintos códigos; reconocer la diversidad de relaciones entre los elementos estéticos y simbólicos; interpretar los significados de esos elementos y otorgarles un sentido social, así como disfrutar la experiencia de formar parte del quehacer artístico.

La educación física permite que los alumnos desarrollen conocimientos sobre el cuidado de su cuerpo y las actividades deportivas las cuales benefician un estilo de vida saludable. La educación artística favorece desarrollar las habilidades en disciplinas artísticas y conocer más acerca de ellas.

En la asignatura de tutoría:

En secundaria la **tutoría** se plantea como un espacio de expresión y de diálogo entre los adolescentes, así como de acompañamiento desde una perspectiva humanista. El espacio curricular es coordinado por un docente, quien en su carácter de tutor planea diversas actividades a partir de los intereses, las inquietudes, potencialidades y necesidades de los alumnos.

En la asignatura de Lengua extranjera:

El **inglés** se consolida mediante el aprendizaje en situaciones formales y concretas que fortalecen el intercambio oral y textual de los alumnos de forma colaborativa.

Los estudiantes de educación secundaria, tienen un acercamiento al saber cotidiano, este entendido como la suma de los conocimientos sobre la realidad que utilizamos; es decir la vida cotidiana. Heller agrega: “del saber cotidiano, de la experiencia acumulada, el particular se apropia sólo de lo que es necesario o puede serle necesario para mantener y estructurar su vida en la época y en el ambiente determinado.” (Quiróz, 1991; 46). Por lo tanto, para que los estudiantes se apropien de los contenidos científicos del curriculum formal, y sean integrables al saber cotidiano de los estudiantes se requiere que los mismos encuentren un acomodo en términos de alguno de los tres modos de empleo del saber científico en la vida cotidiana: primero como guía del saber práctico, segundo como satisfacción del interés y la curiosidad y tercero, como requerimientos de ambientes sociales particulares. (Quiróz, 1991. 46).

Los alumnos no suelen apropiarse de los contenidos, debido a que existe fragmentación entre ellos, ya que un día de trabajo escolar implica el hecho de ver a un maestro para cada materia y el tiempo empleado no es el suficiente, por lo tanto los limita a que hagan suyos los contenidos.

Es importante:

Rechazar en el aula un modelo de trabajo tradicional. Primero, porque nuestras nociones actuales sobre cómo se forman los conocimientos desaconsejan un modelo directivo y centrado en el profesor, y segundo, porque vivimos en un mundo que cambia mucho más rápidamente que antes y, por lo tanto, la información que adquirimos hace muchos años, muchas veces, deja de ser útil y debe actualizarse a las nuevas dinámicas sociales (Pimienta, 2007,13).

Ahora bien, se puede considerar que en las diversas pruebas estandarizadas los alumnos de secundaria logran apenas el cumplimiento de niveles muy básicos, por ejemplo:

Diferentes pruebas, como el Programa Internacional para la evaluación de estudiantes (PISA), en los Estándares Nacionales, muestran considerablemente que la mayoría de los estudiantes tienen apenas niveles suficientes de desempeño, muy pocos alcanzan los niveles altos y proporciones sustanciales no logran las competencias esperadas. [...] por ejemplo se puede apreciar que el 28% de los estudiantes mexicanos, puede resolver tareas poco complejas de lectura y el 16% ni siquiera logra ese nivel. (PISA, 2012)

Todo proyecto educativo debe considerar en el diseño de su currículum, un conjunto de estrategias que permitan el logro de los propósitos establecidos. Esto recae en una nueva organización de los contenidos y por obvias razones las estrategias utilizadas para enseñarlos deben encontrarse apoyadas en las nuevas demandas que hace la sociedad.

1.2 Estrategias de enseñanza y aprendizaje utilizadas en la asignatura de español en 3° de Secundaria

Según Díaz Barriga (1998), las estrategias de enseñanza, son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos. Es pertinente decir que son recursos o medios que prestan ayuda pedagógica para el logro de las actividades.

Por otro lado, existen varias definiciones que se han propuesto para conceptualizar las estrategias de aprendizaje. Sin embargo, gran parte de ellas coinciden en los siguientes puntos:

- Son procedimientos o secuencias de acciones.
- Son actividades conscientes y voluntarias.
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos aspectos vinculados a ellos.
- Son más que “hábitos de estudio” porque se realizan flexiblemente.
- Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas (Kozulin, 2000).

Con base en lo anterior, se puede decir que una estrategia de aprendizaje es un conjunto de pasos, operaciones y habilidades que el que aprende emplea de manera consciente como instrumento para aprender significativamente.

Con el fin de cumplir con todos los propósitos que se plantean en el Programa de Estudios.

El programa, por ello, establece que los alumnos pueden desarrollar mayores capacidades para el estudio, la comunicación y el aprendizaje si enfrentan de manera cooperativa –y con la guía experta del profesor– los desafíos que les presenta la secundaria, es decir, si comparten con sus compañeros la experiencia de construir, analizar y dar sentido a los conocimientos tanto dentro como fuera de la escuela. (SEP, 2011; 21)

Normativamente, la Secretaría de Educación Pública ha diseñado las estrategias para aprender los contenidos en la Educación Básica, que se encuentran en las guías para maestros y maestras.

Las guías para maestros se constituyen como un referente que permite apoyar la práctica en el aula, que motiva la esencia del ser docente, por su creatividad y búsqueda de alternativas situadas en el aprendizaje de sus estudiantes. Pero hasta ahora ¿qué estrategias son utilizadas para aprender los contenidos en la educación secundaria?

La asignatura de español en la educación básica, tiene como propósitos:

Que los alumnos:

- Utilicen efectivamente el lenguaje para organizar su pensamiento y discurso; analicen y resuelvan problemas de la vida cotidiana; accedan y participen en las distintas expresiones culturales.
- Logren desempeñarse con eficacia en diversas prácticas sociales del lenguaje y participen en la vida escolar extraescolar.
- Sean capaces de leer, comprender emplear y reflexionar e interesarse en diversos tipos de texto, con el fin de ampliar sus conocimientos y lograr sus objetivos personales.
- Reconozcan la importancia del lenguaje en la construcción del conocimiento y de los valores culturales, y desarrollen una actitud analítica y responsable ante los problemas que afectan al mundo. (Guía para el maestro: Español 2011, 13)

Es pertinente decir que esos son los propósitos generales de dicha asignatura; sin embargo, cada grado de la educación secundaria tiene estrategias específicas para poder desarrollarlo.

En el tercer grado, objeto de estudio de nuestra investigación, se considera que los alumnos aprenden con las siguientes estrategias de aprendizaje:

En este periodo los estudiantes emplean la lectura como herramienta para seguir aprendiendo, pero también para comprender su entorno, por lo que seleccionan fuentes de consulta de acuerdo con sus propósitos y temas de interés, y tienen la posibilidad de analizar

críticamente la información que generan los medios. La relectura de los textos es una estrategia para asegurar la interpretación adecuada de su contenido. Los textos producidos se organizan de manera que resulten adecuados y coherentes con el tipo de información que desean difundir, integrando diferentes recursos lingüísticos para expresar temporalidad, causalidad y simultaneidad.

En la comunicación oral expresan y defienden opiniones e ideas de manera razonada, mediante el diálogo como forma privilegiada para resolver conflictos, y echan mano de recursos discursivos para elaborar una exposición con una intención determinada, sin dejar de respetar otros puntos de vista que recuperen aportaciones que les permitan enriquecer su conocimiento. Para ello, emplean la puntuación y la ortografía de acuerdo con las normas establecidas e identifican fallas ortográficas y gramaticales en sus textos para corregirlos.

- La integración de los estudiantes a la cultura escrita, atendiendo los elementos y criterios expuestos en los cuatro periodos escolares, contribuye al logro del Perfil de Egreso de la Educación Básica en general y, en específico, a la utilización del lenguaje oral y escrito para comunicarse con claridad y fluidez, e interactuar en distintos contextos sociales y culturales, argumentando, razonando y analizando. . (Guía para el maestro: Español 2011, 14)

Es importante decir, que la planificación de la práctica docente, es un proceso fundamental en el ejercicio docente, la cual permite orientar la intervención del maestro hacia el desarrollo de competencias, el cumplimiento de los aprendizajes esperados y los estándares curriculares.

Por lo tanto, las estrategias de aprendizaje deben generar un ambiente lúdico y colaborativo, para favorecer el desarrollo de experiencias significativas.

En las modalidades generales y técnicas, por ejemplo, se enseña español preferentemente a partir de la memorización y aplicación de reglas gramaticales; en casi todas las materias hay una sobrecarga de contenidos enciclopédicos y los alumnos viven una experiencia escolar fragmentada, ya que ellos trabajan regularmente siete asignaturas al día de cincuenta minutos, con diferentes maestros y pasan la mayoría del tiempo tomando apuntes y resolviendo ejercicios. Para la evaluación bimestral los alumnos solo aprenden para pasar el examen, ya que después se les olvida la mayor parte de lo estudiado.

Tradicionalmente, los profesores se preocupan demasiado por el qué se aprende y se enseña, descuidando el cómo aprenden los alumnos y un elevado porcentaje de docentes mantiene la creencia de que las habilidades de estudio no hay que enseñarlas, sino que se desarrollarán independientemente al madurar sus alumnos.

Los profesores tienen la idea de que las estrategias de aprendizaje pueden pasar desapercibidas en su trabajo como docentes, hasta ahora la más utilizadas para aprender los contenidos son las tradicionales, como los resúmenes, las exposiciones, etc.

Se debe considerar estar a la vanguardia, pues al enfrentarnos a constantes cambios, los modelos y las estrategias educativas deben adaptarse a las demandas de la nueva sociedad.

La escuela es un espacio dialógico donde los estudiantes y los maestros-mediadores aprenden y reaprenden, abren nuevos canales de comunicación, resuelven problemas, toman decisiones, hacen significativo el conocimiento, participan en la vivencia de valores y en la construcción de su momento histórico (Pimienta, 2007; 7).

Por lo tanto, la escuela debe ser ese espacio en que al estar integrado por individuos que traen consigo diversos aprendizajes, convergen en ese lugar, y el aprendizaje se vuelve dinámico, colaborativo y significativo para todos.

II. Uso de las TIC en educación

En el presente capítulo se hace referencia a los nuevos retos que como sociedad debemos enfrentar; es decir formamos parte de un mundo cambiante y la tecnología se ha vuelto como un adhesivo en los diversos escenarios en los que interactuamos, por lo tanto tenemos que aprender a manejar diversidad de dispositivos y aplicaciones que se ponen a nuestro alcance.

La tecnología no se ha hecho a favor de la educación, sin embargo tenemos que aprovechar todos aquellos recursos que nos proporciona para tratarlos pedagógicamente e integrarlos en los procesos de enseñanza- aprendizaje.

De igual manera se presentan las brechas generacionales por las que pasamos; es decir los alumnos perciben a la tecnología como parte de su vida, por otro lado los maestros tienen que aprender a integrarla y al mismo tiempo aprender a utilizar todos los recursos que traen consigo.

En este capítulo también se aborda el tema que refiere a redes sociales, ya que es parte esencial de la propuesta, se describen generalidades sobre dicho tema.

La mayoría de los países desarrollados ha realizado importantes esfuerzos orientados a la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a sus sistemas educativos. (Coll, 2008).

Nos encontramos en un escenario social, político y cultural en el que las tecnologías digitales tienen demasiada importancia. Por lo tanto, al enfrentarnos a este contexto, se piensa en una educación en la que los sujetos tengan presencia en todos los ámbitos y contextos; es decir, formar ciudadanos que puedan afrontar y resolver con éxito las situaciones que se les presenten.

Un México con Educación de Calidad requiere robustecer el capital humano y formar mujeres y hombres comprometidos con una sociedad más justa y más próspera. El Sistema Educativo Mexicano debe fortalecerse para estar a la altura de las necesidades que un mundo globalizado demanda. Los resultados de las pruebas estandarizadas de logro académico muestran avances que, sin embargo, no son suficientes. La falta de educación es una barrera para el desarrollo productivo del país ya que limita la capacidad de la población para comunicarse de una manera eficiente, trabajar en equipo, resolver problemas, usar efectivamente las tecnologías de la información para adoptar procesos y tecnologías superiores, así como para comprender el entorno en el que vivimos y poder innovar. (PND 2013-2018)

Las tecnologías ocupan un lugar preponderante en nuestras vidas, tanto así que el campo educativo requiere de su apoyo. Y esta necesidad se encuentra en el origen de una de las necesidades más importantes de la incorporación de las TIC a la educación escolar. (Coll, 2008; 105)

El hecho de incorporarlas favorece a la educación en el sentido de estar actualizado con las demandas del mundo global, así como la alfabetización digital y la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por ello, las cuestiones relacionadas con la alfabetización digital y la presencia de las TIC son temas que tienen suma importancia dentro del currículum escolar.

En este caso, la Educación secundaria, busca que los métodos de enseñanza estén asociados a las prácticas educativas de los alumnos y es importante comprender que el aula no es el único espacio en el que se puede aprender, ni el profesor es la única fuente de ayuda educativa.

La incorporación innovadora de las TIC en la enseñanza es una estrategia que debe reforzarse. La tarea principal, por tanto, es lograr que los alumnos mejoren sus aprendizajes con la utilización de las tecnologías de la información. Pero ello supone configurar un nuevo escenario en las relaciones entre los profesores, los alumnos y los contenidos de la enseñanza, y hacerlo también en la evaluación de todo el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Si difícil es cambiar la forma de enseñar, aún lo es más modificar el sistema habitual utilizado para la evaluación. Por ello, la formación de los profesores para que dispongan de las competencias necesarias que les permitan incorporar de forma natural las TIC en su práctica pedagógica constituye la variable fundamental para garantizar el éxito del esfuerzo emprendido. (OEI,2008)

Las tecnologías digitales permiten ampliar de forma considerable las fuentes de información presentes en las clases, ya que al querer hacer que los conocimientos de la educación secundaria sean universalizados, pareciera que los alumnos se enfrentan a diccionarios y enciclopedias repletas de información de la cual la mayoría de las veces no logran vincular con ningún ámbito de su vida. Por lo cual, al tener acceso a otro tipo de fuentes se puede ampliar la visión acerca de los temas, acudiendo a foros, videos, archivos, etc.

La posmodernidad educativa presupone, como tal, nuevos modos de conocer y de participar en la aventura del conocimiento, una especie de segunda Ilustración, susceptible de superar las insuficiencias del pensamiento del Siglo de las Luces (OEI, 2014). Es decir, conocer participando, más no solo formar alumnos disciplinados y controlados, receptores de información.

Lo que se busca es acercar las nuevas tecnologías a la escuela y a la educación en general, poniendo a disposición de los profesores, los alumnos y las familias materiales y recursos digitales que puedan apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje (OEI,2014).

2.1 Nativos e inmigrantes digitales

El desarrollo acelerado de la sociedad de la información, propone nuevos retos para la educación y el aprendizaje, ya que nos encontramos con una generación de alumnos que no han tenido que sumergirse y acceder a las nuevas tecnologías, sino que son como un adhesivo con el que han nacido.

Los jóvenes identificados como *nativos digitales*, se diferencian de sus padres y maestros, llamados los inmigrantes digitales. Entre ambos hay fracturas generacionales en la familia, la escuela y la vida cotidiana (Quiroz, 2010). Las generaciones actuales han nacido en una era digital, donde la tecnología es su herramienta principal de comunicación y entretenimiento, ya que esta situación se convierte en algo establecido, en los diversos grupos en los que se desenvuelven, llámese familia, escuela, amigos, etc.

Los nativos digitales pasan su tiempo en entornos digitales, intercambiando constantemente correos electrónicos, archivos digitales y mensajes cortos de texto por teléfono móvil, chateando y en redes sociales (Quiroz, 2010).

La adolescencia es una etapa de descubrimiento, de cambio y, sobre todo, de problemas y conflictos (Area, 2001). Es un período de descubrimiento, rechazo y enfrentamientos personales, rupturas y reconstrucciones, es decir; un continuo mirar y mirarse. La escuela, se alimenta de la escritura y de la palabra, mientras fuera, la juventud vive de la imagen y en la imagen, vive en la “cultura de la virtualidad real” (Castell, 1998) y su mundo de imágenes es su mundo real.

Los estudiantes de hoy están acostumbrados a recibir y procesar muy rápidamente todo tipo de información ya que han practicado estas habilidades a lo largo de su vida, inclusive consideran que conocer, aprender y socializar son tareas para las cuales ellos si están preparados.

La brecha generacional que existe entre padres e hijos, docentes y alumnos es aún más evidente en los usos del lenguaje, consumos culturales y percepciones que cada uno de ellos tiene del mundo. (Quiroz, 2010)

Para aclarar el porqué de la ruptura entre generaciones, explicaremos lo que es Web 1.0 y su evolución hasta convertirse en Web 2.0, ya que la primera versión fue con la que los inmigrantes digitales se identificaron y la segunda es para los nativos.

En primera instancia, entendemos por Web a esa red informática o en su término general hablamos del internet.

La Web 1.0 era el modelo en el que lo primordial era la información transmitida y hasta ahí terminaba el ciclo, pues no había la posibilidad de realizar ningún tipo de intercambio, debido que solo había un creador de información o contenidos; y era el quien se encargaba de transmitir la información a un cierto grupo seleccionado, además las paginas eran estáticas y no tenían actualizaciones. Como se muestra en la figura n° 1.

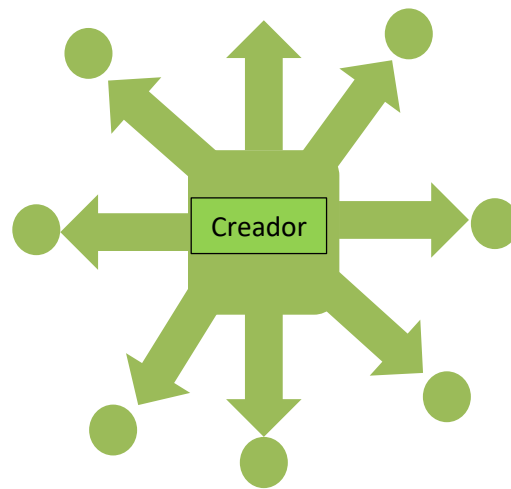


Figura 1. Modelo de comunicación para la era de la información transmitida. Comunicación de masas. El usuario único nexa con la información al transmisor, que distribuye la información de la misma manera para todos los usuarios. Adaptado Castañeda 2010. 18 pag.

Por el contrario, la Web 2.0 es el nuevo modelo con el cual se abrió la posibilidad de participar en la creación, organización y transmisión de información de manera casi instantánea. Siendo la principal característica “la comunicación en masas” y aceptando la reciprocidad así como la construcción cooperativa de contenidos, logrando de esta manera una información actualizada y más completa, aunque no necesariamente más especializada, así como lo muestra la figura n° 2.

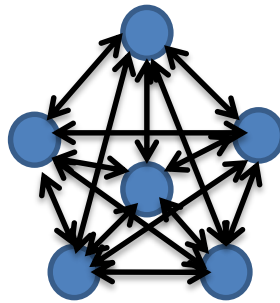


Figura 2. Modelo de comunicación para la era de la información compartida. Cada usuario decide lo que quiere, la dirección en la que se mueve la información, participa y tiene como fuente de información a su comunidad.[Adaptado Castañeda 2010. Pag. 19]

Entre las características fundamentales que definen la web 2.0 están:

- La web como plataforma
- Arquitectura participativa
- Escalabilidad rentable
- Aprovechamiento de la inteligencia colectiva
- Posibilidad de mezcla, transformación y redifusión de los datos.

Podemos entender que niños y jóvenes tienen destrezas y conocimientos que aprendieron sin la intervención de los adultos. Sin embargo, los inmigrantes digitales se acercan voluntariamente al mundo digital y deben esforzarse para adaptarse a las reglas.

Por el contrario, están los inmigrantes digitales aquellos que no nacieron en el mundo digital, pero que en cierto momento se han visto en la necesidad de adquirir y adaptarse a estas nuevas tecnologías, algo que no les resulta del todo fácil, dado que sus maneras de socializar, aprender y ver el mundo están arraigadas aun en el pasado. Esto debido a la forma en que fueron educados, al igual por la forma en la que se les transmitió desde hace años los conocimientos, o en pocas palabras por su fecha de nacimiento

Pero esto no es solo una broma. Es muy grave, porque el mayor problema que enfrenta hoy la educación es que nuestros profesores inmigrantes digitales, que hablan una lengua anticuada (la de antes de la era digital), están peleándose por enseñar a una población que habla un idioma completamente nuevo. (Prensky,2001)

Los alumnos necesitan otra historia, están exigiendo nuevas formas de concebir el aula, nuevas formas de entender la relación y las prácticas educativas, nuevos profesionales capaces de “interpretar el mundo que hoy viven sus alumnos”. No solo concebirlos como receptores de aprendizaje, sino portadores de identidades que necesitan espacios para expresarse, mostrarse y comunicarse.

2.2 Las redes sociales

Orígenes, funciones, impacto y estadísticas de uso

El concepto de redes sociales ha sido estudiado por Molina (2001), retomado por Cornejo (2013), quien le atribuye una evolución a la definición porque es parte de la evolución de los procesos de comunicación humana; por ello no se evidencia un concepto preciso de redes sociales; sino que atribuye su evolución a las necesidades de comunicación del ser humano.

Para Boyd y Ellison (2007), la definición de una red social, tal y como la conocemos hoy en día es la siguiente:

Se trata de un servicio Web que permite a individuos:

- 1.- Crear un perfil público o semipúblico dentro de un sistema compartido.
- 2.- Articular una lista de usuarios del sistema con los que compartir una conexión.
- 3.- Ver y navegar a través de la lista de conexiones propias y de las del resto de los usuarios.

Por ello, precisar la historia de las redes sociales, no es una tarea fácil ya que su origen es difuso y su evolución acelerada, pero es importante recalcar que estas han existido desde que nos reunimos en sociedad y son condicionadas a la evolución y existencia de las sociedades en general.

En la apreciación de Castells (1999), Internet se desarrolla a partir de una red internacional de científicos y técnicos que compartían y desarrollaban tecnología en forma de cooperación. Es decir, era algo que deseaban compartir con la comunidad.





Una de las principales características de las redes telemáticas es la interacción que se produce entre las personas de la “web-ness”, que también es conocida como “interactividad cognitiva”. Esta socialización en red ha asumido muy diversas formas en diferentes herramientas y servicios online: el correo







electrónico, la mensajería instantánea, medios de comunicación social. (Castañeda, 2010;19)

Es preciso decir, que el concepto de redes sociales es entendido como la unión de personas que se conectan a través de Internet con una finalidad en común.

Los primeros intentos de comunicación a través de Internet establecen las semillas que darán lugar a lo que más tarde serán los servicios de las redes sociales, como las conocemos hoy en día, con la creación de un perfil y lista de contactos, por ello se plantea su historia contextualizada mediante una cronología de los hechos más relevantes del fenómeno que suponen las redes sociales basadas en Internet:

Figura 3. Evolución de las redes sociales.

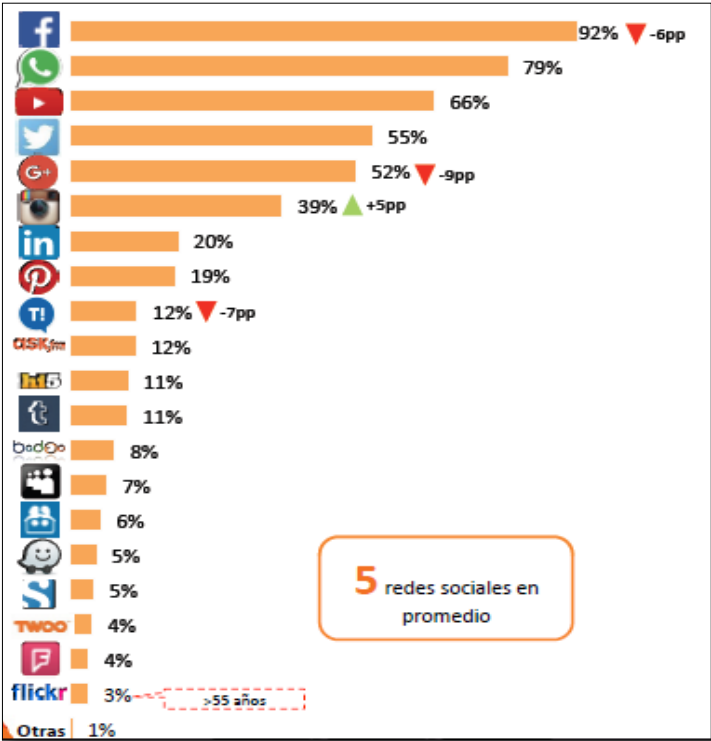
	1971	<ul style="list-style-type: none"> • E-mail • Se envía el primer e-mail entre dos ordenadores situados uno al lado del otro
	1978	<ul style="list-style-type: none"> • BBS • Ward Christensen y Randy Suess crean el BBS (Bulletin Board Systems) para informar a sus amigos sobre reuniones, publicar noticias y compartir información.
	1997	<ul style="list-style-type: none"> • Messenger • Lanzamiento de AOL Instant Messenger, que ofrece a los usuarios chat, al tiempo que comienza el blogging y se lanza Google. También se inaugura Sixdegrees, red social que permite la creación de perfiles personales y lista de amigos, algunos establecen con ella el inicio de las redes sociales por reflejar mejor sus funciones características. Sólo dura hasta el año 2000
	1998	<ul style="list-style-type: none"> • Blogger • Nace Friends Reunited, una red social británica similar a Classmates. Así mismo, se realiza el lanzamiento de Blogger.

	2000	<ul style="list-style-type: none"> • Estalla la “Burbuja de Internet”. En este año llega a la cifra de setenta millones de ordenadores conectados a la red.
	2002	<ul style="list-style-type: none"> • Friendster • Se lanza el portal Friendster, que alcanza los tres millones de usuarios en solo tres meses.
	2003	<ul style="list-style-type: none"> • MySpace, LinkedIn y Facebook • Nace MySpace, LinkedIn y Facebook, aunque la fecha de esta última no está muy clara puesto que llevaba gestándose varios años. Creada por el conocido Mark Zuckerberg, Facebook se concibe inicialmente como plataforma para conectar a los estudiantes de la Universidad de Harvard. A partir de este momento nacen muchas otras redes sociales como Hi5 y Netlog, entre otras.
	2005	<ul style="list-style-type: none"> • Youtube • . Youtube comienza como servicio de alojamiento de videos, y MySpace se convierte en la red social más importante en Estados Unidos.
	2006	<ul style="list-style-type: none"> • Twiter. • Se inaugura la red social microblogging Twiter. Google cuenta con 400 millones de búsquedas por día y Facebook sigue recibiendo ofertas multimillonarias para comprar su empresa. En España se lanza Tuenti, una red social enfocada al público joven. Este mismo año también comienza su actividad Badoo.
	2008	<ul style="list-style-type: none"> • Tumblr • Facebook se convierte en la red social más utilizada del mundo con más de 200 millones de usuarios, adelantando a MySpace. Nace Tumblr como una red social de microbloggin para competir con Twitter
	2011	<ul style="list-style-type: none"> • MySpace y Bebo se rediseñan para competir con Facebook y Twitter. LinkedIn se convierte en la segunda red social más popular en Estados Unidos con 33,9 millones de visitas al mes. En este año se lanza Google+, otra nueva apuesta de Google por las redes sociales. La recién creada Pinterest alcanza diez millones de visitantes mensuales. Twitter multiplica sus cifras rápidamente y en sólo un año aumenta los tweets recibidos hasta los 33 billones.
	2011	<ul style="list-style-type: none"> • Tuenti • 2011. Actualmente Facebook ha superado los 800 millones de usuarios, Twitter cuenta con 200 millones, y Google+ registra 62 millones. La red española Tuenti alcanzó los 13 millones de usuarios. (Museo Informática, 2011

El uso de las redes sociales ha crecido exponencialmente en los últimos tiempos y es un hecho comprobable debido a la totalidad de estudios que se han realizado respecto al tema. A nivel mundial se sabe, gracias a datos expuestos en el estudio “Power to the people social media tracker wave 4” que encuesta a 22,729 usuarios activos de Internet de 38 países distintos, que la actividad de crear o gestionar un perfil en una red social ha duplicado. Es decir, 6 de cada 10 ciudadanos usuarios de Internet tienen al menos un perfil en una red social.

La mayoría de los usuarios utilizan estas redes principalmente para enviar mensajes a sus amigos, publicar fotos, compartir sus gustos musicales y mantienen blogs o publican videos a través de ellas.

Grafica 1. Penetración redes sociales. AMIPCI 2016



Como lo muestra la gráfica anterior (1), acceder a las redes sociales es el principal uso que los mexicanos le damos al internet.

La red de preferencia de nuestro país sigue siendo Facebook en un 92%, sobre las demás como WhatsApp que es usada por 8 de cada 10 internautas o youtube,

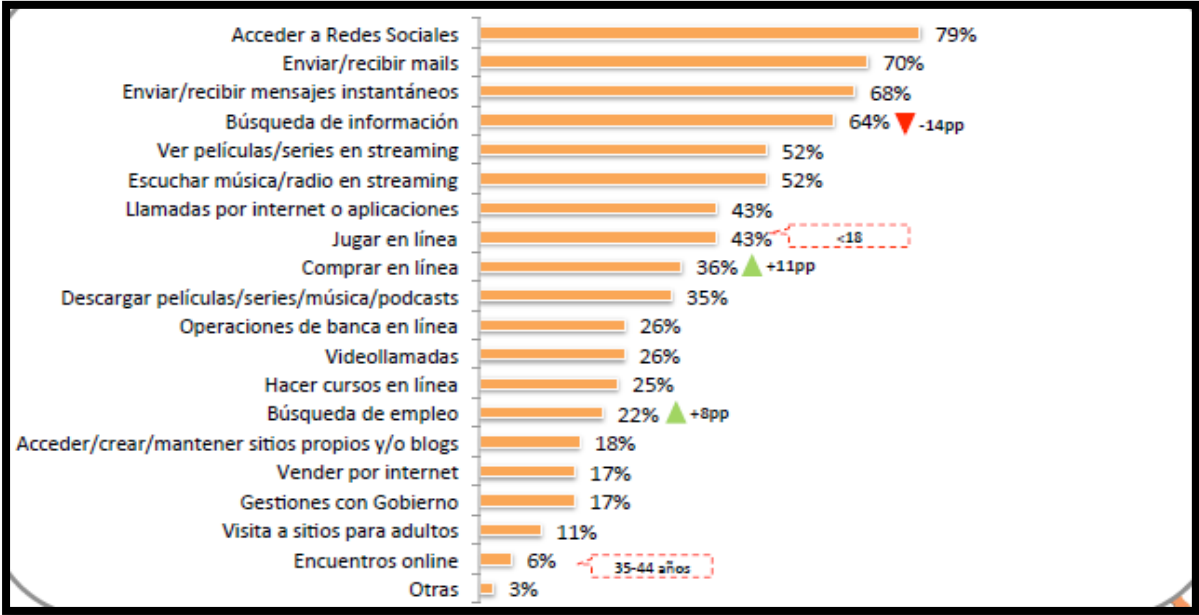
Twitter y Google + que son las tres redes con niveles de penetración parecido al 2015, pero con menos seguidores.

En el caso de nuestro país, México según lo demuestra el 12° estudio realizado por la AMIPCI (Asociación Mexicana de la Industria Publicitaria y Comercial en Internet, A.C.) sobre hábitos de los usuarios de internet en México 2016, estima que la población internauta es de 65 millones, de los cuales 50% son hombres y 50% mujeres.

De acuerdo con este estudio el tiempo de conexión a internet de los mexicanos es en promedio de 7 horas y 14 minutos al día; 1 hora y 3 minutos más que en el estudio de 2015.

Con respecto a la edad, los adolescentes son los que pasan más tiempo conectados a Internet, siendo el hogar su lugar de conexión por excelencia, seguido por la facilidad de conectarse desde cualquier lugar gracias a los diversos dispositivos móviles (Smartphone, laptops, computadora de mesa, tabletas electrónicas, aparatos electrónicos, consolas de videojuegos y otros) y su actividad predilecta es acceder a las redes sociales, como lo muestra la siguiente gráfica N° 2.

Grafica 2. Uso de internet.



De acuerdo a la anterior grafica podemos ver que:

- La red de referencia de nuestro país sigue siendo Facebook.
- WhatsApp es usada por 8 de cada 10 internautas.
- Youtube, Twitter y Google + son tres redes con niveles de penetración parecido al 2015, pero con menos seguidores.
- En promedio los internautas están inscritos a 5 redes sociales.

Desde 2014, por primera vez en la historia de la humanidad hay en nuestro planeta más teléfonos celulares que personas, el 50% del consumo de datos de internet transmitidos a través de banda ancha se hace desde un teléfono celular u otro dispositivo móvil: internet va con nosotros allá donde estemos. (Carbonell, 2016)

2.3. Facebook

Al ser Facebook el eje central de la propuesta indagamos más su historia en general. Es la red social que ha tenido la difusión más rápida de la historia, ya que fue creada en 2004 por Mark Zuckerberg como una herramienta para intercambio de experiencias entre alumnos de la Universidad de Harvard, pero ante el éxito obtenido en 2005 se amplió a diversas redes universitarias y profesionales. Un año más tarde, se abrió a todo tipo de internauta con la única condición de tener una cuenta de correo electrónico y siendo precisamente ahí donde se genera una enorme red que al día de hoy cuenta con 1,150 millones de usuarios activos en el mundo, de los cuales tan sólo 69 millones son usuarios mexicanos y estos aumentan diariamente.

Las ventajas que Facebook tiene para haber logrado la predilección de tantos usuarios son; en primer lugar, por ser gratuita y en segundo por la facilidad de conectividad con los llamados dispositivos móviles. Así también, como las diferentes herramientas para crear un perfil con el cual cada persona se sienta identificada, poder comunicarse y expresarse fácilmente a través de mensajes escritos, videollamadas, pueden subir imágenes, videos, pensamientos, fotografías, crear eventos, compartir información de todo tipo y tienen también la opción de buscar a personas con los mismos gustos intereses, para crear así las redes especializadas o las llamadas comunidades de práctica.

No obstante, dentro de su carácter social público y de libre acceso, Facebook potencializa la creación de comunidades. Las comunidades de práctica son agrupaciones de personas, de manera presencial o virtual que trabajan de manera conjunta para lograr un objetivo o compartir intereses en común (Wenger , 2010).

En conclusión, las características en las distintas aplicaciones de Facebook que permiten la interacción entre los usuarios giran en torno a la imagen, el color, el sonido, el texto, los videos, la música, la fotografía, los emoticones, la comunicación sincrónica, entre otros recursos de uso compartido que permiten la

intercomunicación y la colaboración entre usuarios. (García, Ruíz y Domínguez, 2007).

A principios de 2008, Facebook superó a la entonces todopoderosa Myspace como la red social más visitada a nivel mundial, gracias a dos maniobras estratégicas:

1. Expansión internacional, apoyada en la colaboración con su propia comunidad. Facebook ha sido traducido a 70 idiomas.
2. Abrir su plataforma (marzo 2007) a desarrolladores externos, esto permitía que cualquiera podía desarrollar aplicaciones que funcionaran dentro de Facebook (más de un millón han creado aplicaciones para Facebook), lo cual le dan más valor y atrae a más usuarios.

Para empezar a utilizar Facebook es necesario contar con los siguientes requisitos:

1. Ser mayor de trece años
2. Contar con una cuenta de correo electrónico
3. Crear una contraseña de acceso a la plataforma.

Una vez cumplidos estos requisitos, hay información que aunque no es obligatoria, puede servir ya que con esos datos se empiezan a crear redes acordes a cada perfil.

En cuanto a los servicios y aplicaciones propios de esta red, podemos:

- Buscar contactos (por correo electrónico o teléfono celular e incluso por amigos mutuos)
- Editar nuestro perfil (privacidad)
- Subir, bajar, compartir (información, imágenes, videos, ubicación, etc.)
- Comunicarse con quien sea de manera individual o grupal. (por mensaje de texto, por llamada o videollamadas)
- Crear eventos.

En general Facebook facilita en gran medida no sólo la comunicación entre los usuarios, sino que tiene amplios servicios que nos pueden ser útiles en esta propuesta educativa, aunque este no haya sido creado para ese propósito, Facebook tiene grandes ventajas como red social y sus herramientas potencializan nuestras posibilidades para que la finalidad principal se logre adecuadamente, como lo son:

- **Herramientas de búsqueda:** no solo de personas en particular sino también de grupos especializados en casi todas las ramas e intereses definidos.
- **Sugerencias:** continuamente ofrece sugerencias sobre distintas personas, las cuales pueden ser conocidos o amigos de nuestros propios conocidos, de igual manera sugiere a contactos que vivan cerca o hayan estudiado en la misma escuela.
- **Importadores de contactos:** estos se pueden tomar desde nuestros correos electrónicos o de nuestro número de celular.
- **Envío de invitaciones:** esto se puede hacer a partir de las sugerencias que el mismo Facebook nos proporciona o nosotros mismos podemos enviarlas.

Facebook se puede catalogar como una red social de contacto porque la principal finalidad para la que fue creada fue la de poner en contacto y facilitar la comunicación entre las personas.

Los datos que solicita Facebook para definir nuestro perfil así como nuestros gustos y predilección son los siguientes:

Fecha de nacimiento	Idioma	Creencias religiosas
Ideología política	Amigos	Familia
Música	Visitas	Programas de televisión
Películas	Libros	Deportes y / o deportistas
Aplicaciones y juegos	Eventos	Lugar de trabajo y puesto

III. Las redes sociales como estrategia de enseñanza-aprendizaje

En el siguiente capítulo exponemos cómo estas herramientas llamadas redes sociales pueden llegar a ayudarnos en los procesos de aprendizaje y enseñanza a pesar de no haber sido concebidas para ello y además, hacemos visible como cada aplicación proviene de procesos básicos de socialización pero ahora adaptados a las nuevas tecnologías y diseñados para las nuevas generaciones.

La creciente popularidad y utilización de las redes sociales nos hace repensar la manera de innovar las prácticas pedagógicas haciendo visibles todas las posibilidades que tienen para apoyar el proceso educativo.

En primera instancia se facilita la comunicación entre docentes y alumnos y se generan nuevas dinámicas.

Según Alemany (2009) citado por Castañeda (2010) el aprendizaje es efectivo si se cumplen tres características esenciales y las redes sociales nos las proporcionan:

1. Proveen al estudiante de un entorno creativo con múltiples herramientas y materiales que envuelven al estudiante en su adquisición de conocimientos, logrando un compromiso activo con cada integrante del aula.
2. Facilitan el contacto entre alumnos y profesor, permitiendo que realicen actividades en conjunto y que compartan sus ideas.
3. Ofrecen a los estudiantes el acceso a un mundo de información que les permite una conexión con el contexto del mundo real, abriéndoles las puertas sobre cualquier tema impartido en clase.

En este sentido se puede decir que se le da al alumno el control sobre su propio aprendizaje y que a la vez fomenta un diferente tipo de compromiso, dado que este partirá de sus propios intereses, le ayuda a reforzar los procesos implicados en la resolución de problemas.

Las redes sociales en el aula

Amplían las fronteras del proceso Enseñanza- aprendizaje

Facilitan la comunicación

El proceso enseñanza aprendizaje como ejercicio colaborativo de construcción compartida de conocimiento

Implican un cambio en el rol de los recursos en la gestión de los procesos de enseñanza

Sacan provecho de la propia red del alumno

Favorecen la actitud y la capacidad de relación

Incentivan la colaboración y a través de ella mecanismos de gestión y regulación propios de las comunidades, muy deseables en los procesos educativos.

Refuerzan las conexiones internas de los grupos y mejora el sentido de pertenencia, fomento de una visión compartida.

Propician los procesos de gestión del propio aprendizaje. Papel de las PNL en el PLE de los estudiantes.

En el proceso de aprendizaje, énfasis en las conexiones entre los diferentes conocimientos a adquirir y entre las personas que ayudan a generar o generan ese conocimiento.

Facilita la metacognición y conciencia de los propios mecanismos sociales de aprendizaje.

Sin un medio más para publicar y compartir información por parte de profesores y alumnos.

Tomado de CASTAÑEDA, Q. (2010) *Aprendizajes con redes sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos*. 1ª ed. Bogotá. Ediciones de la U. 96, 97 p.p

Lejos de que estos se conviertan en ejercicios o prácticas de transmisión únicamente, se puede decir que son procesos de colaboración y construcción de nuevos conocimientos.

Siendo las redes sociales el objeto principal de estudio de este estudio, es importante destacar que existen al menos tres perspectivas educativas complementarias (Castañeda, 2010; 34)

-Aprender con redes sociales, se hace referencia a aprendizajes que se llevan a cabo dentro de lo que conocemos como educación formal y no formal o lo que es lo mismo aprendizajes reglados (Castañeda, 2010; 35). Como se mencionó anteriormente los adolescentes se encuentran en las redes sociales en todo momento, de ahí nace la necesidad de buscar espacios que generen interacción y comunicación. Las herramientas de red social, permiten compartir documentos, (temario de una asignatura, actividades, exámenes), comunicarse de manera síncrona y asíncrona (tutorías profesor-alumno y alumno-alumno), compartir enlaces, videos, fotos, archivos de audio, que pueden ser de interés para la asignatura en concreto, crear grupos para facilitar la comunicación entre el colectivo.

-Aprender a través de las redes sociales, en este caso nos referimos al proceso de aprendizaje informales en los que los usuarios de las redes sociales, pueden aprender de manera autónoma e independiente al formar parte de esta red. Gracias a procesos comunicativos que se establecen en las redes sociales y

todas las posibilidades que estas nos ofrecen para compartir información en diferentes formatos (Castañeda,2010; 35), cabe señalar que dentro de esta perspectiva el aprendizaje depende totalmente de quien desea aprender; por lo tanto buscara retroalimentación inmediata dentro de la red, para confirmar lo aprendido.

-Aprender a vivir en un mundo de redes sociales, hace alusión a la necesidad de informar y concienciar a los nuevos usuarios de estas herramientas, de qué son las redes sociales y cómo, como en qué caso de cualquiera otra herramienta, el uso que de ella se haga ampliará las posibilidades que se ofrecen a la vez que determinará en gran medida el papel que las mismas tienen en toda nuestra vida (Castañeda,2010;35).

Es importante recalcar que la educación no debe perder de vista este tipo de novedades en los entornos de relación de los estudiantes y maestros, ya que de esta manera se puede hacer uso provechoso de las diversas herramientas que nos ofrecen las redes sociales y de cierta manera hacer que el aprendizaje sea significativo, innovador y provechoso a lo largo de toda la vida.

A pesar de todas las posibilidades que nos ofrecen las redes sociales para compartir información, son muy importantes de cara a la mejora de los procesos comunicativos, la mejora de los aprendizajes; la libertad a la hora de publicar, comentar y opinar hace necesario abordar desde la educación procesos de aprendizaje orientados a un uso seguro y responsable de las redes sociales (Castañeda, 2010; 36) , será un proceso difícil pero no imposible, ya que desde siempre hemos estado acatados a una idea o modelo de enseñanza; es decir la forma tradicional en la que nuestros padres e incluso nosotros aprendimos.

Por lo tanto es importante cambiar la cultura de enseñanza, la cual implica principalmente confiar en los estudiantes. Históricamente nunca se les ha tenido confianza; la premisa era desconfiar de ellos (Wojcicki,2016; 19), como se mencionó, si deseamos que el modelo sea innovador debemos depositar confianza en los estudiantes, esto hará que el aprendizaje sea más eficaz. Más del 70% de los maestros hoy en día utilizan el modelo tradicional que es el statu quo

de la educación desde hace siglos. Actualmente el docente enseña para los exámenes, porque de esas calificaciones dependen sus propias evaluaciones. Es posible que tenga computadoras, tabletas e incluso celulares en el aula pero con esos dispositivos solamente no se cambia la cultura (Wojcicki,2016; 19), algunos profesores hoy en día tienen la tecnología, pero siguen con la idea de que son los únicos que tienen el conocimiento, reforzando el concepto del profesor como “oráculo”.

Para lograr un cambio, la escuela tiene que arriesgarse; es decir cambiar la cultura del aula; un modelo donde profesor y alumno trabajan bajo un ambiente colaborativo. Los estudiantes con el apoyo de la tecnología, pueden empoderarse de al menos de una parte de su propia educación. Los estudiantes cuentan con dispositivos diversos, lo que desean saber lo tienen a su alcance; pueden acceder a cualquier sitio, en instantes. Los estudiantes deben aprender a buscar con inteligencia y entender los resultados de sus búsquedas. Se les debe enseñar cómo diferenciar entre hechos y opiniones, cómo saber quién es el creador de un sitio web, cómo determinar la veracidad de la información. Necesitan aprender a navegar en la web y convertirse en ciudadanos digitales (Wojcicki,2016; 19). Estas son algunas de las habilidades indispensables con las cuales se procura, que los alumnos se desarrollen de manera integral e incursionen en todas las áreas del conocimiento; de esta manera el aprendizaje será aprovechado y se pondrá en práctica a lo largo de toda la vida.

Michael Horn, del *Innosight Institute*, define el concepto de aprendizaje mixto, como “un programa de educación formal en el cual el estudiante aprende al menos una parte a través de la instrucción y la entrega de contenidos en línea, con algún control suyo sobre el momento y el lugar, la ruta o el ritmo; y otra parte supervisado en una ubicación física fuera de su hogar”. (Wojcicki, 2016; 18) Es el momento de considerar sí, estamos preparados para educar a los alumnos de la era digital, podemos apuntalar a redirigir la educación hacia otros espacios, en los cuales los estudiantes se involucren de forma directa con los contenidos que día a día, ven dentro del aula.

Según el Christensen Institute existen **cuatro** modelos de aprendizaje mixto:

1. El modelo de rotación.

Hay cuatro modelos de rotación donde los estudiantes alternan entre conferencias, trabajos en grupo, tareas y aprendizaje en línea, según un horario fijo o a discreción del profesor. La proporción entre aprendizaje en línea y en el aula puede variar en cada uno de los cuatro modelos.

1) Rotación entre estaciones: El estudiante rota entre lecciones y trabajos en grupo, proyectos y el aprendizaje en línea dentro del aula.

2) Rotación de laboratorio: El estudiante rota entre el aula y un laboratorio de cómputo, u otros lugares del campus.

3) Aula Invertida: EL profesor graba videos y los estudiantes ven las lecciones en casa. Llegan a la escuela listos para hacer ejercicios o las prácticas que solían ser la tarea.

4) Rotación individual: El estudiante rota de manera individual entre modalidades de aprendizaje, una de los cuales es el aprendizaje en línea.

2. El modelo Flex

En este programa, la enseñanza es mayoritariamente en línea combinada con instrucción en pequeños grupos, por proyectos y presencial.

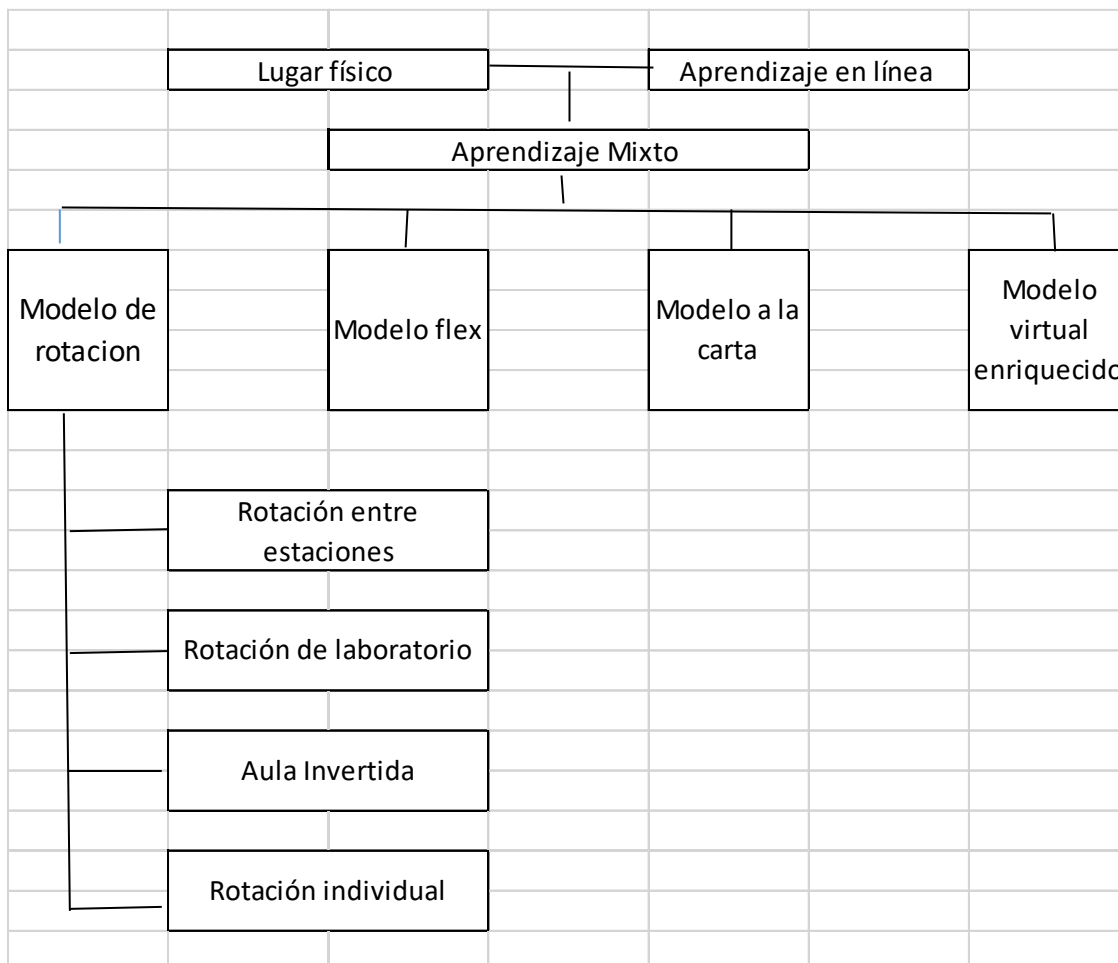
3 .El modelo carta

Éste es un programa en el que los estudiantes toman uno o más cursos totalmente en línea con un profesor virtual registrado al tiempo que siguen teniendo experiencias educativas en un lugar físico. Éste es un modelo curso por curso. Los estudiantes pueden tomar los cursos en línea, ya sea en el campus o fuera de él.

4. Modelo virtual enriquecido

Ésta es una experiencia de toda la escuela en las que los estudiantes se dividen su tiempo entre asistir a un campus físico y aprender a distancia mediante la enseñanza y la entrega de contenidos en línea. El modelo virtual enriquecido difiere del aula invertida porque los estudiantes no suelen asistir al campus físico cada día de la semana. Y difiere del modelo a la carta pues se trata de una experiencia de toda la escuela, no del modelo curso por curso. (Wojcicki, 2016; 18)

A continuación un gráfico que representa las modalidades antes mencionadas.



Tomado de WOJCICKI. E. (2016). *Moonshots en la educación. Nuevas tecnologías y aprendizaje mixto en el aula*. 1ª ed. México: Taurus. Pag. 75.

3.1 Grupos de Aprendizaje

El aprendizaje colaborativo es la actividad de aprendizaje que se realiza localmente, por ejemplo en el salón de clases, sin perder la conexión global con otras redes de aprendizaje.

Se basa en actividades en grupo cuyo liderazgo es compartido, es decir, todos los participantes tienen un papel fundamental y un rol en el equipo. Por lo tanto requiere y fomenta las habilidades sociales de comunicación y negocios para la organización y desarrollo de las tareas en equipo.

Según Johnson y Johnson (1999), los atributos de un exitoso ambiente de aprendizaje colaborativo, incluyen:

Interdependencia positiva:

Los alumnos perciben que no pueden tener éxito sin los compañeros. Se establecen responsabilidades individuales cuando se pide a los alumnos que busquen información en diferentes páginas web, o cuando leen las mismas páginas desde distintas perspectivas.

Promover la interacción:

Los participantes se ayudan unos a otros y se estimulan mientras se esfuerzan en un trabajo auténtico y real.

Responsabilidad individual y de equipo:

El equipo es responsable de completar la tarea y cada participante asume su responsabilidad por la parte que le corresponde en el proceso.

Competencias interpersonales y de equipos pequeños:

En todos los niveles educativos hay que fomentar las competencias interpersonales para el trabajo en equipo, ya que no todos traen el mismo bagaje y las mismas experiencias culturales para la comunidad. Muchos participantes tienen dificultad a la hora de trabajar con otra persona y necesitan de ayuda para superar esa limitación.

Proceso de equipo:

La charla, el diálogo sobre cómo mejorar la eficacia del grupo, se construye deliberadamente en el proceso de consolidación del grupo. El aprendizaje flexible permite mayor libertad de decisión para el alumno.

La enseñanza mediante trabajo en grupo, es un modelo que se ha utilizado en los distintos niveles educativos (preescolar, primaria, secundaria y universidad) donde se pretende adoptar características colaborativas y cooperativas. Entre estas dos características es pertinente hacer una distinción, ya que los términos colaborativo y cooperativo tiene significados similares, y existe un debate considerable sobre si significan lo mismo al ser aplicados al trabajo en grupo.

Colaborar significa trabajar con otros y en la práctica de la enseñanza, el aprendizaje colaborativo se asocia a la imagen de alumnos que trabajan por parejas o en pequeños grupos para lograr unas metas compartidas de aprendizaje (Moral, 2010). A su vez, de la misma manera, proyecta una imagen que se asocia a la filosofía de la responsabilidad en el trabajo en grupo, ya que los alumnos toman responsabilidad de su propio aprendizaje así como del de los otros miembros del grupo.

El profesor en este modelo de enseñanza se considera un facilitador, ya que proporciona apoyo, sin dar instrucciones a los alumnos, pues lo importante es que entre estudiantes se produzca la colaboración en la búsqueda de las soluciones correctas; por lo tanto, los alumnos toman el papel de protagonistas responsables compartiendo con el profesor, la toma de decisiones que se llevaran a cabo.

El aprendizaje colaborativo tiene como finalidad que los estudiantes no dependan del profesor como una autoridad en la materia, en los contenidos de aprendizaje y en los procesos de investigación del grupo (Moral, 2010). Es decir, el profesor no es una persona que se hace responsable del grupo, sino un miembro más del grupo que busca conocimiento y la resolución de las tareas asignadas. Y los estudiantes no sólo tienen que aprender a trabajar en grupo, también tienen que ser responsables de acabar el trabajo asignado al grupo, así como del propio.

Por otro lado desde la perspectiva cooperativa, para Slavin citado por Jonhson (1997), consiste en un procedimiento instruccional de grupos pequeños en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los otros. Se plantea como una alternativa al sistema de educación tradicional competitivo entre los alumnos.

El aprendizaje cooperativo requiere que los alumnos trabajen juntos en una tarea común, compartiendo información y apoyándose los unos a los otros. En esta perspectiva el profesor conserva su rol tradicional de experto en la materia y autoridad de la clase, designa y asigna las tareas de aprendizaje del grupo, rige el tiempo, los recursos y dirige el aprendizaje de los estudiantes comprobando si todos los alumnos están sobre la tarea y el grupo trabaja adecuadamente (Moral, 2010).

Entonces el aprendizaje cooperativo se considera un aprendizaje dirigido por el profesor, pues tiene el papel de establecer las tareas, así como las cuestiones específicas sobre las que trabajará el grupo, proporcionará los materiales a los alumnos y la información para resolver la tarea. El aprendizaje cooperativo es más que poner a los estudiantes unos cerca de otros, es discutir y compartir el material y entre todos alcanzar una meta común de aprendizaje.

Esta diferenciación entre aprendizaje cooperativo y colaborativo nos permite concebir la idea de que el primero suele utilizarse con niños pequeños y el segundo con estudiantes de niveles superiores. Sin embargo Bruffe 1995 (2005, citado por Fernández), insiste en que la elección de utilizar un modelo de aprendizaje no es sólo una cuestión de tipos de alumnos a los que se dirige, sino que también es cuestión de los objetivos que dirigen la enseñanza y de la filosofía que fundamenta lo que se considera una buena enseñanza.

Aunque otros autores piensan que no es necesario hacer diferencia entre los dos tipos de aprendizaje en grupo, lo esencial es encontrar la armonía entre ambos, por lo tanto, consideran que la virtud del trabajo en grupo está en un lugar equilibrado entre aprendizaje cooperativo y el colaborativo. El cual presenta las siguientes características:

- Poseer un diseño intencionado. No es sencillamente decirle a los niños que se pongan a trabajar en grupo, sino que el profesor estructura las actividades de aprendizaje para que los estudiantes trabajen en colaboración.
- Tener una intención colaborativa. El término (colaborar) significa que todos los miembros del grupo se implican activamente trabajando para conseguir unos objetivos establecidos. Si algunos miembros del grupo miran mientras se completa la tarea, mientras otros realizan, no se está consiguiendo la colaboración y cooperación entre sus miembros.
- Promover un aprendizaje significativo. Los alumnos incrementan sus conocimientos y una mayor comprensión de los objetivos del curso porque ellos se responsabilizan personalmente en alcanzar las metas y responder a la exigencia del grupo
(Moral, 2010)

La enseñanza que se basa en un modelo colaborativo/cooperativo es popular y ampliamente utilizada en las clases actualmente, ya que una de las ventajas del trabajo en grupo, es que fomenta una serie de aspectos que favorecen el aprendizaje individual y grupal.

Otra de las virtudes, reside en la contribución de este método al desarrollo de habilidades sociales de los alumnos. Según Webster -Stratton 2006 (2005, citado por Fernández), trabajar con los compañeros ayuda a que los estudiantes desarrollen habilidades empáticas, consideren los puntos de vista de los otros, reconozcan y colaboren con compañeros que presentan distintas fortalezas y debilidades y se acomoden a distintos puntos de vista.

IV. Diseño de la propuesta

La incorporación de las TIC a los procesos formales y escolares de enseñanza y aprendizaje pueden modificar, y modifican de hecho en ocasiones, las prácticas educativas, (Coll,2005) que es importante resaltar la potencialidad de estas en los procesos de enseñanza-aprendizaje y es pertinente decir, que no son las prioridades y las características propias de las TIC sino las actividades que profesores y alumnos llevan a cabo; debido a que existen posibilidades de comunicación, intercambio, acceso y procesamiento de la información.

Las tecnologías de la información y la comunicación permiten la construcción de redes de comunicación e interacción con personas de otros lugares y tienen un potencial reconocido para apoyar el aprendizaje, la construcción social del conocimiento y el desarrollo de habilidades y competencias para aprender autónomamente (Segura, 2007).Como ya se dijo anteriormente las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ofrecen una diversidad de servicios, como la búsqueda y divulgación de información, herramientas para la edición y publicación, ya sea de imágenes, información, documentos etc.

Es importante definir sus ventajas en el ámbito educativo, mucho se ha dicho en diferentes foros (blogs, congresos y, cómo no, en las mismas redes sociales) sobre lo que implica el uso de las redes sociales en el aula (Castañeda, 2010; 77). Es importante reflexionar respecto al tema, debido a que nos encontramos ante estudiantes que nacieron en un mundo digital, el cual es su ambiente natural; es decir, crea realidades en este escenario en los diversos ámbitos en los que interactúa.

Afirma George Siemens, el padre del Conectivismo, que es imposible discernir entre el aprendizaje que tiene lugar en las aulas de aquel que ocurre fuera de ellas: aprendizaje informal (Castañeda, 2010;96). Entonces resulta difícil poder delimitar cuales son los limites es los que se producen dichas situaciones significativas de aprendizaje. El Canadian Council of Learning define tal multiplicidad de espacios y mezcla de situaciones formales, informales y no-formales cómo “dimensiones ilimitadas de aprendizaje” y reivindica la necesidad de

ensamblar evidencias de éste para ser evaluado por modelos tradicionales (Castañeda,2010;97).

La popularidad que han tenido las redes sociales como Facebook, Twitter, Tuenti, Ning, entre otras, nos hacen pensar en la necesidad de incorporar el uso de dichas plataformas y darles un tratamiento pedagógico, para así conocer sus potencialidades didácticas. Es importante aprovechar la actitud abierta de los alumnos en relación a las redes sociales y las posibilidades de generar intercambio de conocimiento.

El crecimiento masivo de los denominados medios sociales han incrementado, sin duda hoy también, la tipología y diversidad de los recursos disponibles hoy en día en la red que se encuentran sujetos al análisis, uso e intercambio de los millones de usuarios de Internet (Castañeda,2010;98). Es importante decir que debido a esta diversidad de redes que surgen en Internet, muchos autores coinciden en la importancia de las redes sociales educativas, y su potencialidad para promover procesos de enseñanza-aprendizaje significativos.

Así, los profesores con una visión más transmisiva o tradicional de la enseñanza y del aprendizaje tienden a utilizar las TIC para reforzar sus estrategias de presentación y transmisión de los contenidos, mientras que los que tienen una visión más activa o “constructivista” tienden a utilizarlas para promover las actividades de exploración o indagación de los alumnos, el trabajo autónomo y el trabajo colaborativo. (Coll,2008;113)

Por lo tanto, consideramos que el reto consiste en facilitar procesos abiertos e intentar dar respuestas a las necesidades que surgen a medida que estas redes se van adentrando en la vida de los estudiantes, que las utiliza desde una perspectiva de comunicación y relación social y no como instrumento propio de aprendizaje. Entonces lo único que queda es despertar el interés en las instituciones, educadores y el alumnado para integrar las redes sociales como herramientas básicas de alfabetización digital en todos los niveles de enseñanza.

La capacidad de interconexión a través de la red y programas de fácil manejo son parte de ese crecimiento. En ese sentido, las redes sociales, con su capacidad innata de crear comunidad, se perfilan como una alternativa interesante para incluir en los procesos educativos. (González, 2010) citado por Castañeda (2010); por lo tanto es importante considerar las potencialidad de las TIC, ya que al organizar contenidos y estrategias de aprendizaje, en otro entorno, podrían ser realmente motivadoras y obtener resultados positivos.

Es claro que internet ofrece muchas herramientas para la producción y divulgación de la información; es preciso decir que se hará énfasis en las redes sociales. Las funciones de la red social pueden agruparse en cuatro categorías básicas: soporte estructural de la red, interacción y comunicación social, publicación y seguridad.

Funcionalidad de las herramientas de red social
<p><i>-Soporte estructural de la red</i></p> <ul style="list-style-type: none"> *Gestión de miembros *Gestión de contactos *Gestión de grupos <p><i>-Interacción y comunicación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> *Síncrona vs. asíncrona *Uno-uno vs. uno-varios <p><i>-Publicación social</i></p> <ul style="list-style-type: none"> *Publicación *Evaluación y recomendación <p><i>-Seguridad</i></p>

Tabla 2. Funcionalidad de las herramientas de red social. CASTAÑEDA, L. (2010). Aprendizajes con redes sociales. *Tejidos educativos para los nuevos entornos*.

Las funciones de características de las herramientas de red social, en su sentido más estricto son, las relacionadas con el **soporte estructural de la red**. Es decir, con la incorporación (y desaparición) de miembros, así como la creación y mantenimiento de las relaciones existentes entre ellos.

La participación activa en cualquier red social requiere como primera tarea darse de alta en la red, es decir, la creación de la identidad virtual del usuario o creación del perfil.

Sin embargo la característica en la que radica el potencial de las herramientas de redes sociales on line es la estructura de relaciones que se establecen entre sus miembros. Para ello, el sistema debe proporcionar al usuario la posibilidad de *gestionar sus conexiones*. Las redes sociales no son estructuras homogéneas. Por el contrario, la variada densidad de conexiones entre sus miembros refleja la existencia de grupos interconectados entre sí en mayor o menor medida.

Una red social está compuesta por individuos que comparten intereses e interactúan entre sí. Más allá de la estructura de individuos interconectados básicos de la red, las herramientas on line de red social incorporan funcionalidad de **interacción y comunicación** entre ellos, que se sirven de dicha estructura de enlaces para facilitar la interacción entre contactos. Las salas de chat (Chat rooms) facilitan la comunicación síncrona (mediante texto, audio o incluso webcam), si bien lo más común es usar comunicación asíncrona, que no exige la participación simultánea de los interlocutores, mediante correo electrónico o mensajes en foros y tablonas.

Las funciones de **publicación social** responsables en gran medida del éxito de estos sistemas. Grosso modo, engloban las funciones relacionadas con hacer accesible al conjunto de usuarios información o recursos. Se pueden distinguir dos categorías dependiendo del tipo de información compartida. Así, las herramientas de red social permiten por una parte compartir y publicar recursos propios (textos, ideas, imágenes, vídeos, etc.), pero también evaluar y comentar recursos existentes en la red o publicados por otros usuarios. De esta manera, las redes sociales “on line” constituyen una formidable plataforma de evaluación para discriminar el interés de las publicaciones en

las mismas y la experiencia de unos usuarios puede guiar a otros para localizar recursos de interés.

Los aspectos relacionados con la **seguridad y privacidad**. Es fundamental enfatizar aquí que el elemento de mayor riesgo es el propio usuario y no tanto la tecnología. Una vez una información ha sido publicada en la red, es prácticamente imposible hacerla desaparecer, de modo que es imprescindible meditar cuidadosamente que información puede compartirse de forma inocua (Castañeda, 2010;71).

Las herramientas de red social y en particular, los sitios web de redes sociales, han experimentado un auge arrollador en los últimos años. La propia naturaleza de las redes sociales a las que dan soporte ha facilitado el crecimiento exponencial de sus usuarios (Castañeda, 2010;72). Hoy en día hay cientos de sitios de red social, las cuales ofrecen una variada funcionalidad tecnológica, de igual manera dan soporte a una amplia variedad de objetivos; que van desde los grupos de amigos a redes de profesionales.

Las redes sociales, con su integración de herramientas que van de los blogs a las wikis pasando por podcasts, han ensanchado el panorama de enseñanza y aprendizaje (Castañeda, 2010;98). Las redes sociales conllevan a la posibilidad de colaborar a distancia. Afirma Mariano Segura (2007) que la facilidad de acceso y la desaparición de barreras espacio-temporales, permiten otras formas de aprendizaje; es decir los procesos se pueden crear en otros entornos.

En el siguiente apartado, se realizará un breve análisis sobre algunas propuestas en las que se ha implementado Facebook como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

4.1 Fundamentación: Antecedentes sobre Facebook como estrategia de enseñanza-aprendizaje

En este capítulo con las aportaciones de Linda Castañeda, Cesar Coll, Mariano Segura, que reconocen la necesidad de incorporar las tecnologías de la información y comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este caso las redes sociales son nuestro eje temático.

De igual manera se presenta la fundamentación de la redes sociales como estrategia de aprendizaje, con algunos antecedentes, por ejemplo: el Proyecto Facebook, que son propuesta que han trabajado bajo este tema.

Por último se desarrolla la propuesta pedagógica del grupo de Facebook como estrategia didáctica en la materia de español de tercero de secundaria.

Un ejemplo del uso de Facebook como estrategia didáctica es el presentado por Coklar (2012), retomado de Cornejo (2013), se trata de una investigación realizada en Turquía, con 27 estudiantes durante un periodo de clases de la asignatura de sociales, en las que el docente daba libertad a los estudiantes de abrir el Facebook para integrar los aprendizajes del aula de clases con comentarios que podían subir libremente sobre temas vistos; el objetivo de la investigación era centrar la atención de los estudiantes que tienen atención dispersa o que son muy activos y realizan varias tareas al mismo tiempo. Basada en una estrategia docente para favorecer la atención, la investigación obtuvo hallazgos positivos en cuanto al manejo del aprendizaje tanto en el aula de clases presencial como de manera virtual a través de Facebook, sin embargo, en las conclusiones de la investigación, los estudiantes propusieron que el docente tuviera más control sobre el tiempo que los estudiantes pueden permanecer conectados a Facebook durante la clase ya que, los juegos y la publicidad que se presenta en él fue un distractor para ellos.

Otro ejemplo es “El Proyecto Facebook”, fue una experiencia de educación participativa que otorgó un nuevo papel al alumno el cual también es líder de proyectos, integrador, documentalista y/o visualizador. Dentro del mismo se explora no solo Facebook, sino las nuevas tecnologías en general, como una lógica y un lenguaje que pueden ser aprendidos, creando una nueva alfabetización para alumnos y maestros o profesores.

La idea central del trabajo fue que el desafío va más allá de la incorporación o no de la tecnología en el aula sino que reside en la innovación de las prácticas pedagógicas por lo cual el eje debe pasar de las herramientas a las prácticas y de las palabras a las imágenes.

En general el proyecto provocó dos resultados:

- En primer lugar, contribuyó a repensar la finalidad de la cátedra y los modos de hacer. Concretamente la dimensión pedagógica, tanto teórica como práctica, pasó a ser un eje fundamental.
- En segundo lugar, los situó en un escenario de innovación de prácticas educativas.

4.2 Grupo de aprendizaje en Facebook, para alumnos de 3° de Secundaria

La propuesta es un grupo de aprendizaje en Facebook, como estrategia de enseñanza-aprendizaje en el aula. El grupo de aprendizaje en Facebook, es un recurso didáctico de apoyo a la enseñanza y aprendizaje que pretendemos que se aplique en todas las materias, en este caso diseñamos las estrategias de aprendizaje para el primer bloque de la materia de español, de tercero de secundaria.

Con el fin de establecer una conexión entre las TIC y los contenidos de la materia

Nombre del curso: Español 3°

Dirigido:

Profesores de educación secundaria.

Duración:

7 semanas, sesiones intercaladas en aula y grupo “virtual”

Material:

Computadoras, celulares, tablets, ipad, proyector, bocinas, pizarrón, guía docente.

Descripción General:

La propuesta está dirigida a profesores de educación secundaria. Tiene como propósito diseñar estrategias de enseñanza y aprendizaje en un grupo en Facebook como herramientas de comunicación y colaboración para el desarrollo de las competencias para la vida en los estudiantes de este nivel educativo.

Objetivo general:

El objetivo de esta propuesta es que el docente utilice como herramienta mediadora las redes sociales y las incluya para potenciar su práctica educativa.

De igual forma se pretende hacer visibles las posibilidades que albergan las redes sociales (Facebook) para apoyar los procesos de aprendizaje e interacción.

Contenido general:

Bloque	Prácticas sociales del lenguaje por ámbito		
	Estudio	literatura	Participación social
I	Elaborar un ensayo sobre un tema de interés.	Estudiar las manifestaciones poéticas en un movimiento literario.	Analizar el efecto de los mensajes publicitarios a través de encuestas
II	Participar en panel de discusión sobre un tema investigado previamente.	Elaborar y prologar antologías de textos literarios.	Análisis de diversos formularios para su llenado.
III	Elabora informes sobre experimentos científicos.	Analizar obras literarias del Renacimiento para conocer las características de la época	Realizar un programa de radio sobre las
IV	Elaborar mapas conceptuales para la lectura valorativa	Lectura dramatizada de una obra de teatro	Elaborar una historieta para su difusión.
V		Elaborar un anuario que integre autobiografías.	Escribir artículos de opinión para su difusión.

Tabla 3. Prácticas sociales del lenguaje por ámbito. Castillo Y. (2015) Español 3.

Contenidos

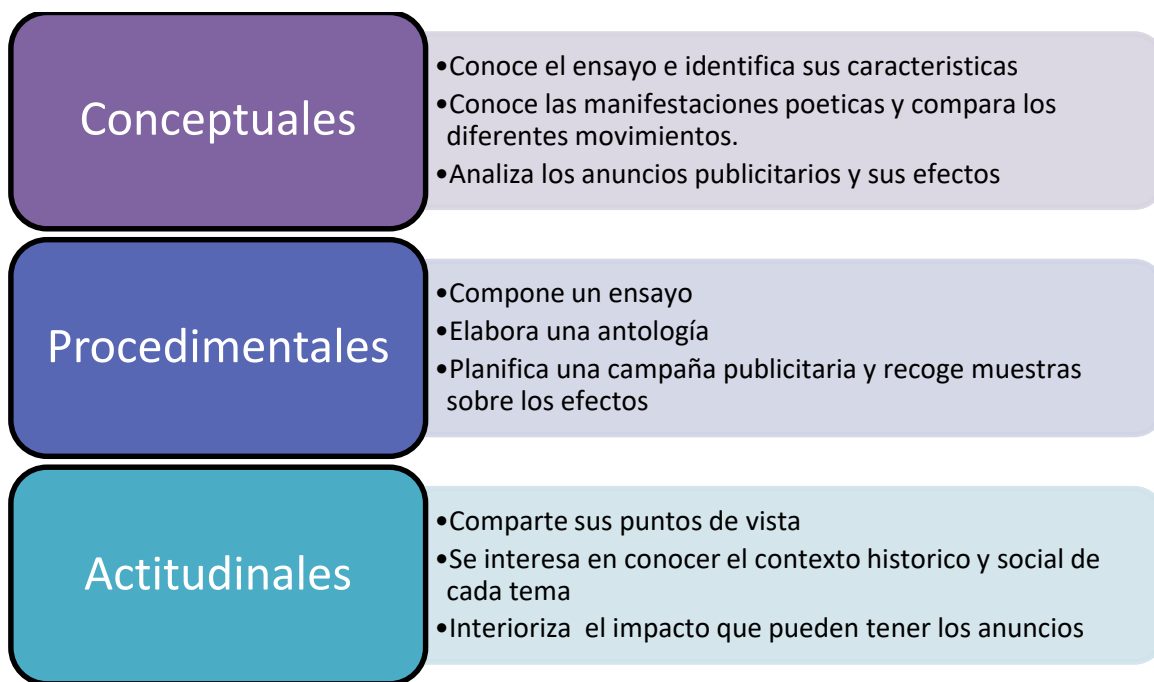


Figura 4. Contenidos. [Adaptado de Castillo Y. 2015 Español 3]

Estrategias metodológicas:

- Trabajo individual y por equipo.
- Exposición de ideas en el aula y en grupo virtual.

4.3 Secuencias formativas: estructuración de los contenidos.

SEMANA 1 EL ENSAYO		
COMPETENCIAS :		
- Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.		
- Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.		
- Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.		
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	ORGANIZACIÓN PEDAGÓGICA	
Lluvia de ideas sobre qué es el ensayo. (Anexo 1)	Material:	
Los alumnos buscarán información en Internet sobre qué es un ensayo y lo complementarán con lo visto en la lluvia de ideas.	Computadora, tablet, celular, ipad, etc.	
Lo postearán en el grupo.	Estrategia metodológica: trabajo individual	
Los compañeros comentarn el trabajo de los demás.	Tiempo en aula:	
	50 minutos	
	Tiempo virtual: indefinido	
FASE INICIAL	FASE DE SINTESIS	FASE FINAL
1.- Al inicio del curso, el profesor explicará la dinámica del primer bloque, para el cual uno de los requisitos será integrarse al grupo, ya que este formará parte de la evaluación.	1.-El docente comenzará la actividad “lluvia de ideas”, donde fungirá como mediador ante el grupo para la anotación de las ideas en la pizarra.	Los compañeros comentaran los conceptos de los demás.
2.- Al iniciar el curso el profesor hará el encuadre	¿Qué es lo primero que viene a tu mente cuando escuchas la palabra “ensayo”? ¿Creen que es importante el tema? ¿Qué o cómo imaginan que podría ayudarlos?	Deberán revisar el de todos los compañeros.
	2.- Los alumnos buscarán información sobre ¿qué es el ensayo?	
	Búsqueda de información (videos, vines, memes, imágenes, frases, artículos, tweets, libros, gráficos, cuadros sinópticos)	
	Generarán un concepto a partir de la lluvia de ideas que complementará con la información encontrada en Internet.	
	Posteará su concepto en el grupo.	
RUBRICA DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Participación en la lluvia de ideas - Elaboración de su propio concepto - Búsqueda de información y presentación en el grupo de Facebook - Comentarios sobre los conceptos de sus compañeros - Comentarios sobre la nueva propuesta de trabajo 	

SEMANA 2 CARACTERISTICAS DEL ENSAYO		
COMPETENCIAS :		
- Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.		
- Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.		
- Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.		
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	ORGANIZACIÓN PEDAGÓGICA	
Por equipo (de 4) buscar información sobre los tipos y características del ensayo	Material:	
Podrán realizar una presentación o un mapa conceptual	Computadora, tablet, celular, ipad, etc.	
	Estrategia metodológica: trabajo en equipos de 4	
	Tiempo en aula:	
	50 minutos	
	Tiempo virtual: indefinido	
FASE INICIAL	FASE DE SÍNTESIS	FASE FINAL
1.- El profesor dará las indicaciones necesarias , para llevar a cabo esta actividad.	1.- Los alumnos complementarán la información con búsquedas en internet.	En el aula se revisará y comentará lo visto durante la semana en el grupo haciendo las acotaciones necesarias y se resolverán dudas.
2.- Los alumnos en clase buscarán información sobre las características del ensayo	2.- Se organizarán para realizar un mapa conceptual o una presentación, donde expongan las características de los ensayos.	Se les pedirá que elijan un tema de su predilección para elaborar su ensayo.
3.- Dentro del salón se organizarán para complementar la información en tiempos que ellos definan.	El cual debe presentarse en el grupo de facebook.	
RUBRICA DE EVALUACIÓN	- Formación del equipo	
	- Búsqueda de la información en internet.	
	- Elaboración y presentación de la estrategia solicitada (mapa conceptual o presentación power point)	
	- Comentarios sobre el trabajo de la semana .	

SEMANA 3 REALIZAR UN ENSAYO		
COMPETENCIAS : <ul style="list-style-type: none"> - Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. - Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas. - Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones. 		
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	ORGANIZACIÓN PEDAGÓGICA	
Los alumnos ya tienen las consideraciones necesarias sobre lo que son los ensayos y las características de estos; por lo tanto podrán elegir un tema de su predilección y realizarán un ensayo, el cual entregarán en el grupo. (Anexo 3)	Material: Computadora, tablet, celular, ipad, etc.	
	Estrategia metodológica: trabajo en equipos de 4 Tiempo en aula: 50 minutos Tiempo virtual: indefinido	
FASE INICIAL	FASE DE SÍNTESIS	FASE FINAL
1.- El profesor iniciará la clase haciendo una recopilación de lo visto durante las otras sesiones, para poder explicar el proyecto que se llevará a cabo. 2.- El proyecto será realizar un ensayo que tendrán que entregar en el formato que mejor le convenga al profesor. 3.- El profesor explicará las características que deben ser consideradas para que pueda ser evaluado.	1.- Los alumnos tendrán una semana para poder elaborar su ensayo, podrán buscar información en internet, libros, revistas digitales, videos, etc. 2.- Deberán postearlo en el grupo.	1.- En el salón de clases se hará la proyección de algunos trabajos (Ensayos) 2.- Se abrirá una pequeña sesión de preguntas, dudas sobre el trabajo que hasta ahora han realizado en el grupo.
RUBRICA DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Elección del tema (originalidad) - Puntualidad en la entrega - Presentación del archivo -Presentación frente al grupo - Fuentes consultadas 	

SEMANA 4. POESÍA Y MOVIMIENTOS LITERARIOS		
COMPETENCIAS : - Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. - Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas. - Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.		
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES		ORGANIZACIÓN PEDAGÓGICA
Investigar sobre los movimientos poéticos y sus características (contexto histórico y autores representativos). Realizarán un video en que expliquen las características del movimiento literario que se les asigne.		Material: Computadora, tablet, celular, ipad, etc. Estrategia metodológica: trabajo en equipos. Tiempo en aula: 50 minutos Tiempo virtual: indefinido
FASE INICIAL	FASE DE SINTESIS	FASE FINAL
1.El profesor iniciará la clase dando la introducción pertinente al siguiente tema. 2.Indicará que busquen información sobre los movimientos literarios 3. Mediante una rifa de 6 a 8 personas se asignará un movimiento literario, en el cual trabajarán durante las siguientes clases.	1. Es momento de organizar los tiempos, para realizar un video en el que explicarán el movimiento literario que se les asignó. 2. El video tendrá que entregarse en el grupo, los alumnos utilizarán las herramienta de edición que ellos crean pertinentes para que su video sea llamativo y sobre todo informativo.	1. El profesor preguntará, sobre los problemas que tuvieron al realizar esta actividad, las dificultades que se presentaron, así como las fortalezas de trabajar en equipo. 2. El profesor proyectará los videos en la clase para ver el trabajo de los demás y hacer críticas constructivas.
RUBRICA DE EVALUACIÓN	Búsqueda de información. Puntualidad en entrega. Presentación y creatividad del mapa o tríptico. Presentación frente al grupo. Comentarios a los trabajos de los compañeros.	

SEMANA 5. EL POEMA		
COMPETENCIAS :		
<ul style="list-style-type: none"> - Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. - Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas. - Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones. 		
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES		ORGANIZACIÓN PEDAGÓGICA
1. Investigar sobre el poema y sus componentes. 2. Postear lo encontrado en un mapa de Cmaptools (Anexo 4). 3. Crear una antología por grupos, en power point		Material: Computadora, tablet, celular, ipad, etc. proyector, marcadores, pizarrón Estrategia metodológica: trabajo en equipos. Tiempo en aula: 50 minutos Tiempo virtual: indefinido
FASE INICIAL	FASE DE SINTESIS	FASE FINAL
1.- El profesor iniciará la sesión dando una breve explicación sobre el poema y la estrategia que utilizará esa semana para trabajar el tema.	1.- Con los equipos formados anteriormente se buscarán poemas que representen el movimiento literario que se les asignó. 2. Ya con la información recopilada, crearan un mapa en Cmaptools, donde expongan las características de los poemas, los cuales serán expuestos a la clase. 3. A continuación buscarán poemas que representen cada movimiento literario y se organizarán para crear la antología grupal en una presentación de Power Point, la cual será posteada en el grupo.	1. El docente, elegirá a un representante por equipo para pasar al frente y declamar un poema. 2. El docente elegirá un lapso de tiempo, para resolver dudas y hacer comentarios.
RUBRICA DE EVALUACIÓN	Búsqueda de información. Presentación y creatividad del mapa en Cmaptools. Presentación frente al grupo. Comentarios sobre Cmaptools (en cuanto a su uso y practicidad).	

SEMANA 6. LECTURA CRÍTICA A LOS ANUNCIOS PUBLICITARIOS		
COMPETENCIAS : - Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. - Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas. - Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.		
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES		ORGANIZACIÓN PEDAGÓGICA
1. Indagar ¿Qué es un anuncio publicitario?, ¿Cuáles son sus características? señalándolas en un anuncio.		Material: Computadora, tablet, celular, ipad, etc. Estrategia metodológica: trabajo en equipos. Tiempo en aula: 50 minutos Tiempo virtual: indefinido
FASE INICIAL	FASE DE SINTESIS	FASE FINAL
1. El docente pedirá a los alumnos indagar sobre qué es un anuncio publicitario y sus características. 2. Explicará la estrategia a utilizar para analizar el tema.	1. El alumno elegirá un anuncio publicitario, donde identifique los características y lo posteará en el grupo. 2. El docente proyectará un anuncio publicitario, a partir del cual generará un debate. En clase el grupo se dividirá en dos equipos (uno defenderá los anuncio publicitarios y otro estará en contra). (Anexo 5). 3. Como segunda estrategia cada equipo creará un servicio o producto, con su propio anuncio publicitario.	1. Se dará a conocer al grupo el producto o servicio. 2. El profesor abrirá un espacio de preguntas, dudas y comentarios.
RUBRICA DE EVALUACIÓN	Participación en el debate Presentación y creatividad en la creación de un producto o servicio Presentación frente al grupo de su anuncio publicitario.	

SEMANA 7 .GRÁFICAS Y ENCUESTAS		
COMPETENCIAS : - Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. - Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas. - Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.		
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	ORGANIZACIÓN PEDAGÓGICA	
1. Entrega de los resultados, sobre la encuesta realizada a los alumnos. (Anexo 6)	Material: Computadora, tablet, celular, ipad, etc. Estrategia metodológica: trabajo en equipos. Tiempo en aula: 50 minutos Tiempo virtual: indefinido	
FASE INICIAL	FASE DE SINTESIS	FASE FINAL
1. El docente dará una breve introducción al tema de las "encuestas y gráficas" y explicará el tipo de estrategia, en este caso será el cuestionario.	1. El docente diseñará una encuesta, en donde evidencie los resultados de la propuesta. 2. Aplicará la encuesta en el grupo, dándoles un determinado tiempo para contestarla. 3. A continuación procesará los resultados de su encuesta y elaborará con ellos una gráfica. Posteriormente redactará un informe, para darles a conocer a los estudiantes los resultados de dicho ejercicio.	1. Se darán a conocer los resultados, del tema visto en la semana. 2. El profesor proyectará los resultados de la propuesta implementada durante el primer bloque, buscando con ello una retroalimentación por parte de los alumnos, así como, evidenciar las áreas de oportunidad de la propuesta.
RUBRICA DE EVALUACIÓN	Se abrirá un espacio para dudas y sugerencias.	

Reflexiones finales

La principal tarea del pedagogo es detectar áreas de oportunidad en el proceso de enseñanza aprendizaje, para después poder trabajar en ellas y lograr desarrollar y mejorar las capacidades en los individuos.

En nuestro país se pretende brindar una educación integral y de calidad, y por lo tanto es necesario poner mayor énfasis en lo que demanda la sociedad global para que las personas o en todo caso alumnos, puedan integrarse con más facilidad a ella y a la par ayudar a los docentes en la aplicación y utilización de estos nuevos conocimientos.

La incorporación de las tics en el ámbito educativo requiere hoy más que nunca repensar las nuevas necesidades de formación de los alumnos ya que son más flexibles en cuanto a tiempos y lugares de formación.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TICS) son fundamentales para la construcción de conocimiento, la reforma educativa reconoce la importancia de incluir estándares de habilidades digitales como descriptores del saber y saber hacer de los alumnos al usar las nuevas tecnologías. (Campos, 2014)

Por ello, es necesario fomentar la educación digital en los docentes y alumnos, aprovechando el tiempo, las herramientas y todos los recursos que encontremos, pues nos enfrentamos a una sociedad globalizada y cada vez más sumergida en las telecomunicaciones donde es una necesidad básica tener los conocimientos mínimos para su aprovechamiento y que mejor poder tener una fuente de retroalimentación entre alumnos y docentes.

Esta propuesta pretende que el docente incluya en sus procesos de enseñanza-aprendizaje a las redes sociales, tomándolas como herramientas que promueven ambientes de aprendizajes colaborativos, donde él deja de ser el centro del proceso para convertirse en un mediador, aunque a su vez esta nueva dinámica de trabajo les será de gran apoyo para ambas partes, en este caso

En la educación secundaria, el tratamiento de temas transversales es importante, pues acerca a los alumnos a su realidad y trabajarlos bajo un enfoque conectivista les permitirá comprender, entender y actuar en la propia complejidad de los distintos contextos en los que se desenvuelven.

Por tal motivo, la propuesta a trabajar con las redes sociales estuvo pensada en ofrecer estrategias de enseñanza –aprendizaje, donde los docentes ayuden a los alumnos a construir sus propias opiniones, a tomar decisiones y resolver problemas que se encuentran presentes en su cotidianidad y sobre todo a trabajar en equipo.

Y estamos conscientes que ello no es algo que se logrará de la noche a la mañana, pues es un proceso que requiere de trabajo colaborativo, en el que docentes y alumnos deben trabajar pero, además hay que actualizarse y capacitarse constantemente, pues como pedagogas pensamos que es nuestra responsabilidad lograr esa incorporación de las tics en la educación, logrando a su vez un cambio favorable en las dinámicas de aprendizaje y por ende dar más herramientas a los alumnos para que se enfrenten a esta era global en la que cada día se requieren las habilidades digitales.

Y lo anterior se verá favorecido con la implementación del nuevo modelo educativo; en el que uno de los campos principales de acción es el aprovechamiento del mundo digital, pues se reconoce los desafíos de la sociedad del conocimiento, y que mejor que empezar poco a poco con esta incorporación de las redes sociales a la educación, de la misma manera nos ayudará y facilitara la implementación de nuestra propuesta más adelante en otras materias y otros niveles educativos, el recurso que se invertirá en el equipamiento y conectividad de las instituciones educativas para cerrar brechas y lograr la inclusión de más alumnos en el mundo digital.

Al mismo tiempo, hemos encontrado un nuevo uso de este tipo de propuestas, porque se requerirá desarrollar y producir materiales multimedia para que sean utilizados en la educación básica, pudiendo ser nuestra propuesta parte de la

nueva generación de materiales educativos y también ampliará el bagaje de estrategias y recursos existentes.

Paralelamente la propuesta también ayudara a cumplir con el perfil de egreso de nuestro estudiante de secundaria, en el que se pretende que en el ámbito de las habilidades digitales:

- El alumno compare y elija los recursos tecnológicos a su alcance y los aproveche con una variedad de fines de manera ética y responsable.
- Que aprenda diversas formas para comunicarse y obtener información, seleccionarla, analizarla, evaluarla, discriminarla y organizarla. [Modelo educativo 2017, p. 54]

Y por último nos queda por recordar que:

“El aprendizaje se produce al entrar en un flujo constante de conocimiento ante determinadas situaciones. Las aulas son insuficientes. El aprendizaje consiste en la vivencia, la experiencia de entrar y salir de este flujo continuo de información, al que gracias a la red, tenemos acceso”. (Downes, 2005)

Por ello, la pedagogía debe encargarse de redirigir a los individuos y aprovechar todas sus actividades para hacerlas provechosas, fructíferas y beneficiosas, logrando así la asimilación de nuevos aprendizajes.

Bibliografía.

AREA, M. (2001) *Educación en la sociedad de la información*. Editorial Desclee. 6ª edición. España.

BATISTA, M. (2007) *Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*, 1ª ed. - Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.

CAMPOS, M. (2014) *Estrategias didácticas para el desarrollo de competencias*. 2ª ed. México. Trillas. 148 P.

CARRETERO, Mario (2009) *Constructivismo y educación*. México. Editorial Paidós. 222p.

CARBONELL, M. (2016) *La vida en línea: El impacto de las redes sociales en todo lo que hacemos*. 1ª Ed. México. Tiran humanidades. 102 p.

CASTAÑEDA, Q. (2010) *Aprendizajes con redes sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos*. 1ª ed. Bogotá. Ediciones de la U. 168 p.

CASTILLO. A. (2015) *Español 3*. 1 ed. México. Ediciones SM. 263 p.

COLL, César (1990). "Un marco de referencia psicológico para la educación escolar. La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza". En: *Desarrollo psicológico y educación II*. Madrid: Alianza.

COLL, César (Comp.) (1999) "Constructivismo y educación: la concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje". En: *Desarrollo psicológico y educación. 2. Psicología de la educación escolar*. Madrid: Alianza.

COLL, César y MONEREO, Carles (2008) *La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación*. En: *Psicología de la educación virtual*. España: Morata.

DÍAZ Barriga, Frida, HERNÁNDEZ Rojas, Gerardo. (2010) "El aprendizaje significativo en situaciones escolares". En: *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: Mc.GRAW-HILL.

GALLEGO, J. (2012) *Todo lo que hay que saber de comunidades virtuales y redes sociales*. 1ª Ed. España. Wolters Kluwer.

- KOZULIN, A. (2000). *Instrumentos psicológicos*. Paidós. 2ª ed. España.
- LAROUSSE ilustrado, 22ª ed. México, Ediciones Larousse.
- MORAL, C. (2010). Didáctica. *Teoría y didáctica de la enseñanza*. 2ª Ed. Madrid. Pirámide
- MORAGAS, M. (2012) *La comunicación de los orígenes: De los orígenes a internet*. 1ª ed. Barcelona. Gedisa editorial.
- MORDUCHOWICZ. R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales: la construcción de la identidad juvenil en Internet*. 1ª ed.-Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. 112 p.
- PIMIENTA, J. (2007). *Metodología constructivista*. 2º edición. México. 176p.
- PISCITELLI. A. (2010) *El proyecto Facebook y la postuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. 1ª ed. Barcelona. Ariel. 260 p.
- POZO, J. I. (1989). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Ediciones Morata. 5ta Edición. España.
- REINA. G. (2012). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. La clase no finaliza en el aula*. 1ª ed. Buenos Aires. Ugerman Editor. 151 p.
- SCHUNK, D. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. 6º edición. México. 568 p.
- Secretaria de Educación Pública. *Plan de estudios 2011. Educación Básica*. Formato pdf. Consultado en Enero de 2017.
- SEGURA, Mariano. *Plataformas educativas y redes docentes*. En: Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. España: Fundación Santillana.
- SEP. Programas de Estudios 2011. Guía para el maestro. Educación Básica. Secundaria. Consultado en Enero de 2017.
- WOJCICKI. E. (2016). *Moonshots en la educación. Nuevas tecnologías y aprendizaje mixto en el aula*. 1ª ed. México: Taurus. 332 p.
- Tesis**
- CORNEJO, M.E.2013. *El desarrollo de las competencias cognitivas básicas en estudiantes de sexto grado a través del uso del Facebook como herramienta mediadora del proceso de aprendizaje*. Tesis Maes. Tec. Educ. Univ. Tecvirtual. 131p.

Cybergrafía

BOYD, D. M. & ELLISON, N. B. (2007). «Social network sites: Definition, history, and scholarship». *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 (1), article 11. Consultado el 8 de diciembre de 2016 en: <http://gabinetedeinformatica.net/wp15/2008/06/12/sitios-de-redes-socialesdefinicion-historia-y-ayuda-a-su-estudio-i/>
<http://gabinetedeinformatica.net/wp15/2008/06/15/sitios-de-redes-socialesdefinicion-historia-y-erudicion-ii/>

CASTELLANA R., Montserrat; Sánchez-Carbonell, Xavier; Graner Jordana, Carla; Beranuy Fargues, Marta El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos *Papeles del Psicólogo*, vol. 28, núm. 3, septiembre-diciembre, 2007, pp. 196-204 Consejo General de Colegios Oficiales de Psicólogos Madrid, España. [En línea] [<http://www.redalyc.org/pdf/778/77828306.pdf>] [Consultada en Enero de 2017]

COLL. C. (2005). *Lectura y alfabetismo en la sociedad de la información. UOC papers, Revista sobre la sociedad del conocimiento*. (1) 1-11p

CONCHEIRO.P. (2016). *Facebook como espacio de aprendizaje ELE en el contexto Islandés y su efecto en el proceso de lecto-escritura. Revista electrónica de didáctica del español lengua extranjera*. Recuperado de: www.mecd.gob.es/redele/revistaRedEle.html.

DELGADO. M. (2009 “Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje”. *Revista electrónica publicada por el Instituto de investigación en educación*. [<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44713058027>] Consultado en Noviembre, 2016)

FLORES, C. (2013). *Las redes sociales* [Consultado en diciembre de 2016] [<http://www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info69/sociales.pdf>]

GARAY.L (2014). *Aprendizaje y uso de tecnologías digitales. La voz de los estudiantes*.

JOHNSON, D., Johnson, R., & Smith, K. (1997). El Aprendizaje Cooperativo regresa a la Universidad: ¿ qué evidencia existe de que funciona?. *University of Minnesota. Minneapolis, Minnesota*. Disponible en: <http://www.udel.edu/inst/jan2004/finalfiles/CoopLearning-espanol.doc> [Consulta: en Octubre de 2016]

MANSO.R. (2012). *Bibliotecas, fomento de la lectura y redes sociales: convirtamos amigos en lectores. El profesional de la información*. Cuba, Universidad central de las Villas. Recuperado de. <http://dx.doi.org/10.3145/epi.2012.jul.12>.

NARRO Robles, José; Martuscelli Quintana, Jaime y Barzana García, Eduardo (Coord.).(2012) *Plan de diez años para desarrollar el Sistema Educativo Nacional*. [En línea]. México: Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial, UNAM <<http://www.planeducativonacional.unam.mx>>

Plan Nacional de Desarrollo (PND). (2013-2018). *III. México conde Calidad*. Consultado el 30 de septiembre de 2016 en: <http://pnd.gob.mx>.

PRENSKY.M. (2001). *Nativos digitales, inmigrantes digitales. On the Horizon*. (9), 1-7p. Recuperado de: www.aprenderapensar.net

ROVIDA.J. (2015). *Redes sociales de lectura: del libro de caras a la LIJ 2.0. ISLL*. (3), 106-122.

PISCITELLI.A. (2016). *The 2016 look at the future of Online Learning*. Recuperado de <http://www.downes.ca/post/65113>

LANTIGUA.F. *Los videojuegos te aprueban*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/sociedad/2016/08/09/57a8dd4822601dae0b8b456e.html>

YSEA, José, “Redes sociales y estrategias de aprendizaje”. (2013)[<http://www.planetseed.com/es/blog/redes-sociales-y-estrategias-de-aprendizaje>] (Consultada en Julio de 2016)

Estudios

AMIPCI. 12° *Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2016*.

IAB. 9° Edición. Estudio de consumos de medios y dispositivos entre internautas Mexicanos. Consultado en Septiembre de 2017 en: <http://www.iabmexico.com/estudios/consumo-medios-2017/>

OEI (2008) *Organización de los estados Iberoamericanos*. Consultado en Noviembre de 2016 en: <http://www.oei.es/>

OEI (2014) *Organización de los estados Iberoamericanos*. Consultado en Noviembre de 2016 en: <http://www.oei.es/>

PISA. (2012) *Programa internacional de la evaluación de los alumnos de la OECD*.

SIEMENS. G. (2007) *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital*.

GLOSARIO

Aplicación: Es un programa informático que nos permite darle uso a una computadora con un fin específico. Si no existieran las aplicaciones, las computadoras no servirían para nada. Las aplicaciones son la parte del software por las cuales cada uno de nosotros usa una computadora.

Blog s.m. (voz inglesa, abrev. de weblog, cuaderno de bitácora). Página web, generalmente de carácter personal, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que se suele dedicar a un tema en concreto. /Puede ser solamente por medio del teclado o, si se tiene un micrófono y una Webcam, puede transmitirse también audio y video.

Chat s.m. o f. Comunicación interactiva en tiempo real realizada mediante sistemas informáticos de usuarios conectados a una red.

Chatear v.intr. (De chat) Tomar parte en un chat.

Ciberespacio s.m. (angloamericano cyberspace). INFORMÁT. Espacio virtual donde se hayan los recursos de información numérica, a los que pueden accederse a través de redes informáticas de información.

Cibernética s.m. yf. Ciencia que estudia los mecanismos de información y de control en los sistemas electrónicos y los seres vivos.

Google: Es una empresa que es la propietaria de la marca Google y que tiene como principal producto la búsqueda de contenido en internet, que funciona con el mismo nombre.

Meme. s. m. Elemento informativo. (Texto, imagen, video) que se difunde por internet en las redes sociales viralmente y que imita, comparte o modifica un gran número de personas.

Navegar: se denomina de esta forma al recorrido que hace un usuario con la computadora por distintos sitios de internet, con distintos fines, como pueden ser los de recopilar información o simplemente consultar sitios de su interés.

On line: significa que la aplicación con la que estamos trabajando está conectada a otra computadora como mínimo, o a una red de computadoras.

Página Web: son revistas digitales en las cuales podemos encontrar, además de textos e imágenes, archivos de sonido, videos con animaciones o elementos interactivos.

Post. S.m. (Inglés angloamericano). Texto que se escribe en un blog, microblog o red social: leer los post de un perfil de Facebook.

Postear v.tr. e intr.. Publicar un artículo, un comentario, una foto o un video en internet, en un blog o en una red social.

TIC. S.f. pl. (Sigla de tecnologías de la información y comunicación). Conjunto de técnicas y equipos informáticos que permiten comunicarse a distancia por vía electrónica.

Web s.f. (voz inglesa, acrónimo de world wide web). Sistema lógico de acceso y búsqueda de la información disponible en internet, cuyas unidades informativas son las páginas web. 2 *Página web. 2.0 Evolución de la web centrada en funcionalidades visuales e interactivas que abren internet a la intervención de comunidades de usuarios.

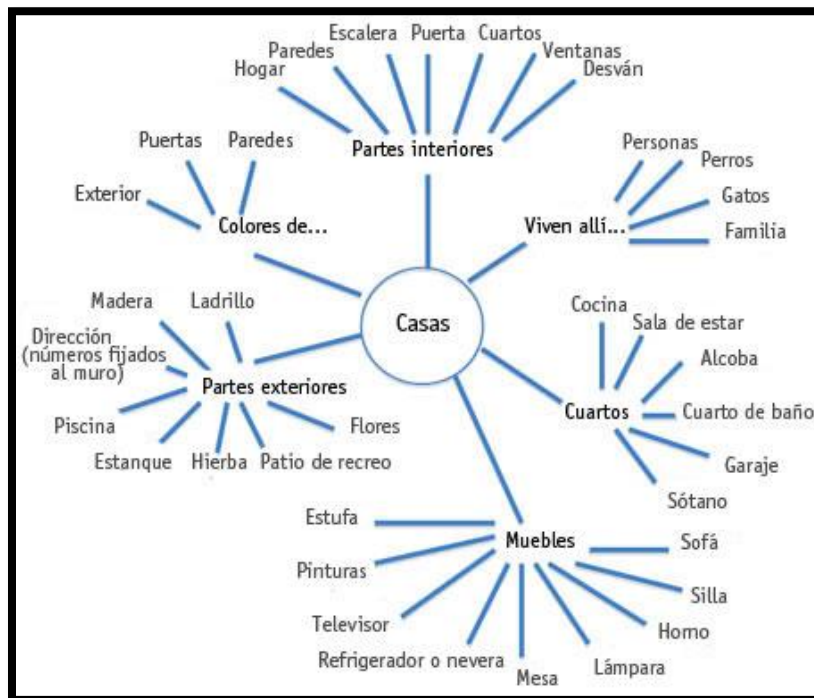
Webcam s.f. Cámara de video miniaturizada destinada para grabar o emitir en directo imágenes a través de internet./ es una pequeña cámara conectada a una computadora, a través de la cual pueden realizarse video conferencias por internet y las personas que en ese momento estén conectadas pueden ver imágenes en directo.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (Anexos)

Anexo 1. Lluvia de ideas

Su objetivo es poner en común el conjunto de ideas o conocimientos que cada uno de los miembros del grupo posea acerca de un tema determinado, y que con la moderación del docente se pueda llegar colectivamente a una síntesis, conclusión o acuerdo.

Toda idea es importante, por lo tanto debe ser tomada en cuenta y escrita en forma textual con el fin de recoger los aportes. Cuando todos los miembros hayan expresado sus ideas, se procede a la clasificación y por último, a la generación y votación de resultados.



Anexo 2. Mapas y redes conceptuales

Los mapas o redes conceptuales, son representaciones gráficas de segmentos de información o conocimiento conceptual, y suelen tener similitudes y diferencias.

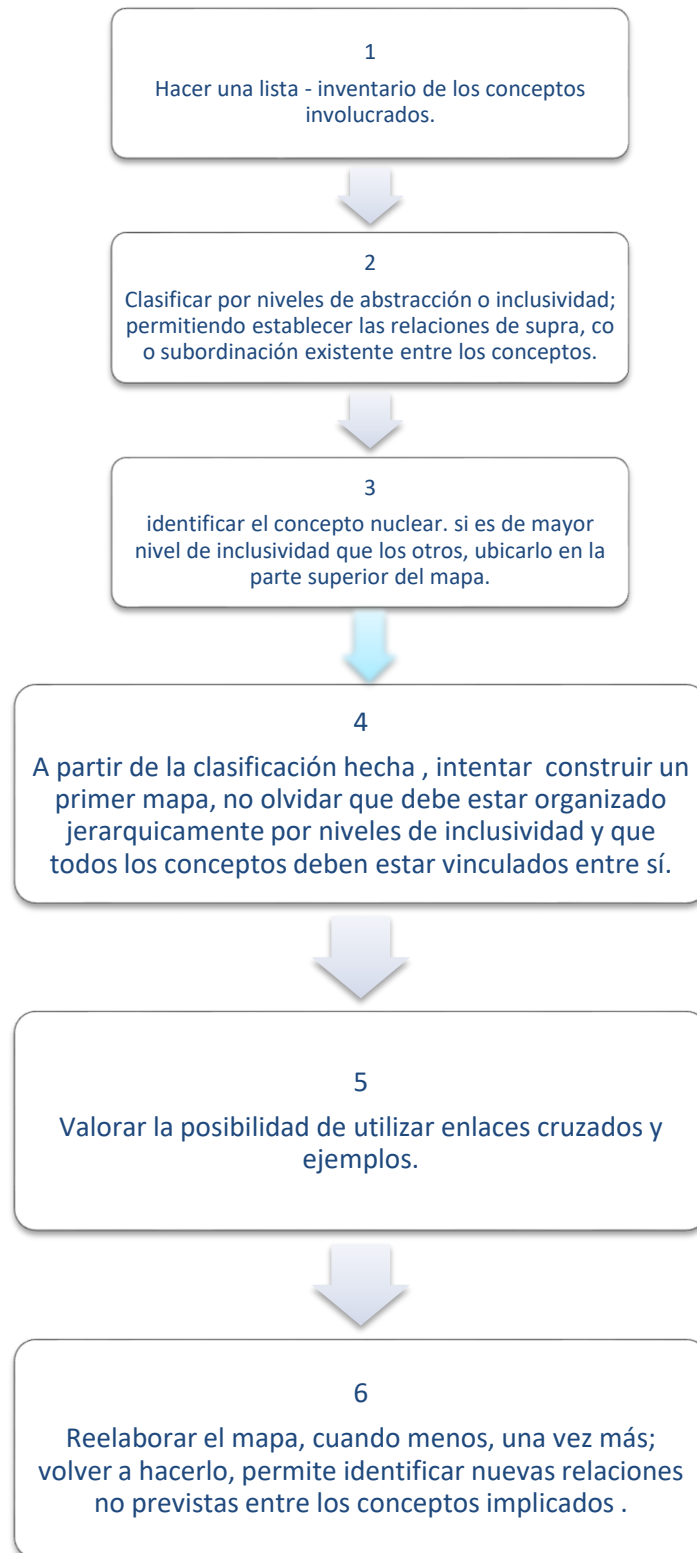
Un mapa conceptual es una estructura jerarquizada por diferentes niveles de generalidad o inclusividad conceptual, formada por conceptos, proposiciones y palabras de enlace; a diferencia de los mapas, las redes conceptuales no necesariamente se organizan por niveles jerárquicos.

Los mapas conceptuales pueden ser empleados como estrategia antes, durante o después de la instrucción, ya que permiten la incorporación de nuevos conceptos antes de profundizar en ellos, la construcción grupal de los mismos, durante el proceso de enseñanza- aprendizaje y una revisión de que los conceptos fueron comprendidos al final.

Aunque antes de emplear los mapas y redes conceptuales, hay que tener claro cómo se pueden elaborar e indicarlo a los alumnos dándoles un ejemplo.

- Los conceptos se representan por elipses u óvalos llamados nodos.
- Los nexos o palabras de enlace se expresan mediante etiquetas adjuntas a líneas (relaciones de jerarquía) o flechas (relaciones de cualquier tipo).

Pasos para elaborar mapas conceptuales:



Con los mapas lo que se espera alcanzar o promover es una organización global más adecuada de la información nueva a aprender, ya que mejora las conexiones internas.

Además que también tiene beneficios como:

- La representación gráfica de los conceptos que se van a revisar y las relaciones semánticas existentes entre ellos.
- Facilita la exposición y explicación de conceptos.
- Negociación del significado entre el docente y el alumno.
- Revisión de los temas vistos y la articulación entre los mismos.
- Activar los conocimientos previos y/o determinar el nivel de comprensión de los conceptos.

Anexo 3. El ensayo

El ensayo es un “escrito en el cual el autor desarrolla sus ideas sin necesidad de mostrar el aparato erudito”

Miguel de Montaigne es el creador de este género ensayístico, y lo describe diciendo: “los autores se comunican con el mundo en extrañas y peculiares formas; yo soy el primero en hacerlo con todo mi ser, como Miguel de Montaigne, no como gramático o como poeta, o como jurisconsulto”

En concreto lo que importante es que cada escrito lleve el toque persona de cada autor, donde se evidenciara también su capacidad de análisis y creatividad.

Esta estrategia se utiliza cuando se pretende que el alumno revise una unidad temática (el alumno se debe centrar en un único objeto de estudio) y a la vez presentar una unidad argumentativa (exponer un conjunto de pruebas relevantes a favor de la tesis que pretende defender).

Es necesario para todo ensayo llevar una estructura interna:

1. Apertura o introducción: se describe la presentación del tema, justificación de la importancia, consideraciones por las cuales el ensayista aborda el tema, entre otras posibles características.
2. Desarrollo: en esta fase se desarrolla el argumento o grupo de razones que justifican la tesis principal. Y también es donde se exponen los argumentos secundarios, los cuales apoyan o justifican los argumentos.
3. Cierre o conclusión: no necesariamente será una solución al problema planteado, pero puede dar cuenta de la perspectiva que asume el autor ante el tema en cuestión.

En esta estrategia se pretende generar un acercamiento a las diferentes áreas del conocimiento, para abordar una problemática a través del análisis y la creatividad, desde distintas perspectivas.

Además les ofrece a los alumnos como beneficios:

- La agilidad o sencillez productiva; su capacidad de comunicar forma directa.
- La brevedad, ya que debido a su corta extensión permite publicarlos con mayor facilidad, obtener un mayor número de lectores, producir un efecto más directo y escribirlos más rápidamente.

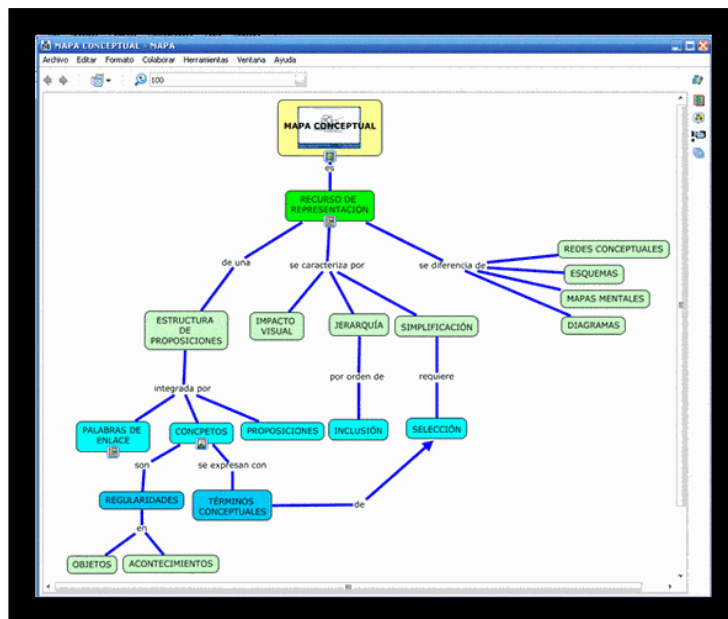
Anexo 4. Cmaptools

Es un programa que puedes descargar gratuitamente con el que se pueden crear mapas conceptuales para cualquier tema, este programa permite unir los mapas conceptuales, publicar en una página de internet, enviarlos por el correo electrónico, incorporarles imágenes, fotos y videos.

Pero principalmente sirve como instrumento para la elaboración de procesos de construcción de significados de aprendizaje en los estudiantes, tiene valor por las ventajas que representa su capacidad de jerarquización, selección y el impacto visual que tienen los mapas frente a otros recursos esquemáticos.

Como técnica basada en el aprendizaje visual, el mapa conceptual, constituye en sí, un excelente método, para que el estudiante organice, relacione la nueva información con la ya existente, que pueda priorizar esta nueva información para la toma de decisiones, de igual manera permite llevar a cabo trabajos individuales o colaborativos.

También tiene muchas ventajas para el estudiante y el maestro, lo que le permite al estudiante desarrollar su conocimiento de una forma más integral y construir sus propios conocimientos por medio de los mapas conceptuales; al docente le facilita evaluar a los estudiantes de una forma diferente.



Anexo 5.El debate

Es básicamente una discusión abierta de carácter formal; se cuenta con un moderador que puede ser el docente, quien tendrá la función de iniciar el debate, aclarar términos o cualquier aspecto y realizara el cierre mediante conclusiones. La otra parte involucrada será el grupo de estudiantes quienes tendrán la posibilidad de expresar opiniones sobre el tema, contrastar puntos de vista, hechos y teorías expuestas.

El debate puede organizarse a partir de una experiencia o documentación previa, y en torno a una cuestión que presente diferentes partes o puntos de vista a tratar.

Se debe además, motivara la participación de los estudiantes e incentivar el análisis.



ANEXO 6. CUESTIONARIO

1. ¿Aprendiste algo nuevo?
2. ¿Te fue complicado por tiempos?
3. ¿Qué hubieras hecho diferente?
4. ¿Cuál estrategia te gusto más?
5. ¿Qué estrategia no te gusto?
6. Algo se te complico ¿Qué?
7. ¿Hubo actividades que no pudiste hacer? ¿Por qué?
8. ¿Consideras que Facebook es una herramienta de utilidad para la educación?

¿Por qué?
9. ¿Te gustaría que este tipo de proyectos se implementen en otras materias?

LIGAS DE APOYO

Ensayo

<http://www.slides.net/ljorellana/aspectos-fundamentales-en-la-redaccion-de-un-ensayo-luis-orellana-4250224>

<http://escriturasunivalle.blogspot.com/2009/02/el-hijo-prodigo-por-susan-sontag.html>

www.suagm.edu/umet/biblioteca/pdf/guia-apa-6ta.pdf

http://www.arecibo.inter.edu/reserva/tsocial/apa_6_ed.pdf

<http://www.uprh.edu/adem/APA-GuiaPractica.pdf>

<http://owl.english.pordue.edu/owl/resource/560/06/>

Poesía y movimientos literarios

<http://piedeletra.blogspot.com/2007/09/movimientos-literarios.html>

<http://es.scribd.com/doc/38652688/MOVIMIENTO-POETICO>

<http://amediavoz.com/>

<http://www.poesia-inter.net/index02.htm>

<http://www.apoloybaco.com/Lapoesiafigurasretoricas.htm>

<http://www.palabavirtual.com>

<http://www.los-poetas.com/>

<http://www.sifuesepoeta.com>

<http://www.poesia-inter.net/>

<http://www.leergratis.com/>

<http://www.portaldepoesia.com/>

<http://www.poesiasalvaje.org/fuego/index.php>

La lectura crítica de los anuncios publicitarios

<http://www.monografias.com/trabajos14/public-propaganda/public-propaganda.shtml>

<http://www.promonegocios.net/publicidad/publicidad-enganosa.html>

<http://sevendenilusiones.es/category/publicidad-enganosa/>

<http://gastronomiaycia.com/2009/10/14/actimel-y-la-publicidad-enganosa/>