

—EJE IV—
Tecnología educativa

DIAGNÓSTICO DE USO DE TIC'S Y ACTIVIDADES RECREATIVAS DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS	3
JESÚS ELISEO DÁVILA FONG / JAQUELINA LIZET HERNÁNDEZ CUETO SARA MARGARITA YÁÑEZ FLORES	
USO DE UNA PLATAFORMA EDUCATIVA EN EDUCACIÓN NORMAL EN EL ESTADO DE MÉXICO	15
LUIS MACARIO FUENTES FAVILA / MASIEL MAURICIO RAMÍREZ ESCOBAR NANCY MENDOZA GONZÁLEZ / LUIS BENÍTEZ GALINDO	
IDENTIDAD CULTURAL ANTE EL CAMBIO EN LA EDUCACIÓN AUDIOVISUAL DE UNIVERSITARIOS: DESDE LA CULTURA DE DERECHOS HUMANOS	41
DULCE MARÍA JUDITH PÉREZ TORRES / CARLOS ALFREDO SÁNCHEZ PÉREZ ESTEBAN MIGUEL LEÓN OCHOA	
LA INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LAS AULAS EDUCATIVAS, PROBLEMAS Y SOLUCIONES	54
ARNOLD MÁRQUEZ CARMONA	
DISEÑO DE OBJETO DE APRENDIZAJE PARA EVALUAR COMPETENCIAS LECTORAS EN EDUCACIÓN BÁSICA	66
ING. TOMÁS DE JESÚS MORENO ZAMUDIO / SWWAMMY PAOLA NÚÑEZ GARCÍA ING. JUAN CARLOS DE LIRA HERNÁNDEZ	
EL USO DE LA TIC EN LA DIDÁCTICA DE LA GEOGRAFÍA Y SU ENSEÑANZA	80
MA. EUFROCINA OLIVAS CELIS.	
ESCUELA NORMAL RURAL «J. GUADALUPE AGUILERA» CREENCIAS DE DOCENTES SOBRE EL USO DE LAS REDES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA	92
RICARDO, SANDOVAL DOMÍNGUEZ	

DIAGNÓSTICO DE USO DE TIC'S Y ACTIVIDADES RECREATIVAS DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

JESÚS ELISEO DÁVILA FONG
JAQUELINA LIZET HERNÁNDEZ CUETO¹
SARA MARGARITA YÁÑEZ FLORES
Facultad de Ciencia, Educación y Humanidades
Universidad Autónoma de Coahuila

RESUMEN

La presente investigación pretende dar un diagnóstico sobre el tipo de TIC'S que más utilizan los estudiantes universitarios, así como de sus inclinaciones con respecto a actividades recreativas, ya que la educación de los jóvenes es integral y deben ser formados para desenvolverse en contextos diversificados. Lo que implica que no solamente se puede instruir en contenidos programáticos, hay que volver la mirada hacia sus gustos e intereses para retomarlos y con ello ayudar a que desarrollen otro tipo de inteligencias o habilidades cognitivas.

Al conocer qué tipo de TIC'S y actividades recreativas realizan, se pretende ayudar a desarrollarlas para que sean parte de la educación formal de los estudiantes, ya que mayormente éstas adquieren la tipificación de extracurriculares, por lo que implican para el estudiante un desembolso económico y tiempo fuera de la escuela.

El desarrollar actividades recreativas trae múltiples beneficios de salud, en autoestima, en desarrollo social, etc., por lo que es importante contar con un diagnóstico de qué ha de promoverse.

Palabras clave: TIC'S, actividades recreativas

INTRODUCCIÓN

Las actividades artísticas y recreativas de los estudiantes universitarios mayormente se efectúan en horarios que no son escolares, lo que propicia que muchos no las

¹Cuetojaquelina@hotmail.com

lleven a cabo. Sin embargo, el ser humano es holístico; es decir que su formación debería ser integral en el sentido de que no solamente estamos diseñados para asistir en las primeras etapas a la educación formal y posteriormente a desarrollarnos laboralmente. El ser humano debe desenvolverse en todos los escenarios y potencialidades del propio desarrollo humano.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La mayor parte del uso de las TIC'S y de actividades de recreación son percibidas como actividades extracurriculares o de poco interés, por lo que si los estudiantes universitarios quieren llevarlas a cabo es necesario que las hagan en horarios fuera de las escuelas.

Esta investigación pretende hacer un diagnóstico de lo que los estudiantes hacen para incentivar dichas actividades y evitar con ello que se relacionen en otro tipo de actividades perjudiciales para su salud e integridad. Es mejor conocer qué les interesa y tratar de relacionarse de forma positiva con ellos.

SUSTENTO TEÓRICO

Gross y Forés (2013) mencionan que [...] el punto central de este enfoque es que el aprendizaje está estrechamente relacionado con la influencia del contexto y con las actividades realizadas por las personas dentro de éste. Desde una visión situada, se aboga por una enseñanza centrada en prácticas educativas auténticas, las cuales requieren ser coherentes, significativas y propositivas. La autenticidad de una práctica educativa puede determinarse por el grado de relevancia cultural de las actividades en que participa el estudiante, así como mediante el tipo y nivel de actividad social que éstas promueven.

El aprendizaje no sólo está centrado en un contexto educativo, el ser humano procesa diferente información que le permite adaptarse a su entorno, algunas de esas adaptaciones son todas las actividades que el hombre realiza por placer en su tiempo libre, dichas actividades son llamadas *actividades recreativas*.

Al realizar un acercamiento teórico al concepto de *Actividades recreativas*, se encuentra el hecho de que son pocos los expertos que han abordado el tema (Wai-chman, 1998), debido a que normalmente dicho concepto suele confundirse o emplearse como sinónimo de *ocio* o *recreación* (Mateo, 2014).

Históricamente el concepto de actividades recreativas se desarrolló a finales del siglo XIX a partir del *recreacionismo*, un movimiento norteamericano que propició

una sistematización de conocimientos y metodologías para intervenir con niños, jóvenes y adultos. El movimiento nació para comprender la recreación como un fenómeno social/educativo. (Elizalde y Gomes, 2010).

De acuerdo al recreacionismo del siglo XIX, las actividades recreativas son todas aquellas actividades saludables, higiénicas, moralmente válidas, productivas y vinculadas a la ideología del «progreso». Nacieron los *playgrounds*, que posteriormente servirían de modelo para los centros de recreación, plazas de deportes y jardines de recreo reproducidos en varios países de América Latina. (Elizalde y Gomes, 2010)

El *recreacionismo* se caracteriza por ser un conjunto de actividades que tienen como sentido el uso positivo y constructivo del tiempo libre, centrándose en los espacios y medios, tales como instalaciones, instrumentos, materiales, etc. Se desarrollan actividades placenteras y saludables, siendo el juego la actividad más representativa. (Waichman, 1998).

En el recreacionismo, se busca que las personas se distraigan y ocupen su tiempo libre de una forma socialmente satisfactoria, para poder regenerarse. «Permite el goce de la belleza, reestableciendo el equilibrio físico y fomentando la participación de grupos». (Waichman, 1998)

«La recreación en cuanto práctica ha estado vinculada al recreacionismo y a la recreación dirigida, lo cual en muchos casos contribuye a mantener el *status quo* vigente en las sociedades latinoamericanas» (Elizalde y Gomes, 2010).

De acuerdo al origen norteamericano, las actividades recreativas permiten llenar las horas vagas de niños, jóvenes, trabajadores adultos y ancianos, colaborando con la construcción de cuerpos disciplinados, obedientes, aptos, productivos y vigorosos. (Elizalde y Gomes, 2010).

Desde un punto de vista conceptual, los principales significados incorporados por la recreación fueron:

- a) actividades placenteras con potencial educativo, destacándose el juego infantil organizado, las actividades deportivas o pre-deportivas
- b) disposición física y mental para la práctica de alguna actividad placentera
- c) contenido y metodología de trabajo para el área de educación física. (Elizalde y Gomes, 2010)

La recreación se trata de volver a crear, el conocimiento sólo se aprehende cuando es *re-creado*, es trabajo y aprendizaje, adquisición de hábitos y destrezas y transformación de la conciencia. (Céspedes, 1987)

Ya que la recreación invita a una transformación consciente del ser, las actividades recreativas se caracterizan por la actitud del individuo, la disposición mental de aquel que decide practicar alguna actividad, por propia elección, en sus horas libres. Lo que para unos constituye un trabajo pesado, para otros es recreo, es pasatiempo dominguero. Cualquier actividad puede ser considerada recreativa, siempre y cuando alguien se dedique a ella por su voluntad, en su tiempo libre, sin tener en vista otro fin que no sea el placer de la propia actividad u que en ella encuentre satisfacción íntima y oportunidad para recrear. (Waichman, *apud* Medeiros, 1969)

Cabe destacar que la recreación no es sinónimo de «tiempo libre», pero sí es todo el tiempo invertido por interés propio que culmine en la realización de la persona. (Waichman, *apud* Loughlin, 1971)

Para Waichman (1988), la recreación significa una actividad (o conjunto de actividades) que se desarrollan en un tiempo liberado de obligaciones exteriores, que son elegidas por el sujeto, ya que le provocan placer, divertimento o alegría.

De acuerdo a Waichman (1988), la recreación se puede entender como un turismo a pequeña escala, ya que cuando se sale a conocer alguna ciudad o parte de ella sin que se trate de día feriado o vacaciones, se puede hablar de recreación.

La recreación, como diversión para alivio del trabajo, invita a volver a ser persona, en pocas palabras transformar la realidad en un proceso lúdico. (Céspedes, 1987)

Cuando se habla de un trabajo que no es creador, que no implica un trabajo creativo de la persona, se habla de un trabajo alienante, un trabajo no realizador, trabajos que evitan crecer como persona, por lo tanto, estas actividades no pueden ser llamadas recreativas. (Céspedes, 1987).

Cabe destacar que hay que hacer una distinción entre recreación y pasar el tiempo, ya que el re-crear invita a volver a crear la experiencia, transformarla, por el contrario, el pasar el tiempo es negarse a hacer historia, sentarse a ver la vida pasar mientras jugamos a algo para no aburrirnos. (Céspedes, 1987)

La recreación es un aprendizaje en vivo desde la realidad, ya que permite la oportunidad de explorar y experimentar el mundo natural y artificial que nos rodea.

MÉTODO

El diseño de la investigación es no experimental cuantitativo, con recolección de datos numéricos y posterior procesamiento estadístico. La medición es transversal, ya que el fenómeno fue abordado en un solo corte.

El objetivo es conocer las TIC'S y actividades recreativas más practicadas por los estudiantes universitarios con la intención de promoverlas y buscar espacios de desarrollo de las mismas.

La metodología es de investigación cuantitativa con alcance univariable, utilizando análisis de medidas de tendencia central y estadígrafos de dispersión.

Las variables simples son numéricas de razón y se midieron de forma decimal.

RESULTADOS

En este análisis se observa el comportamiento univariable de las respuestas, haciendo uso de los estadígrafos de n muestral, media, desviación estándar, sesgo, kurtosis, coeficiente de variación y puntaje Z.

ANÁLISIS DE FRECUENCIA Y PORCENTAJE DE SIGNALÉTICOS

La muestra se compone de 150 estudiantes de las facultades de Ciencia, Educación y Humanidades, Trabajo Social, Sistemas, Arquitectura, Ingeniería y Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Autónoma de Coahuila (UAdeC). El 52% son mujeres ($n= 78$) y el 48% son hombres ($n=72$). Las edades de los estudiantes universitarios oscilan entre los 17 a 29 años, siendo la de más frecuencia de 20 años (26%, $n=39$).

El semestre más representado fue el segundo, ya que obtuvieron una representación del 24% ($n=37$).

Se observa que la mayoría de los estudiantes viven con sus papás ($n= 118$, 78%). Con respecto al nivel socioeconómico, el nivel medio es el más representado con un 91% ($n= 137$), sin embargo, es interesante observar que 12 estudiantes (8%) se consideran con un nivel bajo, además nadie se consideró con un nivel socioeconómico alto. Por otra parte, los estudiantes de las diferentes escuelas o facultades encuestados mencionaron que sólo el 30% ($n=45$) trabaja.

En cuanto al estado civil, cuatro personas están casados (2.66%); dos están en unión libre (1.33%); 34 estudiantes tienen una relación sentimental (22%) y la mayoría está soltero ($n=109$, 72%).

Entre las actividades que realiza el encuestado está el estudio de otro idioma

siendo más frecuente el inglés, (n=109, 76%). Con respecto a la realización de actividades deportivas son 108 estudiantes que sí la realizan; entre las prácticas deportivas se encontró que mayormente caminan 24% (n=36); que el 31% (n= 57) lo hace de uno a tres días a la semana y que el 42% (n= 67) lo hace para estar en forma. Resulta interesante destacar que sólo el 14% (n=22) practica su actividad deportiva en algún equipo representativo de su institución.

Las actividades artísticas son realizadas por un 47% de la muestra, siendo pintura la más practicada 16% (n=25), el 64% (n= 64) practica la actividad artística de manera independiente (o autónoma); el 31 % (n= 47) realiza la actividad artística con una frecuencia de uno a tres días por semana; el 42% (n= 64) realiza la actividad artística sólo por placer. Sin embargo, cabe destacar que sólo el 1.3% (n= 2) practica alguna actividad artística en los grupos o talleres que ofrece la Universidad Autónoma de Coahuila.

Dentro de los gustos de los sujetos se encuentra la música, siendo el género pop el más escuchado con una representación del 51% (n=77).

ANÁLISIS UNIVARIABLE DE LA VARIABLE TIC

De acuerdo a lo observado en la tabla 1, que refiere al análisis univariable de TIC, se puede leer que los estudiantes de las diferentes escuelas y facultades de la Universidad Autónoma de Coahuila, presentan una mayor tendencia a usar tecnologías tales como *Word, Power point, Outlook, Youtube, Wikipedia, Excel, Facebook y Whatsapp*.

Tabla 7. Análisis univariable de TIC

	n	x	Md	Mo	S	Sk	K	CV	Z
Google	150	9.40	10	10	1.18	-2.58	7.21	12.57	7.96
Word	150	9.17	10	10	1.64	-3.32	13.65	17.85	5.60
Power point	150	8.93	10	10	1.86	-2.48	7.09	20.86	4.79
Outlook	150	7.15	8	10	3.43	-1.17	-0.04	47.94	2.09
Youtube	150	7.05	8	10	2.94	-0.99	0.01	41.61	2.40
Wikipedia	150	6.77	8	10	3.35	-0.79	-0.67	49.52	2.02
Excel	150	6.56	8	10	3.58	-0.76	-0.86	54.59	1.83
Facebook	150	5.79	7	10	3.45	-0.42	-1.14	59.61	1.68
Whatsapp	150	5.58	7	0	3.99	-0.33	-1.53	71.51	1.40

Gmail	150	4.88	5	0	3.98	-0.05	-1.62	81.48	1.23
Slideshare	150	4.44	5	0	3.75	0.03	-1.57	84.49	1.18
Yahoo	150	3.61	2	0	3.80	0.45	-1.43	105.17	0.95
Blogs	150	3.59	3	0	3.82	0.41	-1.51	106.51	0.94
Plataforma	150	3.52	3	0	3.42	0.32	-1.40	97.29	1.03
Dropbox	149	3.18	1	0	3.69	0.64	-1.18	115.96	0.86
Google scholar	150	3.11	0	0	3.88	0.71	-1.16	124.57	0.80
Printerest	150	2.30	0	0	3.28	1.08	-0.27	142.63	0.70
Prezzi	150	2.21	0	0	3.47	1.23	-0.12	157.45	0.64
Bing	150	1.96	0	0	3.33	1.47	0.63	169.98	0.59
LinkedIn	150	1.78	0	0	3.13	1.54	0.95	175.72	0.57
Tumblr	150	1.57	0	0	2.92	1.65	1.20	185.32	0.54
Twitter	150	1.40	0	0	2.88	2.07	3.02	206.06	0.49
Mindmanager	150	1.09	0	0	2.49	2.25	3.73	227.36	0.44
Flickr	150	1.07	0	0	2.46	2.31	4.17	230.84	0.43

$\bar{X}_x=4.42$ $S_s=0.8$ $LS=5.22$ $LI=3.62$

Normalmente emplean tecnologías como *Gmail* y *Slideshare*. Sin embargo, no presentan tanto agrado por emplear tecnologías como *Yahoo*, *blogs*, *plataformas*, *Dropbox*, *Google Scholar*, *Pinterest*, *Prezzi*, *Bing*, *LinkedIn*, *Tumblr*, *Twitter*, *Mindmanager* y *Flickr*.

De lo que se infiere que los estudiantes se inclinan más hacia las redes sociales, buscadores y sitios *web* más conocidos, además de hacer gran uso de los paquetes que ofrece «office» para realizar sus tareas. Además, es interesante observar que los estudiantes no hacen uso de las *plataformas* que se emplean en la Universidad y el uso que hacen de lo «conocido», a pesar de las múltiples aplicaciones y sitios *web* que ofrece internet, tales como *Google Scholar* para apoyarse al momento de realizar sus tareas.

Con respecto a los valores del *CV*, se observa que a medida que la ρ , lo hace también el *CV*, es interesante observar que en el análisis de este eje se presentan múltiples grupos de opinión, es el eje que cuenta con más diferencias de opinión en sus variables ($CV=230.84$).

Por otro lado, el *Puntaje Z* muestra que a medida que disminuye la ρ , lo hace también la *Z*, por lo tanto, estas variables no pueden extrapolarse hacia otras po-

blaciones a excepción de las variables *Google, Word, Power Point, Outlook, Youtube* y *Wikipedia* ($Z > 1.96$).

ANÁLISIS UNIVARIABLE DEL EJE ACTIVIDADES RECREATIVAS

De acuerdo a lo observado en la tabla 2, que refiere al análisis univariable de *actividades recreativas*, se puede leer que los estudiantes de las diferentes escuelas y facultades de la Universidad Autónoma de Coahuila tienen preferencia por escuchar *música*, *ir al cine*, asistir a *reuniones*, realizar *actividades al aire libre* y en *parques*, participan en *actividades de relajación*, sienten agrado por la *fotografía*, el *dibujo* y el *deporte*. Sin embargo, no hay un agrado muy manifiesto por asistir a *galerías*, practicar *danza*, ir al *teatro*, por actividades relacionadas con la *escultura*, por asistir al *circo* o por la *actuación*.

Tabla 8. Análisis univariable de Actividades recreativas

	n	x	md	mo	S	Sk	K	CV	Z
Escuchar música	150	9.33	10.00	10	1.41	-3.38	15.17	15.08	6.63
Cine	150	8.22	9.00	10	2.58	-1.94	3.26	31.42	3.18
Reuniones	150	8.04	9.00	10	2.75	-1.64	1.97	34.25	2.92
Aire	150	7.92	8.00	10	2.51	-1.39	1.45	31.73	3.15
Parques	150	7.61	8.00	10	2.63	-1.54	1.91	34.63	2.89
Relajación	150	7.31	8.00	10	3.03	-1.28	0.74	41.41	2.42
Fotografía	150	7.25	8.00	10	2.93	-1.06	0.23	40.41	2.47
Dibujo	150	7.21	8.00	10	3.21	-1.05	-0.12	44.59	2.24
Deporte	150	7.14	8.00	10	3.05	-1.02	-0.03	42.75	2.34
Museos	150	6.89	8.00	10	2.89	-0.94	0.10	41.91	2.39
Lectura	150	6.87	8.00	10	3.02	-0.90	-0.08	44.05	2.27
Juegos mesa	150	6.30	7.00	10	3.17	-0.67	-0.61	50.35	1.99
Videojuegos	149	6.24	8.00	10	3.79	-0.63	-1.14	60.77	1.65
Pintura	150	6.11	7.00	10	3.62	-0.50	-1.14	59.25	1.69
Televisión	150	6.03	7.00	8	3.24	-0.65	-0.73	53.76	1.86
Galerías	149	5.89	7.00	0_10	3.49	-0.56	-1.02	59.24	1.69
Danza	150	5.19	6.00	0	3.77	-0.16	-1.46	72.60	1.38
Teatro	150	4.97	6.00	0	3.51	-0.24	-1.32	70.62	1.42
Escultura	149	4.42	5.00	0	3.83	0.09	-1.55	86.54	1.16
Circos	149	4.13	4.00	0	3.47	0.19	-1.32	84.04	1.19
Actuación	150	3.98	4.00	0	3.76	0.26	-1.49	94.35	1.06

$\bar{X} = 6.53$ $S_s = 0.6$ $LS = 7.10$ $LI = 5.95$

De lo que se infiere que las actividades artísticas más realizadas son económicas y asequibles para los estudiantes y que a partir de la complejidad de las mismas se van alejando del gusto de los encuestados. También hay que considerar que de forma coloquial hay prácticas artísticas que están tipificadas *a priori* para un nivel económico alto, tal es el caso de las relacionadas a actividades que deban ser practicadas en academias o grupos *ex profeso*, la danza entre ellos.

Con respecto a los valores obtenidos del *CV*, pude observarse que las variables que están por encima del límite superior se encuentran mayormente en un grupo de opinión ($CV < .33$), mientras que conforme baja el nivel de la media también aumenta la variabilidad representada en la diversificación de grupos de opinión. El comportamiento del *puntaje Z*, es análogo, en el sentido de que el primer segmento del límite superior tiene predicción en las variables ($Z > 1.96$), mientras que de la regularidad al límite inferior no ($Z < 1.96$).

Análisis y discusión de resultados

Es importante conocer en qué actividades están interesados los estudiantes universitarios. Esta investigación arroja que pese a que se tienen tipificadas algunas TIC'S como de uso escolar, los estudiantes no suelen utilizarlas o no son de su agrado. Se observa que cotidianamente recurren al uso común como buscadores, redes sociales y aquellos programas que les permiten hacer sus actividades académicas como lo son los paquetes de Office.

Por otra parte, es una veta de discusión el hecho de que los estudiantes en las actividades recreativas no se inclinen por aquellas que se consideran mucho más culturales y que incluso están tipificadas para un sector económico más alto. Por lo que esta investigación propone que las universidades hagan más teatro o grupos de danza para que sean asequibles a los jóvenes.

CONCLUSIONES

Los estudiantes encuestados utilizan mayormente las TIC'S relacionadas con programas que les permitan realizar trabajos académicos, redes sociales para comunicarse y buscadores conocidos, particularmente el Google.

Las herramientas que en su momento fueron un *boom* por la percepción que se tenía de ellas para contextos escolares como los Blogs, resultaron de poco uso e interés para los estudiantes universitarios.

Los estudiantes tienen inclinación por recreación en actividades muy *ad hoc* para su edad, es decir actividades relacionadas con música, cine y al aire libre, y se

desdennan las artísticas que posiblemente tienen un impacto económico más alto como el teatro y galerías.

REFERENCIAS

Investigación Educativa.

- Babbie, E. (2000). *Fundamentos de la investigación social*. México D.F.: International Thomson Editores.
- Baquero, R. (1999). *Vigotsky y el aprendizaje escolar* (Vol. 4, pp. 278-287). Aique.
- Benítez Gómez, J., Cadenas Sánchez, M., Campón Castro, Ó., Espartero Vázquez, A., & Muñoz Romero, E. (2005). Recreación y sus beneficios en diferentes poblaciones. *Revista Hedu-casport*.
- Berridi Ramírez, R., Martínez Guerrero, J. I., & García Cabrero, B. (2014). Validación de una escala de interacción en contextos virtuales de aprendizaje. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Bigge, M. L. (2009 (reimpresión)). *Bases psicológicas de la educación*. México: Trillas.
- Bloom, B. S. (1973). *Taxonomía de los objetivos de educación*. Marfil Alcoy.
- Cabrero Almenara, J. (2006). Tecnología educativa: Su evolución histórica y su conceptualización. En J. Cabrero Almenara, *Tecnología Educativa* (pág. 15). Sevilla: McGraw-Hill.
- Cenich, G., & Santos, G. (2005). Propuesta de aprendizaje basado en proyecto y trabajo colaborativo: experiencia de un curso en línea. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Céspedes, E. (1987). *Principios y técnicas recreativas para la expresión artística del niño*. EUNED.
- Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. *Sinéctica*, 25, 1-24
- Coll, C., Majós, M., Teresa, M., & Onrubia Goñi, J. (2008). Análisis de los usos reales de las TIC en contextos educativos formales: una aproximación socio-cultural. *Revista electrónica de investigación educativa*, 10(1), 1-18.
- Díaz Barriga Arceo, Frida. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista electrónica de investigación educativa*, 5(2), 1-13. Recuperado en 07 de marzo de 2018, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412003000200011&lng=es&tlng=es.
- De la Lengua Española, D. (2001). Real academia española. *Vigésima*, 1.
- Elizalde, R., & Gomes, C. (2010). Ocio y recreación en América Latina: conceptos, abordajes y posibilidades de resignificación. *Polis (Santiago)*, 9(26), 19-40.

- Florencia, T. D. (2015). Aprendizaje autorregulado y rendimiento académico en estudiantes del ciclo clínico de la carrera de Medicina. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Flores-Xolocotzi, R; (2011). ACTIVIDADES RECREATIVAS EN EL PARQUE HUNDIDO DEL DISTRITO FEDERAL (MÉXICO). *Estudios y Perspectivas en Turismo*, 20() 797-823. Recovered from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180722696003>
- Fowler, B. (2002). La taxonomía de Bloom y el pensamiento crítico. *Fundación Gabriel Piedrahita U., publicado en Septiembre*.
- Frola Ruiz, Patricia, «*Competencias docentes para la evaluación: Diseño de reactivos para evaluar el aprendizaje*. México, Trillas, 2008 (reimpresión 2012), 113p, pp47-51.
- Gagné, R. M., de la Orden Hoz, A., & Soler, A. G. (1987). Las condiciones del aprendizaje.
- González, M. D. C., & Tourón, J. (1992). *Autoconcepto y rendimiento escolar: sus implicaciones en la motivación y en la autorregulación del aprendizaje*. Eunsa. (En caso de usarlo)
- Gross Salvat, B., & Forés Miravalles, A. (18 de Noviembre de 2013). El uso de la geolocalización en educación secundaria para la mejora del aprendizaje situado: Análisis de dos estudios de caso. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 45-53.
- Juarez Pacheco, M. (2003). ¿Qué tan adecuados son los dispositivos Web para el aprendizaje colaborativo? *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Maris Vázquez, S., Noriega Biggio, M., & Maris García, S. (2013). Relaciones entre rendimiento académico, competencia espacial, estilos de aprendizaje y deserción. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Mateo S, Jorge Luis (2014). Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios. *Efdeportes.com*, septiembre del 2014. Consultado el 25 de abril del 2016 en: <http://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>
- Meza Orozco, N. (2014). TICs, oportunidad de desarrollo para México. *Forbes México*.
- Miranda, A., Santos, G., & Stipcich, S. (2010). Algunas características de investigaciones que estudian la integración de las TIC en la clase de Ciencia. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Nieto, Patricia, «*Estudiar comprender y memorizar. Tomo 7*», 2013, cuarta reimpresión, Editorial ECISA, México, 192p, pp20-24.
- Osorio, C. (2002). Enfoques sobre la tecnología. *CTS+ I: Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación*, (2), 7.
- Pool Cibraín, W. J., & Martínez Guerrero, J. (2013). Autoeficacia y uso de estrategias de aprendizaje autorregulado en estudiantes universitarios. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Raquel Salim, S. (2006). Motivaciones, enfoques y estrategias de aprendizaje en estudiantes de

- Bioquímica de una universidad pública argentina. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Romaní, J. C. C. (2011). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *Zer-Revista de Estudios de Comunicación*, 14(27).
- Romero-Martínez, M., Shamah-Levy, T., Franco-Núñez, A., Villalpando, S., Cuevas-Nasu, L., Gutiérrez, J. P., & Rivera-Dommarco, J. Á. (2013). Encuesta Nacional de Salud y Nutrición 2012: diseño y cobertura. *salud pública de méxico*, 55, S332-S340.
- Romero Medina, A., & Jara Vera, P. (Agosto de 2005). *um.es*. Obtenido de Universidad de Murcia: <http://www.um.es/docencia/agustinr/ac/ac0506Cap1.pdf>
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista universidad y sociedad del conocimiento*, 1(1), 1-16.
- Samdal, O; Estevan, I; Falco, C; Álvarez, O; (2013). ESTRUCTURACIÓN DE LA ESTRATEGIA PARA ORGANIZAR ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS Y RECREATIVAS. *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*, 8() 373-391. Recovered from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=311128824008>
- Sastre, S., Bretón, P., Escorza, J., Pascual, M. T., Soares, Y., Lázaro, V., & Merino, N. (2001). Desarrollo cognitivo y educación. *CONTEXTOS EDUCATIVOS*, 4, 9-11.
- Vega Agüero, J A; (2012). Análisis de factores asociados a la participación en actividades recreativas de la comunidad universitaria del Tecnológico de Costa Rica: una estrategia recreativa. *Educación*, 36() 1-39. Recovered from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44024857002>
- Vigotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*(pp. 159-178). M. Cole (Ed.). Barcelona: Crítica.
- Villalpando Aguilar, M. E. (2014). Consumo cultural del libro y la lectura en estudiantes de secundaria en Jalisco. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Waichman, P. (1998). Acerca de los enfoques en recreación. In *V Congreso Nacional de Recreación Col deportes Caldas/Universidad de Caldas/FUNLIBRE. Manizales, Caldas, Colombia*.
- Waldegg Casanova, G. (2002). El uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- World Health Organization. (2004). Estrategia mundial sobre régimen alimentario, actividad física y salud.

USO DE UNA PLATAFORMA EDUCATIVA EN EDUCACIÓN NORMAL EN EL ESTADO DE MÉXICO

LUIS MACARIO FUENTES FAVILA²
MASIEL MAURICIO RAMÍREZ ESCOBAR³
NANCY MENDOZA GONZÁLEZ⁴
LUIS BENÍTEZ GALINDO⁵
Escuela Normal de Atlacomulco

RESUMEN

La incorporación de la tecnología educativa en las instituciones de educación superior, específicamente en las escuelas normales del Estado de México, han cobrado una especial relevancia en los diversos ambientes de aprendizaje en cuanto a tecnología se refiere. En el caso particular de la Escuela Normal de Atlacomulco (ENA) no es la excepción y en el ciclo escolar 2016-2017, se comenzó a trabajar con una investigación de la que surgiera una herramienta que sirva como apoyo a los docentes en su quehacer educativo.

Cabe resaltar la importancia del acompañamiento de los estudiantes durante la transición del paradigma de educación totalmente presencial a otro con apoyo de una plataforma educativa, es importante puntualizar que en sintonía con lo que propone en general la educación a distancia, el docente y los estudiantes que participaron en esta investigación consideran que una mejor organización en el desarrollo de un curso y la flexibilidad espacio-temporal para realizar actividades académicas son aquellas características que aportan más beneficios.

Palabras Clave

Plataforma, educación, superior, b-learning.

2 luis.fuentes@escuelanormaldeatlamulco.edu.mx

3 masiel.ramirez@escuelanormaldeatlamulco.edu.mx

4 nancy.mendoza@escuelanormaldeatlamulco.edu.mx

5: luis.benitez@escuelanormaldeatlamulco.edu.mx

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es una investigación que se desarrolló en la Escuela Normal de Atlacomulco (ENA) México, específicamente en el segundo grupo de la Licenciatura en Educación Secundaria con especialidad en Lengua Extranjera (inglés), se centra en la recuperación de las experiencias de estudiantes de una plataforma educativa implementada como prueba piloto, así como el uso de una plataforma educativa en apoyo a la educación presencial.

Con la finalidad de seguir los lineamientos que rigen al B-Learning, todo ello se llevó a cabo en la asignatura titulada «Desarrollo de los Adolescentes III». Para después dar continuidad invitando a docentes a que se unan y la idea es ir implementando la plataforma en más asignaturas en cada semestre.

Apoyando al docente con las estrategias que ya ha manejado y las herramientas en tecnología se tomó en cuenta el contexto, considerando que existe la gran necesidad de innovar en estrategias que permitan que el docente se actualice conforme a las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Por tanto, las implicaciones que se obtuvieron a partir de la plataforma educativa como apoyo fueron muchas, de un impacto muy beneficioso para los docentes y alumnos de la institución, por mencionar algunas, enfoque de esta nueva tendencia educativa, currículo para la educación a distancia, estilos de aprendizaje y enseñanza derivados de esta nueva forma de enseñanza, función de los docentes ante este nuevo reto educativo. El presente trabajo, muestra los resultados parciales que se tienen acerca de la investigación «Implementación de una plataforma educativa en Educación Normal en el Estado de México».

MARCO TEÓRICO

La presente investigación surgió del interés de los investigadores, por incluir en educación normal la enseñanza híbrida o mixta del blended learning o llamado también b-learning, mismo que se define como una combinación de la presencial con la virtual. Dicha modalidad contiene una especial representación de aprender, que no excluye las enseñanzas tradicionales que tiene el docente dentro del aula de clases, pero que se apoya en las distintas herramientas compuestas por la tecnología de la información y comunicación.

Aportar ideas o propuestas de mejora en el modelo de educación presencial con el uso de las plataformas educativas como apoyo, recuperando las experiencias de los usuarios involucrados en educación normal, en cuanto a este modelo de

educación, que es una combinación entre la educación presencial y una plataforma educativa como apoyo, es el propósito fundamental del presente trabajo.

Se realizó un estudio de los conceptos esenciales para la implementación, así como la contextualización de estas herramientas y su impacto en los medios educativos. Iniciamos con el planteamiento del tipo de modalidad que se tiene en la institución, por tanto, dentro de la revisión que se realizó están las siguientes explicaciones.

La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aula, proporciona al estudiante una herramienta que se puede adecuar sin duda a su actual cultura tecnológica y da la posibilidad de responsabilizarse más de su educación, convirtiéndolo en protagonista de su propio aprendizaje. (Llorens, D. 2006).

Campos (2006) B-Learning es la abreviatura de Blended Learning, expresión inglesa que, en términos de enseñanza virtual, se traduce como formación combinada o enseñanza mixta. Se trata de una modalidad semipresencial de estudios que incluye tanto formación no presencial (Cursos On-line, conocidos genéricamente como e-Learning) como formación presencial. García Aretio (2004) Forma de aprender que combina o mezcla la enseñanza presencial con la virtual.

Llorente (2008), el b-learning es simple y complejo a la vez. Simple, porque se constituye básicamente como la combinación y/o integración de las experiencias del aprendizaje presencial con las experiencias del aprendizaje on-line; pero al mismo tiempo, resulta complejo si tenemos en cuenta que proporciona variadas posibilidades de implementación a través de un diseño virtual y presencial, y la multitud de contextos en los que puede ser aplicados.

La educación presencial con una plataforma como apoyo, influye de forma considerable en los resultados. Conlleva todo un cambio paradigmático, cuya imposterizable transición nos hace poner especial atención en las formas de interacción entre los docentes y estudiantes durante el proceso de su pilotaje e implementación.

La argumentación al respecto de que «la realidad del siglo XXI nos presenta una nueva modalidad de estudio, la educación presencial con una plataforma como apoyo que comienza a cobrar relevancia convirtiéndose en una propuesta a las demandas del mundo actual» (Besabe, 2007).

El estudio de las diferentes herramientas y estrategias presentadas en donde se llevó a cabo la actual investigación, contemplo el análisis y las posturas de los usuarios ante la plataforma educativa, con la finalidad de recuperar las experiencias de los distintos actores educativos obteniendo excelentes resultados en cuanto a las distintas posturas tanto de docentes y estudiantes.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Escuela Normal de Atlacomulco «Profesora Evangelina Alcántara Díaz» es una institución de educación superior ubicada en Atlacomulco Estado de México; dedicada a formar docentes de educación básica, ofreciendo las Licenciaturas en Educación Secundaria con Especialidades en Lengua Extranjera (inglés), Español e Historia.

Cabe resaltar que la institución, así como los investigadores, no cuenta con recursos económicos para invertir o para pagar los servicios que pueden ofertar distintas empresas en cuanto a la renta de una plataforma educativa.

Hasta el ciclo escolar 2015-2016 el trabajo dentro del aula se impartía de manera tradicional, refiriéndonos a tradicional. Como lo cita Sánchez (2012) *El maestro es:*

- El pilar fundamental para que se dé el éxito en la educación
- Es quién organiza el conocimiento, elabora la materia que ha de ser aprendida y guía a sus alumnos en la educación.
- Es el modelo y guía al que se debe obedecer e imitar.

Derivado de ello surgió la iniciativa de incorporar una plataforma educativa que sirva como apoyo al trabajo frente a grupo mediante herramientas digitales. Las plataformas educativas en la modalidad B-Learning se han convertido en una necesidad en el contexto educacional de nuestra época, debido a que las herramientas que ofrece se adecuan a las características de las personas que se desenvuelven o se desarrollan en la sociedad de los sistemas de información y comunicación.

Surgió de la iniciativa y conocimiento de los investigadores, una de las tareas principales que fue indagar sobre las opciones que brinden el servicio de B-Learning de modo gratuito, encontrando la oferta que a continuación se menciona:

La plataforma Moodle se define como un software diseñado para ayudar a los docentes en la creación de cursos totalmente en línea. La palabra Moodle originalmente es un acrónimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular). (Moodle 2016).

La plataforma Chamilo ofrece costos muy reducidos a través de la distribución gratuita y abierta de su software. Se trata de una plataforma de código libre que se distribuye bajo licencia [...] y que permite a cualquier usuario o empre-

sa usar, estudiar, modificar, mejorar y redistribuir su código. Contidosdixitais (2010).

La plataforma Schoology tiene la modalidad gratuita, es decir, abre la posibilidad de subir un curso utilizando en un 100% sus herramientas, pero limitada en número de cursos y usuarios, haciendo sencillo el uso por su amigable interfaz gráfica, aunado a que ofrece la posibilidad de verlo como una red social entre docentes y estudiantes permitiendo la compartición de opiniones o recursos. Siendo esta la plataforma seleccionada para la actual investigación debido a:

- Sencilla y Fácil de usar.
- Red social entre docentes y estudiantes.
- Ofrece herramientas de evaluación fáciles de usar.
- Acceso a tutoriales sobre su uso.
- Permite el registro de asistencia.
- Seguimiento particular de los alumnos.

Una vez seleccionada la plataforma gratuita, se implementó el curso piloto en el que se pretendió complementar a la educación presencial brindada por docentes de la ENA; obteniendo beneficios como: espacios de almacenamiento de información, una nueva cultura digital, pero sobre todo la inclusión de docentes y alumnos a un nuevo contexto educativo mediante herramientas digitales.

Es por ello, por lo que la plataforma educativa se considera como buena alternativa de apoyo a la educación presencial, ya que vivimos actualmente en un entorno diverso y cambiante en el que los docentes, así como los estudiantes podrán adaptarse a:

- Autonomía de los alumnos en su formación.
- Utilización de medios tecnológicos.
- Aprendizaje flexible e independiente.
- Trabajo colaborativo virtual.
- Repositorio de información.

Derivado de esta implementación se puso especial atención en las formas de interactuar entre docentes y alumnos durante el proceso de aprendizaje, lo que nos permite realizar los siguientes cuestionamientos.

- ¿De qué forma impactará el apoyo de la plataforma educativa a los procesos presenciales?
- ¿Cuál será la mejor opción de plataforma gratuita?
- ¿Cuáles serán las herramientas con las que cuente la plataforma?
- ¿Cuáles serán las etapas de la implementación de la plataforma?

JUSTIFICACIÓN

Dadas las implicaciones que tienen las TIC actualmente en el ámbito educativo, se consideró viable que los investigadores en la Escuela Normal de Atlacomulco implementarán una plataforma B-Learning, debido a las bondades que esta brinda en cuanto a la flexibilidad espacio – temporal, así como para el beneficio de los estudiantes y maestros de la institución en la construcción de nuevos conocimientos.

Para la institución, la plataforma virtual educativa consistió en la alternativa idónea para complementar la formación inicial de los futuros docentes (alumnos) de los distintos programas educativos que ofrece al obtener los siguientes beneficios:

- Disponibilidad de los materiales del curso las 24 horas.
- Disminución de costos referentes a los materiales impresos o cualquier otro recurso físico que se deba de imprimir o entregar como tareas o trabajos de clase.
- Acceso a Medios Tecnológicos como: videos, links, pdf, presentaciones, audios.
- Adaptación a los diferentes estilos de aprendizaje. (Visual, auditivo, kinestésico y táctil).

OBJETIVO

Implementar una plataforma educativa que sirva como apoyo a la educación presencial en la Escuela Normal de Atlacomulco, que cuente con las herramientas tecnológicas necesarias para promover un nuevo entorno de enseñanza.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fortalecer las asignaturas en las que se implementará la plataforma educativa.
- Fomentar el cambio de modalidad educativa para proporcionar herramientas que impacten en la formación continua del estudiante.

- Desarrollar materiales innovadores que permitan el aprendizaje de los estudiantes.
- Fomentar los medios de comunicación a partir de las TIC para que el estudiante y el docente tengan una comunicación efectiva.
- Construir los instrumentos apropiados para evaluar este proyecto de investigación.

MÉTODO

En cuanto a la decisión sobre el diseño de investigación, basado en un enfoque cualitativo en el que pretende acercarse al mundo de «ahí afuera» (no en entornos de investigación especializada como laboratorios) y entender, describir y algunas veces explicar fenómenos sociales desde el interior. (Gibbs, 2012, 12-13).

Se emplea como método de investigación el Estudio de Caso, ya que este *permite el conocimiento y análisis de lo particular y lo único frente a lo común y o general.* (Grupo Luce, 1999:4).

Este método de investigación permite captar y reflejar los elementos de una situación y dar significado propio, así como la tarea del investigador que es reflejar y analizar la unicidad de las realidades individuales y situaciones observacionales acerca del uso de una plataforma educativa para la educación presencial.

Para ello se utilizó el método de estudio caso en su variante de casos intrínsecos, *en el estudio de caso intrínseco es cuando el caso se estudia por su propio interés intrínseco* (Simons, 2011, 44). Ya que la principal finalidad al emprender un estudio de caso es investigar la particularidad, la unicidad del caso singular utilizando como técnica de recogimiento de datos el cuestionario.

El Estudio de Caso permitió profundizar en aspectos contextuales que influirán en el proceso de realización de la educación presencial con una plataforma como apoyo, por lo tanto, se puede definir que el estudio de caso, que usa en particular métodos cualitativos, permite estudiar de forma exhaustiva la experiencia y la complejidad de los programas y las políticas, para poder interpretarlos en los precisos contextos socioculturales en que se aplican unos y otros.

Desarrollando las siguientes fases:

Acotación del caso. En la presente investigación se llevaron a cabo varias opciones de indagar sobre un tema específico para obtener la recuperación de experiencias de estudiantes, docente y expertos en el manejo de plataforma educativa en educación presencial. De esta forma se recuperaron esas experiencias para tener

una mejor claridad en el uso y manejo de una plataforma y poder apoyar a la educación presencial y aportar esta información a la investigación educativa para futuras investigaciones.

Planificación del caso. Tras la definición del caso, fue preciso elaborar un diseño o proyecto de trabajo, contando con la característica principal que fue la flexibilidad ante las adversidades encontradas durante el desarrollo de esta planificación. El diseño supone una toma de decisiones que se sabe y se acepta de antemano, el diseño abarca y comprende todos los pasos principales de los que consta una investigación y, por lo tanto, supone la elaboración de un calendario.

Acceso y permanencia al caso. La primera tarea fue implementar el diseño del curso en la plataforma gratuita con las características específicas para llevar a cabo la actual investigación, solicitando los permisos necesarios para llevar a cabo el trabajo de campo en la Escuela Normal.

Obtención de datos. En primer lugar, se solicitó al docente responsable de la asignatura la autorización para llevar a cabo la investigación, que conllevó la aplicación de los cuestionarios; en segundo lugar, saber a quienes se podría entrevistar y que finalmente invertirían su tiempo y buena voluntad.

Continuo instrumental. En primera instancia el muestreo por conveniencia utiliza una muestra de voluntarios que se presentan por sí mismos. En segundo término, el muestreo teórico, al que también se le llama muestreo intencionado, implica una estrategia deliberada de selección de participantes de acuerdo con las necesidades de información detectadas en los primeros resultados que es lo que se utilizó para la realización de las entrevistas.

Elaboración de instrumentos *ad hoc*. Para llevar a cabo el acceso al campo, se realizaron dos instrumentos. El primero consiste en el diseño de un cuestionario con la finalidad de identificar a los aspirantes a entrevistas a profundidad. Dicho cuestionario se validó con cinco expertos en la materia sobre el uso de plataformas educativas. Este cuestionario se utilizó como filtro para detectar a quienes se consideran en la segunda etapa, la cual consiste en la elaboración de una guía de entrevista semiestructurada que permita obtener más información sobre las experiencias de los usuarios.

Contrastes. Para contrastar la información obtenida se dio sus espacios a la muestra de los estudiantes entrevistados contra las aportaciones que realizó el docente de la asignatura.

Elaboración de informes. Los instrumentos de recogida que se utilizaron per-

mitieron llevar a cabo el análisis de la información tras haber recodificado la información con éxito y acierto. La interpretación o la explicación de lo que opinaron cada uno de los encuestados y cada uno de los entrevistados contribuyó a la elaboración de los informes.

Conclusión y continuidad. El trabajo cualitativo consiste en inscribir (descripción densa) y especificar (diagnóstico de la situación), es decir establecer el significado que determinados actos sociales tienen para sus actores y enunciar lo que este hallazgo muestra de su sociedad, y en general de toda la sociedad (Ruiz, O. 1996: 51-80). En esta última fase se presentan las conclusiones y recomendaciones realizadas por los investigadores.

Por tal razón, se puede definir que el estudio de caso, que usa en particular métodos cualitativos, permite estudiar de forma exhaustiva la experiencia y la complejidad de los programas y las políticas, para poder interpretarlos en los precisos contextos socioculturales en que se aplican unos y otros.

También puede documentar múltiples perspectivas, *analizar puntos de vista opuestos, demostrar la influencia de los actores clave y sus mutuas interacciones al contar una historia del programa o la política en acción. Puede explicar cómo y por qué ocurren las cosas.* (Simons, 2011, 45).

LA MUESTRA, SELECCIÓN Y ACCESO AL CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Debido a que el objetivo de la investigación no fue generalizar sino reflejar la realidad del caso de estudio, la incorporación de una plataforma como apoyo a la educación presencial, se optó por aplicar estrategias para la recolección de datos distintas a las utilizadas en la investigación cuantitativa.

Tal como lo comentan Salamanca Castro y Martín Crespo Blanco (2007), en la investigación cualitativa se evitan las muestras probabilísticas puesto que lo que buscamos son buenos informantes, es decir, personas informadas, lúcidas, reflexivas y dispuestas a hablar ampliamente con el investigador. Ambos autores explican que, para el adecuado acercamiento con los participantes, se pueden utilizar varios tipos de muestreo no probabilístico, como son por conveniencia, avalancha y teórico. En ese sentido, el muestreo propuesto para la obtención de información incorpora dos tipos de muestreo no probabilístico, el muestreo por conveniencia y el muestreo teórico.

El primer muestreo por conveniencia utiliza una muestra de voluntarios que se presentan por sí mismos. Una ventaja importante es que permite al investigador

especificar las nuevas características que desea de los nuevos participantes. Lo más frecuente en el estudio de caso, cuyo objetivo es comprender el caso hacerse una idea de él, es que la muestra sea intencional. *Decidiremos entrevistar a personas que desempeñen un papel clave en el caso y en los sucesos que vayamos a observar, y de lo que previsiblemente vamos a averiguar la mayor parte de lo relativo al tema en cuestión.* (Simons, 2011, 60).

El segundo muestreo teórico, al que también se le llama muestreo intencional, implica una estrategia deliberada de selección de participantes de acuerdo con las necesidades de información detectadas en los primeros resultados.

Es importante aclarar que en este tipo de investigaciones de carácter cualitativo la información es la que guía el muestreo, y por ello es preciso que evolucione en el propio campo, ya que es necesario que cubra todos los requerimientos conceptuales del estudio, y no la adaptación a reglas metodológicas (Salamanca Castro y Martín Crespo Blanco, 2007).

RESULTADOS

El presente trabajo se implementó como prueba piloto con un grupo de tercer semestre de la Licenciatura con Especialidad en Lengua Extranjera (inglés), en el ciclo escolar 2016-2017. El grupo estuvo compuesto por 18 alumnos, la mayoría son mujeres representando un 72% por un 28% de hombres.



GRÁFICO 1: SEXO DE LOS ESTUDIANTES

Las edades de los estudiantes se encontraron en un rango de los 19 a los 23 años. Para comenzar a trabajar con el grupo, se realizó un diagnóstico en donde el do-

cente hizo una serie de preguntas que le permitieron conocer los conocimientos que tienen los estudiantes sobre plataformas educativas, así como el reconocimiento de los dispositivos con los que cuentan para poder llevar a cabo su uso.

El proceso de inducción a la plataforma se consideró como la adaptación al ambiente de trabajo utilizando la plataforma, ofreciendo la posibilidad de familiarizarse con ella y con el establecimiento de responsabilidades en este formato, tanto para el docente como para los estudiantes.

Este proceso se considera como la adaptación del docente y el estudiante al ambiente de trabajo utilizando la plataforma. En el cual se encontraron actividades que favorecen la incorporación del docente y los estudiantes que por primera vez utilizarían la plataforma. El curso de inducción, comentaron los usuarios que ofreció la posibilidad de familiarizarse con la forma de trabajar en la plataforma y con el establecimiento de responsabilidades en este formato, la definición de actividades programadas en la asignatura conlleva a la realización de las actividades programadas en tiempo y forma.

Principalmente nos enseñaron, bueno nos explicaron, ¿Qué es la plataforma?, ¿Para qué se va a utilizar? y ¿Qué es lo que vamos a generar con ello?, entonces pues nos fuimos paso a paso lo que conlleva, a como meternos a las materias, como establecer la información y como enviar las tareas. (Entrevistado 2, Alumno, 17).

La importancia de contar con el proceso de inducción al inicio del ciclo escolar es crucial para la adaptación del docente y los estudiantes, Por otro lado, cuando el docente se familiarizó con el uso de la plataforma, tuvo la posibilidad de asesorar de una manera más segura y correcta a los estudiantes dentro de su asignatura.

Yo creo que sí, es muy importante que tengas un curso de inducción, porque a pesar de que yo tengo este conocimiento con las computadoras, si me fue complicado en un principio manejar todos los recursos que tiene la plataforma, desde el simple hecho de entregar las tareas o como los alumnos me las iban a entregar, es difícil acostumbrarse a ello, entonces, si para mí fue complicado, yo me imagino que para otras personas que a veces no tienen la habilidad para manejar las plataformas o las computadoras debió de haber sido un poco más, más difícil. (Entrevistado 1, Docente).

En relación con lo anterior, los entrevistados recomiendan que se realice la capacitación apropiada en la introducción a la plataforma, con la finalidad de ampliar los alcances educativos al ofrecer alternativas innovadoras, para complementar la educación presencial dentro de cada uno de los cursos que se pretenden cursar en un futuro en la Institución, con la finalidad de que el estudiante se vea beneficiado con estas estrategias.

Los entrevistados comentaron que los estudiantes, que por iniciativa propia se incorporen al trabajo en plataforma, deberían pasar por todo un proceso de adaptación, el cual puede ser fácil o complejo, ya que para algunos puede ser sencillo, mientras que para otros puede ser complejo, todo depende de las bases o del conocimiento que se maneje con relación al uso de plataformas.

Ya implementado el curso dentro de la plataforma, se hicieron encuestas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de conocer sus primeras apreciaciones. Se les preguntó: ¿Con qué frecuencia, hiciste uso de la plataforma durante el semestre?



GRÁFICO 2: ACCESIBILIDAD A LA PLATAFORMA

Este aspecto determina la temporalidad con la que el alumno tuvo contacto con la plataforma, siendo de igual porcentaje del 35.3% los alumnos que usaron la plataforma diariamente y que solo entraban a la plataforma en clase, y un 29.4% declaró que solo entraba a la plataforma cada semana.

En la pregunta de ¿Cuál es el motivo principal por el que haces uso de la plataforma?, contestando en primer lugar el 47 % que concluyen que el observar temas de clase es prioritario, seguido de un 29% que opinan que conocer temas y tareas

futuras para dejar con 11% la entrega de tareas y con un menor porcentaje la consulta de documentos, así como otras actividades, con ello se confirma que el 100% de los estudiantes considera útil la plataforma.

También opinan que las actividades más suscitadas son tareas, foros, subir o descargar archivos y los exámenes parciales o rápidos como se muestra a continuación.



GRÁFICO 3: USO DE LA PLATAFORMA

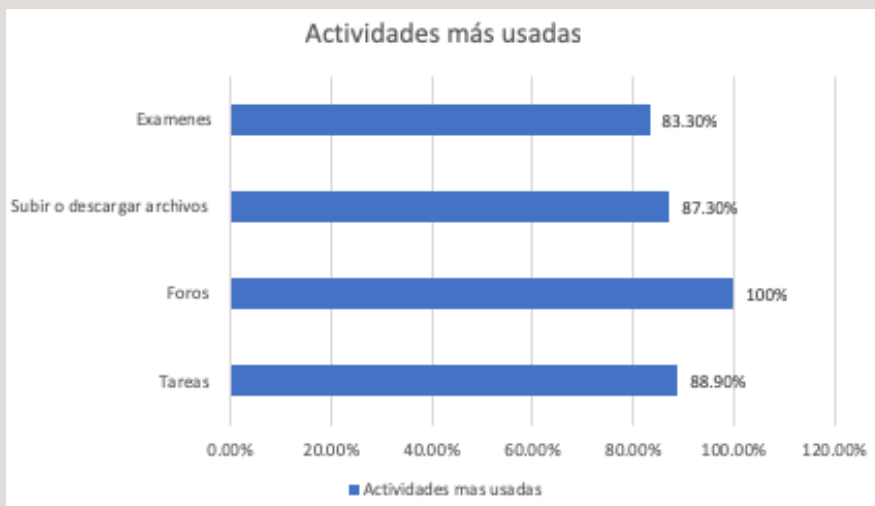


GRÁFICO 4: ACTIVIDADES MÁS USADAS

Podemos observar que en su gran mayoría los alumnos ingresaban sin ninguna dificultad a su plataforma, esto a su vez permitió que pudieran ingresar para realizar sus actividades, así como la revisión y descarga de materiales que les permitirían desarrollar los temas y entregar sus tareas en tiempo y forma. Como resultados podemos manifestar que los alumnos califican la plataforma digital como un espacio en el cual pudieron encontrar en un 100 % la información relacionada a la asignatura.

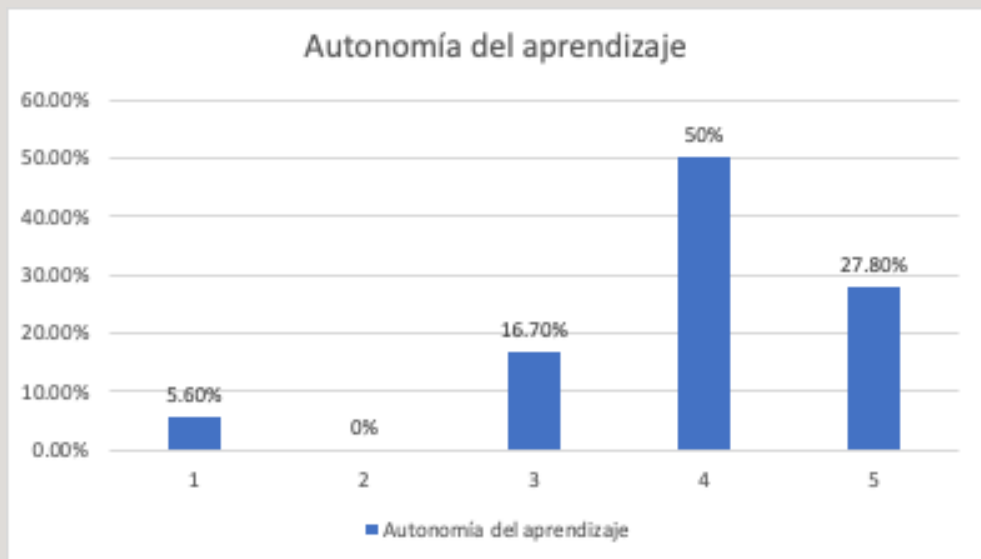
En el análisis de las entrevistas, se mencionó que es importante que, dentro del proceso de inducción, cuando se explica el procedimiento para ingresar a la plataforma, se tome en cuenta la estrategia por parte del docente para que los alumnos conozcan y proporcionen sus datos, como usuario y contraseña en el portal de entrada a la plataforma educativa.

Bueno, primero voy en la liga directamente donde me pide el usuario y la contraseña y está la página de inicio donde te da la bienvenida que eres usuario de la plataforma, etcétera., que puedes descargar o subir todo material con fin educativo y bueno, ya aparece la pantalla de inicio de recurso de materiales, todo lo que te puedes encontrar en la plataforma. (Entrevistado 3, Alumno, 10).

La plataforma tendrá un nivel de mayor uso, es decir, acceso a todos sus usuarios, ya sean docentes o estudiantes, de acuerdo con el tipo de información que se proporcione a cada uno de ellos. Es necesario contar con los botones de acceso adecuados al lenguaje diario de los usuarios, por ejemplo, explicar qué es identificación y cuál será su contraseña, y proporcionar accesos de fácil localización a la plataforma, en otras palabras, el botón se encuentra a la mano del usuario sin tanto ruido visual que favorece el acceso rápido y sencillo.

Pues simplemente es como poner tu correo, pones tu correo y tu contraseña y te manda ya a la plataforma. (Entrevistado 4, Alumno, 5).

En la siguiente gráfica, los estudiantes exponen su sentir en cuanto al aprendizaje autónomo tanto en la navegación dentro del ambiente de la plataforma, en donde 1 es nulo y 5 es excelente, por tanto, si sumamos el 27.8 % de excelente y el porcentaje contiguo que es 50%, estamos visualizando que un 77.8% de los alumnos se encuentran satisfechos en cuanto al aprendizaje autónomo del ambiente de aprendizaje generado en la plataforma.



GRÁFICA 5: AUTONOMÍA DEL APRENDIZAJE

La navegación permite que los usuarios se muevan dentro de un sitio o portal web de manera autónoma, ya que se proporciona pistas contextuales para hacer más fácil y entendible el ir y venir por las diferentes páginas y opciones que se muestran en la plataforma.

Es muy fácil, por ejemplo, tú entras a cualquiera de tus materias e inmediatamente del lado derecho, eliges tu materia y de lado izquierdo va a aparecer uno que se llama calendario, tareas, ejercicios y cosas así, todo lo que tú puedas realizar, pero sí cada uno de los botones el nombre es muy adecuado para la actividad. (Entrevistado 2, Alumno, 17).

La navegación es muy sencilla porque es a través de botones que te van manejando diferentes tipos de enlace, siempre y cuando tú conozcas que, este pues, qué función hace cada uno de los botones, porque por ejemplo hay uno que se llama mi curso, accesa precisamente a los diferentes temas de todos los módulos que se ven en el semestre y a los temas en cada uno de estos módulos. (Entrevistado 1, Docente).

La navegación consiste en establecer mediante enlaces en las páginas web a la computadora, las posibles rutas o caminos que puede llevar a cabo el usuario dentro de la plataforma para acceder a toda la información. El sistema de navegación o menú

debe ser claro y entendible, no debe ser ambiguo, sus etiquetas deben ser consistentes dentro de todo el sitio. Cada página o contenido en la web debe permitir a los usuarios conocer dónde se encuentran, qué hay en cada uno de los apartados, dónde pueden ir y dónde han estado.

Lamentablemente, para los usuarios que inician en una plataforma implica un mayor esfuerzo de adaptación, ya que se encuentran con muchas opciones o diferentes menús mismos que son extensos y nuevos. Las primeras semanas resultarán cruciales para conocer y aprender el uso de las herramientas y opciones de la plataforma. El factor decisivo será la práctica constante, mientras más se utilicen ciertas herramientas, más fácil resultará trabajar con ellas.

El ambiente de la plataforma se visualiza a través del monitor, consiste en el diseño que a través de ventanas, botones y barras de herramientas presenta opciones para trabajar en la plataforma. Dicho de otra manera, el ambiente de la plataforma es el equivalente a la interfaz gráfica que permite el contacto e introducción de instrucciones a través de un ambiente amigable e intuitivo, para la mayoría de los usuarios resulta fácil hacer modificaciones para adaptarlas a las diferentes necesidades del trabajo.

Porque te establecen bien lo que está, a lo que va a entrar, o a lo que le puedes dar clic, te establecen bien, por ejemplo, entras en curso, pues me imagino que ya tienes una idea de todo lo que viene de la materia, después se desglosan varios se podrían decir, bueno a varias cosas le puedes dar clic en donde dice entrega de tareas, apoyos visuales o cosas así, entonces ya viene establecido todo. (Entrevistado 3, Alumno, 10).

La interfaz gráfica, conocida como GUI (*graphical user interface*) es una característica del trabajo en informática, que se utiliza para facilitar una superficie virtual con imágenes y objetos gráficos que presenten información y acciones disponibles para el usuario. Su principal uso, consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación en la plataforma.

Pues bueno, la plataforma es un ambiente gráfico agradable, entendible por supuesto, si es entendible nada más que bueno, yo como hay desventajas o áreas de oportunidad, encuentro que en algunas ocasiones pues es muy lento, es más factible para nosotros utilizar correo electrónico o algunos otros medios para estar intercambiando y este interactuando con la información en ese sentido, pues hace falta un poquito más de velocidad en esta herramienta en este software. (Entrevistado 4, Alumno, 5).

Algunas de las características de esta modalidad como la interacción y la cooperación permiten a los estudiantes tomar decisiones en la construcción del aprendizaje, la selección de la información y el significado. Desde esta perspectiva, el estudiante en la plataforma aprende a aprender en algunos momentos de manera individual y en otros con compañeros y docentes, asumiendo así el papel de agente activo en el aprendizaje. El docente, a su vez, coordina el proceso enseñanza - aprendizaje y facilita el papel del informante.

¡No! En ese aspecto contamos con, si tú por ejemplo eres estudiante y deseas ingresar a tus evaluaciones, y estás en tu perfil del lado izquierdo lateral, aparecen todas las opciones y pues están configurando constantemente, si tú te vas, por ejemplo, de perfil a calificaciones, de calificaciones puede regresar a perfil no, o sea, no tenemos que regresar al menú principal de control, o sea, está dispuesto el menú digamos como que es móvil no para que tú puedas ingresar directamente. (Entrevistado 1, Docente).

Para la evaluación se mostró a los estudiantes desde un inicio, cuáles serían las rúbricas para cada actividad, su valor y los tiempos de entrega, las diferentes actividades fueron: Reportes, Ensayos, Reportes de lectura, Mapa conceptual, Mapa mental, Cuadro sinóptico, Debates, Presentación oral, presentaciones en línea y Elaboración de foros. Obteniendo un buen resultado en la rapidez de entrega de actividades evaluadas, pues de una escala en donde el 1 era lo menos importante y 3 lo más importante para los estudiantes.

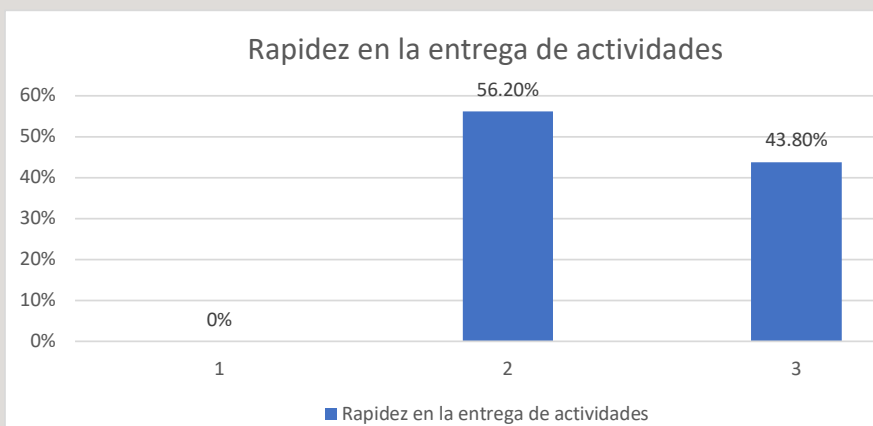


GRÁFICO 6: RAPIDEZ EN LA ENTREGA DE ACTIVIDADES

Contestando el 43.8 % que le dan más importancia a la rapidez con que el docente devuelve las actividades evaluadas a través de la plataforma y el 56.2% que les es importante.

Todos los entrevistados de la actual investigación, como un valor agregado dentro de sus aportaciones, indicaron que, en cuanto a la evaluación que se realizó al estudiante a través de la plataforma, todas las actividades que se realizaron cuentan como parte de su evaluación, y generó un porcentaje para la ponderación de la calificación final.

Además, cada una de las actividades aportó una retroalimentación al estudiante por parte del docente, a veces una misma actividad se puede reenviar repetidas veces entre docente y estudiante según sea la dinámica de la actividad, y por tanto se publicó el resultado de la misma en un apartado de la plataforma, de tal manera que tanto el docente como el estudiante tuvieron el conocimiento de los resultados evaluados en el momento en que fueron publicados por el propio docente.

Bueno, se nos da un determinado tiempo para subir la actividad dependiendo el tipo de actividad que se nos asigne y entonces antes, como dos días antes, nos llega una notificación de que está por vencer la fecha, hay que subirla a plataforma ese mismo día de entrega a la hora que establece y la subimos a plataforma, le mandamos notificación al profesor de que se ha subido, de que por favor nos corrobore que efectivamente le llegó en el formato que pide y entonces el evalúa y nos sube calificación como en esa misma semana. (Entrevistado 3, Alumno, 10).

Para llevar a cabo la evaluación a los estudiantes se necesitaron ciertas herramientas que incluye el servicio de plataformas, que a su vez cumplen con los requisitos de guardar y almacenar todas las actividades realizadas por los distintos usuarios de la plataforma, llevando así el ciclo completo de la evaluación a través de una plataforma educativa como son: control, almacenamiento, seguimiento y evaluación.

En las aportaciones de las entrevistas se dejó en claro que, con lo anterior, el docente deja a los estudiantes desde el inicio del curso o asignatura, las actividades que serán evaluadas de forma presencial y cuáles a través de la plataforma, llevando un historial de dichas actividades por parte del estudiante, por ejemplo, ¿Cuándo las subió a plataforma? ¿Qué archivos subió? ¿Qué fechas y horarios tiene como límite? ¿Con qué capacidad cada uno de los archivos? etcétera.

(...) él te da tú tema, la tarea ya está establecida, de cada tema tienes tu tarea entonces de esa misma tarea él te está evaluando como resultaste del tema comprendido, bueno el tema dado [...] ahí mismo en la misma plataforma aparece la tarea y los ejercicios, todo, y en la tarea en la plataforma te explica cómo va a ser la tarea obviamente que te pide. (Entrevistado 2, Alumno, 17).

Lo que el docente hace de forma verbal y de manera presencial, generó distintos problemas, ya que el estudiante suele olvidar con facilidad lo que comenta el docente dentro del aula, y siempre es más seguro dejarlo claro y lo mejor es que sea por escrito dentro de la plataforma y de forma presencial dentro del aula de clases, de tal manera que exista una prueba para aclaraciones posteriores y la entrega de actividades entre docentes y estudiantes, como algunos lo hacen.

Otro punto importante que se resalta en la actual investigación es la evaluación que se realizó a los estudiantes a través de distintos tipos de exámenes, los tradicionales de forma presencial dentro del aula y los que se realizaron a través de la plataforma.

En el análisis de las entrevistas, el docente también resaltó que es importante el inicio del curso, ya que la primera vez que el estudiante entra a la plataforma y navega dentro de ella, es necesario considerar un apartado del calendario, anuncios y mensajes, en donde se incluyan todas las actividades marcadas dentro del curso, especificando las fechas y horarios en los que se deben realizar tanto las actividades como los exámenes, tomando en cuenta el correo institucional que se le proporciona al estudiante por parte de la universidad.

Específicamente con relación a los exámenes que se realizaron en la plataforma, mencionaron los entrevistados que pueden hacerse en diferentes presentaciones y formas, una de ellas es que el docente establezca fecha y hora para llevarlos a cabo, y pueden ser dentro del horario de clases de tal manera que el docente verifique el proceso de evaluación dentro de un centro de cómputo en su horario de clases.

En donde tú quieras, por ejemplo, en la misma clase te pueden decir vámonos al centro de cómputo, ahí lo hacemos todos y yo supervisó que todo esté bien y ya al momento de ingresar a tu examen también viene la parte de tareas, pero sí hasta el final, entonces te dice sí es examen uno o examen dos al momento de ingresar es como cuando te ponen una hoja normal sólo que viene en la computadora. (Entrevistado 4, Alumno, 5).

Otra de ellas, es que el docente puede elaborar un banco de preguntas, que le aparezcan de manera aleatoria al estudiante y presentar el examen siempre y cuando tenga las condiciones idóneas, fuera del horario de clases, considerando un margen de horario para que sean presentados, e incluso proporcionar el número de intentos, es decir, que si el estudiante no aprueba en la primer oportunidad se le proporcionan dos más, dando margen a que si del banco de preguntas el estudiante no conoce o no recuerda la respuesta, tenga acceso a reactivos distintos a los del primer intento.

(...) yo cuando hago exámenes en línea, pues primero diseño el examen, después lo subo a la plataforma y les especifico, bueno en los anuncios específico de que día a que día va a estar abierto el examen, de cuantas preguntas es el de examen, si tienen tiempo o no para contestarlo y pues ya la fecha en la que se tienen que realizar el examen. (Entrevistado 1, Docente).

Para que lo anterior suceda con las mínimas dudas, el docente debe poner especial atención a las instrucciones que publique dentro de la plataforma, antes de iniciar los exámenes o sus evaluaciones, de tal manera que el estudiante al iniciar su examen únicamente se concrete a resolverlo y no interpretar las instrucciones, ya que puede originar confusión.

Esto genera, a la hora de evaluar cada uno de los exámenes de los estudiantes, mayor rapidez de respuesta hacia el estudiante que siempre está ansioso de saber el resultado de sus exámenes, siempre y cuando el estudiante este al pendiente de revisar su correo, pues se puede llegar a presentar que no realicen sus exámenes, debido a que el estudiante no asistió a clases y no reviso su correo y menos la plataforma, por lo tanto, no tiene conocimiento de sus evaluaciones.

Dentro de la evaluación a los estudiantes, al igual que comentaron los entrevistados, sería ideal que, en la modalidad de estudio presencial con una plataforma como apoyo, existiera el manejo de las rúbricas, entendidas como el conjunto de criterios, estándares y formatos que en ellos generalmente están establecidos los objetivos que se plantearon desde un inicio en todas las actividades de aprendizaje, como las bases que se desglosan en los distintos niveles de desempeño de los estudiantes.

Esto asegura que tanto el docente como el estudiante a la hora de realizar una actividad, un ejercicio, un examen, etcétera, desde el inicio entiendan e identifi-

quen la relevancia e importancia de los contenidos y los objetivos de los distintos trabajos académicos establecidos antes, durante y al final del curso.

El docente aparte de todos los beneficios ya mencionados, respecto a las rúbricas, se ahorra mucho tiempo al evaluar cada una de las actividades programadas en el curso de los estudiantes, lo anterior evita que el docente califique en papel, haciéndolo de manera tradicional, hoja por hoja, haciendo uso innecesario de los recursos, en el caso de los trabajos para la entrega de tareas es más complicado llevarse el trabajo a la casa, por lo tanto, la forma de evaluar a través de la plataforma facilita el hecho de calificar y de mandar las tareas, actividades, ejercicios, etcétera.

¡Sí!, en todos los temas viene una tarea ya especificada y vienen las rúbricas en las cuales debe de entregar la tarea, y nosotros solamente revisemos conforme a la rúbrica, y que cumpla con las instrucciones o las especificaciones de la tarea. (Entrevistado 1, Docente).

Tal como comentó el docente, el trabajar con una plataforma, brinda como beneficio, el que todas las actividades que se llevan a cabo en ella se guardan, y queda un historial de todo lo que entregó el estudiante en tiempo y forma, por lo que no hay lugar a dudas e incertidumbre por parte del estudiante a que si entrego o no, tal o cual actividad y como respaldo del docente a la hora de la evaluación final.

La retroalimentación es parte fundamental en las rúbricas, vista como en todo modelo de educación, ya que es la clave principal de aprendizaje, la proyección de todo lo que ocurre durante el curso en la plataforma considerando las distintas actividades, es el paso primordial que el estudiante mide, para conocer características de como solicita las diferentes actividades el docente, en ella son evaluadas todas las partes por el docente.

La retroalimentación, desde el punto de vista de los entrevistados, es importante en la evaluación ya que, cuando se ha llevado a cabo, es la interpretación que el docente hace de ella y como se le da a conocer al estudiante. Es un proceso que genera información a las dos partes implicadas, el docente y el estudiante.

El docente interpreta y comunica al estudiante lo que se realizó, cumpliendo con tres pasos importantes.

- Verifica la fecha y hora de la entrega de tarea.
- Revisa las partes de la rúbrica cumplidas en la entrega.
- Proporciona la retroalimentación especificada con las rúbricas.

Lo anterior con la finalidad de que el estudiante obtenga todas sus actividades con una retroalimentación enriquecida de manera significativa. Esto conlleva a que el docente reflexione sobre el proceso de retroalimentación en todas las actividades que entregue el estudiante, ayudando a proporcionar información sobre actividades en las que se encuentre más débil, en cuanto a sus competencias con relación a lo que el estudiante sabe, hace y cómo actúa ante situaciones académicas. Esto ayudará al estudiante como una guía para realzar de manera correcta las actividades que se encuentren programadas en el curso.

Se les preguntó a los estudiantes si consideran que las herramientas virtuales para su evaluación con las que contó la plataforma educativa hacen más cómoda, eficiente y segura la entrega de las distintas actividades, para lo cual el 70.6 % contestó que sí y tan solo el 29.4% que no.



GRÁFICO 7: EVALUACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS VIRTUALES

Por último, ¿cómo califican la implementación de la plataforma con respecto a las demás asignaturas? Contestando el 52.9 % como útil, el 29.4% como novedosa y el 17.7% como funcional, lo cual podemos decir que es un recurso aceptado y viable para su implementación.

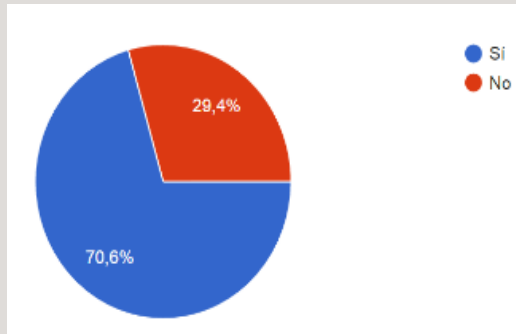


GRÁFICO 8: IMPLEMENTACIÓN DE LA PLATAFORMA

CONCLUSIONES

En la implementación de una plataforma educativa en educación normal en el estado de México, se puede concluir que el piloto implementado fue de gran éxito, pues una de las características del estudiante de esta institución, es que no se cuenta con ninguna implementación en plataforma como lo que aquí se ha presentado, por tanto, los estudiantes se tienen que llevar de la mano en la explicación e implementación de cualquier novedad en cuanto a TIC se refiera. Los investigadores mencionan las siguientes metas alcanzadas:

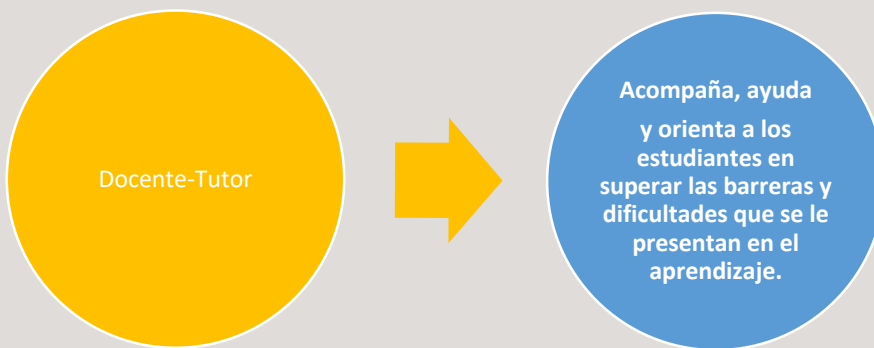
- Creación y gestión múltiples espacios virtuales de aprendizaje.
- Comunicación. Permitir la interacción de alumnos y maestros en plataforma.
- Gestión de contenidos. Disponer de un sistema de almacenamiento y gestión de archivos para realizar operaciones.

El b-learning permitió la asignación de la evaluación a los estudiantes a través de la plataforma, que no es otra cosa que la concreción de estrategias a seguir por el docente, en donde la educación presencial con una plataforma como apoyo, el docente en este modelo toma dos roles distintos en momentos diferentes. En un primer momento, el docente se convierte en diseñador de sus cursos para la plataforma educativa, realizando las actividades que a continuación se presentan.



Cuadro 1: Rol del docente como diseñador de un curso en una plataforma.

En un segundo momento, ya iniciando las clases, el docente se convierte en docente-tutor, quien da atención individualizada y personalizada a los estudiantes que lo requieran y reconoce la diversidad de su forma de aprender. En la tutoría la atención es personalizada a los estudiantes. La tutoría se realiza sobre una persona y no sobre un grupo, ya que es un proceso de acompañamiento durante la formación de los estudiantes en esta modalidad de estudio.



CUADRO 2: ROL DEL DOCENTE TUTOR EN EDUCACIÓN A DISTANCIA.

Lo que hace posible a la modalidad de estudio presencial con una plataforma como apoyo es básicamente internet, ya que a través de dichos medios los distintos tipos de usuarios de la plataforma se comunican con el uso de las tecnologías de la información y comunicación. Existen factores de suma importancia que son esenciales en el trabajo que se presenta día a día, como son los recursos educativos con que se

cuenta en cada uno de los cursos, las funciones del tutor, el uso de forma didáctica de las herramientas que hay y que son usadas en el internet y las guías descriptivas de los cursos.

Como nos comenta el profesor Carlos Marcelo (2002) se trata de una modalidad de formación que permite utilizar las potencialidades de la red para acercar la formación a sus posibles usuarios. Internet se está convirtiendo no sólo en una vía de formación sino en un auténtico mercado para la formación.

En cuanto a los estudiantes que estuvieron trabajando en la plataforma implementada por los investigadores, se pudo notar que desarrollaron competencias en la formación virtual, como lo comenta (Zapata, 2015) *1. Adquirir habilidades de búsqueda, valoración, calidad y selección de la información en la red. 2. Adquirir habilidades de análisis, tratamiento, representación e interpretación de información digital. 3. Adquirir habilidades para la elaboración y la estructuración de la producción propia en formato digital. 4. Adquirir y aplicar los conceptos de visibilidad, accesibilidad y citación a los trabajos propios. 5. Presentar la información digital utilizando sus símbolos y códigos propios. 6. Adquirir un estilo de comunicación propio en el marco de una comunidad virtual de aprendizaje. 7. Valorar la reflexión crítica sobre el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad de la información y el conocimiento. 8. Adquirir habilidades de trabajo específicas en equipo dentro de entornos virtuales.* cabe aclarar que no habían trabajado en esta modalidad de estudio y también para ellos fue un todo un reto.

Debido a que, en esta modalidad de estudio, el estudiante cuenta con el programa general del curso y por ende con todos sus contenidos, el docente-tutor trabaja con una guía sobre las dudas específicas, en las cuales, el estudiante tiene dificultades de aprendizaje en cada uno de los temas que va repasando, haciendo énfasis en aquellos temas que el docente considera complejos para el estudiante. Esto implica que el docente-tutor logrará mejores resultados en el aprendizaje de sus estudiantes, porque lleva un mejor seguimiento de cada uno de ellos, las dudas son personalizadas, y por consecuencia el tiempo que hay que dedicarles a las preguntas de los estudiantes es mayor, dependerá de las dudas que se presenten y del número de estudiantes que se tengan en cada curso en la plataforma.

Queda mucho por trabajar, pero sabemos que toda gran tarea conlleva un paso a la vez, por ello cabe mencionar que en una segunda etapa se piensa trabajar en la implementación de un diseño instruccional acorde a las necesidades de la institución.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Besabe, F. (2007). Educación a distancia en el nivel superior. México: Editorial Trillas.
- Campos, F. S. (2006). *El aprendizaje basado en problemas como propuesta educativa para las disciplinas económicas y sociales apoyadas en el B-Learning*. Revista Americana de Educación, 40 (2), 3.
- Contidosdixitais (2010). ¿Qué es Chamilo? Recuperado de <http://www.contidosdixitais.com/que-es-chamilo/>
- García Aretio, L. (2004). *Blended Learning, ¿Enseñanza y aprendizaje Integrados?* Recuperado de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:333/editorialoctubre2004.pdf>
- Gibbs, G. (2012) El análisis de datos cualitativos en Investigación Cualitativa. [Texto original, 2007: Analyzing Qualitative Data. London: Sage. Traducción]. Madrid: Morata.
- Grupo Lace. (1999). Introducción al estudio de caso en educación. Disponible en: <http://www2.uca.es/lace/documentos/EC.pdf>. Obtenido el 10 de Junio de 2012.
- Llorens, D. (2006). Las TIC en el aula. Recuperado de <http://www.educaweb.com/noticia/2006/05/15/tics-aula-11219.html>
- Llorente, M.C. (2008). *Blended learning para el aprendizaje en nuevas tecnologías aplicadas a la educación: un estudio de caso*. Sevilla: tesis doctoral inédita
- Marcelo, D., Puente, D., Ballesteros, M., Palazón, A. (2002). *E-learning-teleformación: diseño, desarrollo y evaluación de la formación a través de internet*. Barcelona: Ediciones Gestión 2000.
- Moodle (2016). *Entornos Educativos*. Recuperado de <http://www.entornos.com.ar/moodle>
- Moreno M., Boland P. (2011). *El aprendizaje en línea*. Recuperado de <http://revista.enredo.org/spip.php?article116>
- Ruiz, O. (1996). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. (pp. 51-80). Bilbao: Universidad de Deusto
- Salamanca Castro, A. B., Martín-Crespo C. (2007). El diseño de la investigación cualitativa. Nure Investigación, nº 26, Enero-Febrero 07
- Sánchez, J. (2012). *Características de la Escuela Tradicional*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/Jaime24s/caractersticas-de-la-escuela-tradicional-11876408>
- Simons, H. (2011). *El estudio de caso: Teoría y Práctica*. [Texto original, 2009: case studyresearch in practice. London: Sage. Traducción]. Madrid: Morata.
- Zapata, M. (2015). *Evaluación de competencias en entornos virtuales de aprendizaje y docencia universitaria*. Universidad de Alcalá obtenido de https://www.um.es/ead/reddusc/1/eval_compet.pdf

IDENTIDAD CULTURAL ANTE EL CAMBIO EN LA EDUCACIÓN AUDIOVISUAL DE UNIVERSITARIOS: DESDE LA CULTURA DE DERECHOS HUMANOS

DULCE MARÍA JUDITH PÉREZ TORRES⁶

CARLOS ALFREDO SÁNCHEZ PÉREZ⁷

ESTEBAN MIGUEL LEÓN OCHOA⁸

Los medios masivos de comunicación social, conocidos como las televisoras, las centrales de periódicos e incluso las estaciones de radio, se han renovado y actualizado en las redes sociales, cuyo denominador es medios audiovisuales, por medio de los famosos dispositivos electrónicos, que transmiten programas educativos en vivo, e informan a la sociedad en el momento en que suceden.

La clasificación dentro de la re-educación a la sociedad con programas de corte pedagógico, enfocando a la cultura, las celebraciones, las tradiciones y derechos humanos, que se viven, en el mundo.

La contribución de investigación que se presenta en este documento se ha denominado: identidad cultural ante el cambio en la educación audiovisual de universitarios: desde la cultura de derechos humanos.

Lo que se persigue en el trabajo es: identificar los cambios educativos que los universitarios reciben en los medios audiovisuales, para fortalecer la identidad cultural, y que se naturalizan como parte de los derechos humanos.

El método para estudiar la problemática es mixto, las variables a estudiar es lo que los universitarios creen respecto la complejidad de los nuevos significados

6 Profesora investigadora de tiempo completo de la Facultad de Psicología UPAEP e integrante del cuerpo académico de Derechos Humanos CONAPRED. dulcemaria.perez01@upaep.mx

7 Estudiante investigador de la Licenciatura en Televisión y producción Audiovisual AS MEDIA e integrante del instituto electoral del estado. Actualmente se encuentra cursando la licenciatura y logro su inserción laboral en el IEE. sigloxxi.carlos@gmail.com

8 Profesor investigador de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla BUAP Facultad de Filosofía e integrante del cuerpo académico de la maestría en Educación. Donde es vínculo académico con el Benemérito Instituto Normal de Estado de Puebla BINE, en la maestría de Educación y ha trabajado durante dos décadas en el tema de la Filosofía de la Educación. esleon8a@gmail.com

que los medios audiovisuales respecto las expresiones culturales de los derechos humanos.

Se aplicaron dos cuestionarios estructurados, y un focus grup, para contrastar y validar las respuestas de los actores.

Respecto a la triangulación de acuerdo al método de estudio, el proceso cognitivo de estudiantes, que responden de manera crítica y lograr establecer un vínculo con el paradigma de integralidad asumiendo un compromiso de auto determinarse y buscar el bien común con su entorno educativo inmediato.

Palabras clave: Derechos humanos, identidad cultural, educación audiovisual, cognición social

INTRODUCCIÓN

La educación actualmente necesita dinamizar los sistemas de aprendizaje de identidad cultural ante el cambio en la educación audiovisual de universitarios, bajo la mirada del uso racional de los medios de comunicación social, y tener presente los procedimientos académicos de pertinencia social, al identificar los cambios educativos que los universitarios reciben en los medios audiovisuales, para fortalecer la identidad cultural, y que se naturalizan como parte de los derechos humanos, se requiere re-educar a la sociedad con programas de corte pedagógico, enfocando a la cultura, las celebraciones, las tradiciones y derechos humanos que son innegables a todos los hombres y mujeres del planeta, que se viven, en el mundo.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Dentro de la mesa de trabajo es recomendable revisar y reflexionar acerca de investigaciones innovadoras enfocadas a resolver problemáticas educativas a través del uso de la Tecnología de la información y Comunicación (TIC) o como parte de la gestión educativa que contribuya al análisis y el uso de la tecnología en el ámbito educativo para fortalecer la identidad de las personas en ambientes escolares.

Identificar cómo en la educación el uso de la TIC son los pilares sobre los que se sustentan las transformaciones sociales y culturales, identitarios que permiten que los diferentes modelos de innovación educativa, de comunicación, del proceso de la información, promuevan de manera rápida el desarrollo cognoscitivo humano.

Por lo que el problema a resolver es que los universitarios creen respecto la complejidad de los nuevos significados que los medios audiovisuales envían para

naturalizar los comportamientos respecto las expresiones culturales de los derechos humanos.

SUSTENTO TEÓRICO

Por lo anterior y para situar el tema, es importante realizar un breve abordaje de los diferentes medios para transmitir, difundir y comunicar la información, por lo que el sustento se basa en 1/ seleccionar los elementos educativos del comportamiento y el aprendizaje social, 2/establecer la relación con el paradigma de integralidad al cambio 3/ escuchar activamente las voces de lo que los medios señalan

Autores como Adell, (1997); Bosco, (1995); Ong, (1995) en Cabero, J. (1994) coinciden en cuatro fases a saber: 1ª El desarrollo del lenguaje oral, 2ª La difusión de la escritura, 3ª La aparición de la imprenta, 4ª El uso de los medios electrónicos y la digitalización.

Es en la cuarta fase en donde se visualiza el estudio, pues la confluencia de los medios electrónicos y la digitalización, crea entornos de comunicación que no están sujetos a un medio físico y permiten encontrarse asincrónicamente, en un espacio denominado «cibespacio» o «espacio virtual», por lo que es posible disponer de posibilidades de transmisión instantánea y a nivel global.

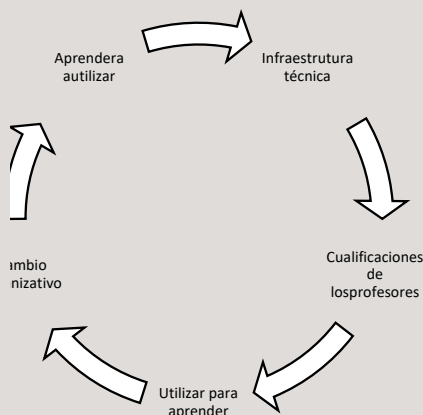
La influencia de los medios produce impacto en todos los órdenes sociales (políticos, económicos, educativos, de salud, ideológicos, entre otros), observándose el uso de las personas y de acuerdo a ese uso, el Internet es el elemento más representativo de las TIC, pues facilita el tratamiento, creación, transferencia y comunicación de la información en todos los niveles, desde el uso de la computadora y los móviles.

Adell (1997), indica, que en el uso de las TIC, pueden obtenerse beneficios, de la red informática descentralizada, en ocasiones sin censura y con control ideológico de los gobiernos. La TIC han cambiado el soporte primordial del conocimiento, a través de los hiperdocumentos, que presentan tres características fundamentales 1/ en cuanto a la influencia que pueden tener sobre la cognición humana: información multimedia, 2/un alto grado de interactividad y 3/una estructura no lineal.

Desde los avances en el estudio de la educación la TIC se integran hoy por ser redes de comunicación baratas, abiertas y globales, los procedimientos rápidos de acceso y elaboración en la comunicación, la existencia de bancos de datos masivos y continuamente actualizados. La comunidad escolar entonces necesita un sistema de Aprendizaje (life long learning), para mantener el bienestar social y el progreso

económico. Fortalecer la sociedad de la Inteligencia como un concepto operativo que se define por la idea de «inteligencia mancomunada». (Marina, J.A., 2009: 21). (Ver Figura 1)

En la actualidad para los profesores, existe el reto de la implantación de las nuevas tecnologías informáticas en el mundo educativo, para el proceso de aprendizaje es básicamente lograr el desarrollo integral de la persona preparándola para el mundo que le corresponde vivir.



ESQUEMA 1. AUTORÍA PROPIA. BASADO EN MARINA, J. A., (2009)

La propuesta de las Estrategias para la integración de la TIC en el Sistema Educativo y finalidad de la misma. Posicionar y empoderar a los estudiantes de los conocimientos, habilidades y valores universales. (Comisión Europea, 2010)

Por lo tanto se espera que las personas que utilizan la TIC, logren potenciar la innovación educativa buscando nuevas formas de enseñar y nuevas metodologías didácticas más adecuadas a la sociedad actual y a los conocimientos y destrezas que deben desarrollar los estudiantes para su adaptación al mundo adulto.

Desde el paradigma de la integralidad, es necesario responder a cómo pueden aportar la Tic al desarrollo de una educación relevante que considere el aprender a conocer el aprender a ser, el aprender a hacer y el aprender a vivir juntos tal y como lo señala Delors, que si bien se han empeñado solo en colocarlas en educación presencial, los estudiantes hoy transitan de una a otra plataforma sin perder el sentido socializador que tiene la misma educación.

La re-educación desde la TIC tendrá que revisar que tanto personaliza a quien

quiere estudiar aspectos culturales e identitarios para tomar postura ante el mundo, qué se espera de los resultados del trabajo en colaboración y cooperación con los propios estudiantes, potencializar el tiempo y espacio de trabajo para el aprendizaje, finalmente la construcción conocimientos generando evidencias.

En el paradigma pedagógico de la integralidad de aprendizaje se encuentra las denominadas Estrategias de «blended learning», aprendizaje basado en proyectos y ambientes personalizados de aprendizaje, permiten la incorporación educativa de juegos, redes sociales, de plataformas en línea, de videos y otros recursos digitales ampliamente distribuidos, de manera de facilitar el acceso incluso a estudiantes de menores recursos, pues la conectividad se encuentra ahora en parques, cafés, bibliotecas, en la institución de formación, lo que facilita la búsqueda y potencialidad de saberes.

Los Derechos Humanos como base del aprendizaje de la TIC es una fenómeno de estudio nuevo, emergente y transversal, pues dentro de la bibliografía consultada se ha visto la relación entre el enfoque constructivista y el uso de las nuevas tecnologías, pero poco se sabe de la vinculación de estas dimensiones, la relación entre TIC, derechos humanos y desarrollo ofrecen escenarios diferenciados.

La concreción de los derechos se revisa desde los que corresponden a la información, la comunicación y el ciberespacio que, no solo se convierten en derechos humanos fundamentales en sí mismos, sino también en una condición para el ejercicio y la defensa de los demás derechos.

Si bien en enfoque de los Derechos Humanos en lo concierne a la TIC concretados en las Naciones Unidas en 2003 (*Human rights based approach to development*), en UNESCO-OREALC (2012) que es integrada a la cooperación desde las ciencias de la comunicación para trascender una visión exclusivamente instrumental de las TIC y enmarcarlas a los procesos de la comunicación (es decir, a los intercambios de significado) y a la interacción de estos procesos (es decir, las relaciones sociales creadas por la comunicación, de las instituciones sociales y educativas, y el contexto que resulta de tales procesos)

La TIC ha dado lugar a un nuevo espacio público global, el denominado ciberespacio, donde emergen las nuevas formas que cobran los derechos de primera, segunda y tercera generación y su contribución sustantiva a los modelos y procesos de desarrollo centrados en las personas frente a aquellos centrados en la economía, la política, la tecnología y la cultura.

MÉTODO

El método para estudiar la problemática es mixto, y se complementa bajo miradas fundamentadas los propios paradigmas que los sustentan, las variables a estudiar es lo que los universitarios creen respecto la complejidad de los nuevos significados que los medios audiovisuales envían para naturalizar los comportamientos respecto las expresiones culturales de los derechos humanos.

Se aplicaron dos cuestionarios estructurados, y un focus group, para contrastar y validar las respuestas de los actores, respecto a las realidades y expectativas del fenómeno de estudio.

Generar iniciativas para la sistematización de conceptos, metodologías, técnicas psicopedagógico- didácticas que incentiven en estudiantes respecto a la información de los medios y estimular un mayor compromiso en los procesos identitarios respecto a los derechos humanos.

Para lograr establecer la intervención fue necesario revisar el Portal Digital, de las comunidades cercanas, el portal tiene como objetivo que los integrantes de los pueblos originarios puedan elaborar y publicar material educativo y cultural propio, en estas páginas intervienen las autoridades y técnicos profesores, diferentes organismos de pueblos para lograr el diseño de estas plataformas y los alcances que tendrá. Todos los integrantes presentan un trabajo consensuado donde aportan y muestran la riqueza del lugar, así como los procesos identitarios. Por ejemplo (ver fotografía 1- 2)

PUEBLOS INDÍGENAS



FOTOGRAFÍA 1. RECUPERADA DE [HTTP://WWW.ODAPI.ORG/ESPAÑOL/HUICHILES/HUICHILES-LOCALISATION.HTM](http://www.ODAPI.ORG/ESPAÑOL/HUICHILES/HUICHILES-LOCALISATION.HTM)



México

[Pueblos Mágicos de Guanajuato](#)

[Pueblos Mágicos de Hidalgo](#)

[Pueblos Mágicos de Jalisco](#)

[Pueblos Mágicos de México](#)

[Pueblos Mágicos de Michoacán](#)

[Pueblos mágicos de Morelos](#)

[Pueblos Mágicos de Oaxaca](#)

[Pueblos mágicos de Puebla](#)

[Pueblos Mágicos de Querétaro](#)

[Pueblos mágicos de Sinaloa](#)

[Pueblos Mágicos de Veracruz](#)

[Regiones culturales de México](#)

[Regiones de Guerrero](#)

[Regiones de Jalisco](#)

Pueblos indígenas de México

noviembre 20, 2017 por redactor

BÚSQUEDAS PATROCINADAS

FOTOGRAFÍA 2 [HTTPS://CUMBREPUEBLOSCOP20.ORG/TURISMO/MEXICO/INDIGENAS-MX/](https://cumbrepuebloscop20.org/turismo/mexico/indigenas-mx/)

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Es necesario aprender junto con los estudiantes a moverse en el laberinto del progreso informático en los siguientes aspectos: 1/ seleccionar los elementos educativos del comportamiento y el aprendizaje social, 2/ establecer la relación con el paradigma de integralidad al cambio 3/ escuchar activamente las voces de lo que los medios señalan.

Se concluye como primer momento: el comportamiento pasivo de los estudiantes que decodifican de manera intempestiva lo que ven y escuchan sin tomar atención a lo que se dice entre líneas, como anticipaciones a una naturalización de lo nuevo.

Respecto a la triangulación de acuerdo al método de estudio, el proceso cognitivo de estudiantes, que responden de manera crítica y lograr establecer un vínculo con el paradigma de integralidad asumiendo un compromiso de auto determinarse y buscar el bien común con su entorno educativo inmediato.

La clasificación dentro de la re-educación a la sociedad con programas de corte pedagógico, enfocando a la cultura, las Tecnologías de la Información y la Co-

municación (TIC) tiene un papel fundamental, éstas se perciben como elementos para promover el acceso e intercambio de información, así como para configurar y promover espacios de interacción, garantizando al tiempo el mantenimiento de las señas de identidad, y en algunos casos, contribuyendo a la revalorización de la identidad de pueblos con una rica identidad cultural, así como la perpetuación y difusión de saberes culturales de estas comunidades.

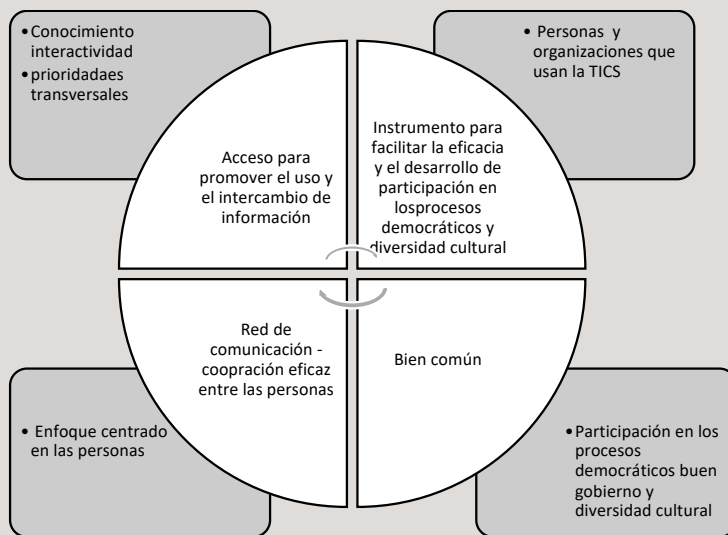
Innovar un contenido que dé respuesta a lo que creen los universitarios respecto a los contenidos culturales de los medios audiovisuales, como un espacio para crear redes sociales de conocimiento en la experiencia educativa para el auto-aprendizaje a partir de los propios intereses (a los estudiantes les gusta analizar películas, videos, podcasting o podcast, documentales) que los confronten con sus saberes del sentido común y los lleven a reflexionar, acerca de lo nuevo y lo novedosos que puede ser el mundo cultural

Al seleccionar los elementos de seleccionar: *1/los elementos educativos del comportamiento y el aprendizaje social*, se encontró que los estudiantes valoran ahora la disminución de los costos de producción, distribución y compra de recursos educativos de calidad, como los libros que en ocasiones no se encuentra las librerías o expendio de libros, así como el manejo de la TIC, permiten integrar experiencias novedosas, que con dirección y utilización de bibliotecas digitales, se mejoran las expectativas y experiencias que tienen los estudiantes.

2/establecer la relación con el paradigma de integralidad al cambio. El descubrimiento y el desarrollo de nuevo aprendizaje se enriquece cuando es trabajado con otros. La perspectiva y la diversidad que aporta el trabajo compartido permiten a los estudiantes no sólo mejorar los resultados de su acción, sino además profundizar en su saber y convicciones.

3/ escuchar activamente las voces de lo que los medios señalan. Al dar la oportunidad de señalar aquello que es significativo en el trabajo desde la red y su manejo éticamente social, se rescata que los estudiantes comprueban que el aprendizaje constituye una base sólida desde la perspectiva que los cambios del devenir psicosocial exige hoy de ellos, para identificar las experiencias de aprendizaje pertinentes, enriquecidas, atractivas y desafiantes hacia ellos. (Ver esquema 2)

DIMENSIONES DE LOS DERECHOS HUMANOS, LA TIC Y LOS SABERES CULTURALES



ESQUEMA 2. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA 2018.

Dentro de los estudios revisados se encuentra estudiantes logren aprendizajes significativos y que fortalezcan su identidad cultural ante el cambio en la educación audiovisual de universitarios: desde la cultura de derechos humanos, es necesario establecer los andamios a manera de metáfora, desde el punto de vista de la cognición y que son elementos auxiliares externos que brindan un soporte social, los avances en esta propuesta son interesantes, pues permiten triangular las categorías de éste estudio.

Metafóricamente, un andamio cognitivo es una estructura o armazón temporal, mediante el cual los estudiantes desarrollan o adquieren nuevas competencias, destrezas y conceptos.

Para Vygotsky, el pensamiento consiste en establecer relaciones cuyo fundamento se encuentra en las acciones que los sujetos realizan con otras personas que actúan como mediadores. El desarrollo mental debe incluir, desde esta perspectiva, la cooperación que se recibe del entorno, la cual actúa como una suerte de andamio cognitivo.

Al referirse a los andamios se señalan elementos estructurados para registrar y analizar información, tal como son los instrumentos u organizadores: tablas com-

parativas, mapas conceptuales, diagramas, esquemas o matrices.

En el caso particular, el retar a los estudiantes a que realicen podcasting o podcast, su adaptación al español es pódcast en singular y plural, consiste en la distribución de archivos multimedia. Dentro de los beneficios que señalan los estudiantes se encuentran:

- Es un audio digital, que puede combinar voz, música y efectos sonoros, suele presentársele formato mps3 o wab.
- Las grabaciones se alojan en la web desde donde pueden ser descargadas o reproducidas en directo, permite contenido variado, tales como noticias, tutoriales y otros contenidos, piezas radiofónicas, es una buena oferta de los profesores a los estudiantes para valorar su propia cultura

Los blogs desde la mirada de los estudiantes son fruto de las acciones formativas que se pueden llevar a cabo desde diferentes comunidades para que los integrantes de los equipos se organicen y trabajen simultáneamente y de manera síncrona con temas semejantes e interesante para su comunidad de estudio y para ellos mismos, de igual manera parece fortalecer el aprendizaje significativo in situ el uso serviría para mostrar en Internet la situación de las comunidades participantes en el proyecto.

Cuando existen grupos comunitarios cercanos por la lengua, las expresiones culturales o las actividades de producción primarias, secundarias o terciarias parecidos se pueden realizar actividades denominadas Grafos de redes sociales, estos, permiten el análisis de las relaciones sociales que mantiene cada comunidad con entidades las públicas o privadas, personales y comunitarias que pueden influir en la integración efectiva de la TIC para el logro del desarrollo social.

DISCUSIÓN

En el proceso de reeducación social es básico tener presente la representación, categorización que genera cambio en la construcción de las expectativas de los estudiantes respecto a los medios de educación visual, que los lleven a cuidar la integridad y complejidad de los nuevos significados, culturales que el mundo hoy necesita.

Es conveniente que los estudiantes manejen y utilicen la web, pero existe una técnica de análisis social en donde los participantes de las comunidades plasman

en papel sus saberes tradicionales y al tomar fotografías las personas reflexionan acerca de su propia comunidad y cuando la comparan con otra, se dan cuenta que sus imaginarios son muy parecidos, este técnica se conoce como Tapices ideales de las comunidades, calendarios agrícolas, calendarios escolares, que son fuente para detectar las necesidades formativas de las comunidades propuesta por Chevalier & Buckles, (2009)

Una estrategia educativa actual puede ser propuesta es la denominada Gestión de los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE) de cada miembro de las comunidades. Aprender a sacar provecho a las redes, y configurar espacios de colaboración y comunicación (redes sociales), permitirá definir un entorno de aprendizaje, en el que todos aprenderemos de todos, intercambiando información, compartiéndola y generando conjuntamente nuevos conocimientos.

Las herramientas, los recursos e información difundidos a través de ellas y la unión entre las personas para, expresar y construir conocimiento, difundir la información creada o encontrada en la red, permite configurar el Entorno Personal de Aprendizaje (Adell y Castañeda, 2010).

Los PLE (Personal Learning Environment) han aportado en los últimos años un enfoque evolucionado de aprendizaje en el que tienen cabida todos los procesos de interacción y colaboración formal, no formal e informal mediados por la Web 2.0 (Castañeda y Sánchez, 2009).

Dentro de los proyectos de innovación educativa basada en la TIC será producir mejores resultados de aprendizaje en los estudiantes, tanto a nivel curricular como en el desarrollo de habilidades para discernir los contenidos que con llevan a una mejor comprensión de la realidad cultural y generando conocimientos en colaboración con otros.

Así laweb ofrece fortalece el sentimiento de comunidad. Castells (2012), quien señala que los movimientos y comunidades «viven» en la red, porque Internet supone una forma de comunicación horizontal a gran escala

Las tecnologías ofrecen una gama de posibilidades para acceder al conocimiento disponible, para comunicarlo más rápido y con un grado de eficacia insuperable e impensable hasta hace diez años, incluye también la oportunidad de una evaluación del aprendizaje formativo y el desarrollo de la elaboración de estrategias diferenciadas a partir de los resultados del proceso.

REFERENCIAS

- ADELL, J. (1997) «Tendencias de educación en la sociedad de las tecnologías de la información». EDUTEC: Revista electrónica de Tecnología Educativa, 7. <http://www.uib.es/depart/gte/revelec7.html>
- Adell-Segura, J. y Castañeda-Quintero, L. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. En R. Roig Vila y M. Fiorucci (eds.), Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas. *Stumenti di ricerca per l'innovazioni e la qualità in ámbito educativo. La Technologie dell'informazione e della Comunicaciones e l'interculturalità nella scuola* (pp. 19-30) Alcoy: Marfil – Roma TRE Università degli studi.
- ATC21S (2010). Defining 21st century skills (White paper), prepared by Marilyn Binkley, Ola Erstad, Joan Herman, Senta Raizen, Martin Ripley with Mike Rumble. January 2010
- BOSCO, J. (1995) Schooling and Learning in an Information Society. En U.S. Congress, Office of Technology Assessment (ed.), Education and Technology: Future Visions, OTA-BP-EHR-169. Washington, DC: U.S. Government Printing Office, September. <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002232/223251s.pdf>
- Cabero, J. (1994) «Nuevas tecnologías, comunicación y educación», *Comunicar*, 3, 14-25.
- Cabero, J. (1998) Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En Lorenzo, M. y otros (coords): *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales* (pp. 197-206). Granada: Grupo Editorial.
- Castañeda, L. y Sánchez Vera, M.M. (2009). Entornos de e-learning para la enseñanza superior: entre lo institucional y lo personalizado. *Pixelbit: Revista de Medios y Educación*, 35, 175- 191
- Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza: Los movimientos sociales en la era de Internet*. Alianza Editorial: Madrid.
- Chevalier, J. M. y Buckles, D. J. (2009). Guía para la investigación colaborativa y la movilización social. México: Plaza y Valdés. Recuperado de <https://www.infanciacontemporanea.com/wp-content/uploads/2018/06/v10n1esp.pdf>
- Delors, Jaques (1996). *La Educación encierra un tesoro*. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. UNESCO.
- Lugo, M.T. (2010). Las políticas TIC en la educación de América Latina. *Tendencias y experiencias*. Revista Fuentes, Vol. 10, pp. 52-68.
- Marina, J.A., (2009) El potencial de las tecnologías de la información para la educación. En C.

Vizcarro y J.A. León (eds.): Nuevas tecnologías para el aprendizaje (pp. 29-51). Madrid: Pirámide.

COMISIÓN EUROPEA (2010) Estrategias para la creación de empleo en la sociedad de la información. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones Oficiales de las Comunidades Europeas.http://europa.eu.int/comm/employment_social/soc-dial/info_soc/news/es.pdf

UNESCO-OREALC (2012). Antecedentes y Criterios para la Elaboración de Políticas Docentes en América Latina y el Caribe.

LA INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LAS AULAS EDUCATIVAS, PROBLEMAS Y SOLUCIONES

ARNOLD MÁRQUEZ CARMONA⁹

Unidad Académica de Docencia Superior UAZ

RESUMEN

El presente trabajo busca la manera de poder aportar resultados favorables sobre la integración y uso de las TIC dentro de la Unidad Académica de Psicología de la UAZ, de acuerdo a investigaciones previas, que se desarrollaron dentro del ámbito internacional, nacional y local en las que han puesto a prueba el uso de políticas educativas con el objetivo de poder implementar métodos que den solución a los problemas que se presentan dentro de las aulas. Por lo que podría parecer un tanto lógico pensar que el uso de las TIC podrán ayudar a alcanzar rápidamente todas las metas y logros que busca el individuo y el sistema escolar. Así como llegar a pensar que la entrada de las TIC en las aulas de enseñanza superior podrán ayudar a distribuir el conocimiento de forma equitativa. De ahí la importancia tan notable que se presenta en cuanto a la implementación y caracterización de los roles que deben tomar los docentes y los alumnos.

Palabras clave: TIC, Calidad educativa, Proceso educativo.

INTRODUCCIÓN

El mundo está cambiando cada vez más rápido y las políticas gubernamentales a nivel mundial están apuntando a la incorporación de las nuevas tecnologías dentro de la educación como un agente que proveerá soluciones a problemas económicos y educativos. Es claro que la tecnología es una parte sumamente importante para el desarrollo de la sociedad, y más si dicha tecnología se puede aplicar dentro del ámbito educativo, lo cual nos conduce a una serie de problemas que no podemos dejar de lado, debido a la importancia que implica la adaptación y capacitación tanto del personal docente y de la implicación de una infraestructura que implicará a su vez

⁹ arnoldmcpsi@gmail.com

un cambio que en un determinado momento llevará consigo una evaluación de la calidad, con la cual se está preparando a los alumnos dentro de las aulas de acuerdo a sus respectivos programas educativos.

Es por eso que existen motivos educativos de los cuales se llega a sospechar de la fiabilidad de las redes de trabajo con las cuales se crean y se trabajan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) dentro de su misma calidad pedagógica, lo cual conlleva a una valoración del rol que desempeña el docente respecto a la utilización de los recursos y medios tecnológicos y también del mismo alumno en cuanto a su desempeño autónomo con respecto a su motivación educativa, de lo cual desemboca a una valoración de las TIC y del impacto dentro del ámbito educativo.

Por ello es necesario tener ciertos criterios y dimensiones de un análisis para poder llegar hacer una valoración adecuada en un determinado nivel de ajuste para la aplicación de la creciente demanda y oferta que ofrece la tecnología. Para esto se buscaron algunas recomendaciones que aportaron ciertas instituciones dentro del ámbito internacional, nacional y local que apuntaron en el desarrollo e implementación de las TIC cuyos objetivos eran centrarse en encontrar las vías de un desarrollo a través de la integración de la tecnología dentro de un ámbito educativo.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cuáles son los criterios y dimensiones de las TIC que se pueden implementar dentro de las aulas educativas para la formación de los psicólogos de la UAZ?

SUSTENTO TEÓRICO

Se dice que la implementación de las TIC pueden parecer un proceso muy sencillo, lo que se debe comprender es el cambio educativo que implica el desarrollo de una sociedad que se caracteriza por la búsqueda del conocimiento, lo cual nos lleva a los procesos de cambios globales a través de la integración de las mismas políticas relacionadas con la inclusión de la tecnología como un medio de colaboración en la formación educativa, por lo que se integran ciertos elementos como el alumno, el docente, la institución educativa y el sistema educativo. Es por eso que la implementación de las TIC se logra entender como un cambio educativo complejo, que incluye diferentes dimensiones que logran articular la misma implementación del uso de las TIC. Por eso el alto impacto en la vida diaria que se produce al usar las TIC, pero gran parte de las decisiones dentro del espacio político son muy

pobres y subordinadas al mercado global, por lo que el avance de la tecnología y su innovación en cada país es diferente, debido a la misma producción de bienes y servicios, pero que todos buscan ese eje fundamental de solución a los problemas de su población. La clave es el uso de las tecnologías no en el sentido de generar un capital económico, sino que busque y sean utilizadas en pro de la sociedad.

Según Fullan (2002), con el uso de las TIC es necesario aprender nuevas habilidades y además se debe tener un desarrollo de concepciones y creencias que puedan articular una idea profunda de ¿qué es lo que se debe hacer? y ¿por qué se debe hacer?, de lo contrario no se alcanzará una implementación exitosa de las tecnologías y el resultado será que el proyecto fracasará o se estancará.

El uso de las TIC dentro de los espacios universitarios, ha tenido una larga historia y ciertas facetas que van desde los centros de cómputo hasta los sistemas online que en la actualidad se han estado facilitando de acuerdo a la integración de una educación formal. Es necesario remarcar que la integración de las TIC en la educación parte del uso de las llamadas herramientas tecnológicas, es decir, del producto del conocimiento humano el cual mejora la información, la calidad, la cantidad y la distribución en que las personas podrán desarrollar y mejorar sus procesos cognitivos teniendo el aprendizaje como propósito fundamental.

Según Zubieta (2012), las TIC son el conjunto de:

- *La tecnología:* resultado físico de la aplicación del conocimiento humano materializado en un conjunto de máquinas al servicio del hombre.
- *La información:* conjunto de datos que se encuentran en las máquinas dispuestos para ser intercambiados entre los individuos.
- *La comunicación:* intercambio de datos entre individuos por medio de un sistema en común.

Una TIC también puede ser cualquier máquina con un sistema operativo o software que pueda trabajar con información, el cual sirve como un soporte para contener, reproducir, compartir y generar nueva información (Félix 2017).

Como se ha venido estructurando, el uso de las TIC vienen acompañadas por una serie de políticas ineficaces tanto a nivel internacional y nacional, se dice ineficaces ya que no obedecen del todo al desarrollo de los individuos o al bienestar de la sociedad, esto puesto que presentan una orientación mercantilista en pro de un desarrollo, aquí el verdadero problema es la integración de las TIC en cualquier

ámbito, dentro del que todo programa pueda empatar con una realidad, lo cual implica un control y distribución de forma amplia y equitativa en recursos. Lo cual generará las oportunidades y capacidades de poder generar nuevas ideas para tener una mayor movilidad social, que ha fin de cuentas lo que se busca con la integración de las TIC es la oportunidad de mejorar la calidad de vida humana.

Es en sí, que el uso de las TIC dentro de los procesos de la enseñanza aprendizaje pueda acelerar el proceso educativo, pero el problema real está en la forma en la que se debe aplicar la tecnología y los modelos de aprendizaje. Ya sabemos que en la actualidad los estudiantes tienen ya un mayor acercamiento y contacto con la tecnología, que inclusive suelen llegar a percibir un grado de insatisfacción hacia los docentes que presentan resistencias hacia el uso de las TIC, aunque algunos docentes poco a poco se han ido involucrando en la capacitación e implementación de las TIC en cuanto a la implicación de lo más resiente en las innovaciones tecnológicas, es necesaria una transformación educativa completa, en la que se involucre un cambio dentro de la cultura y este pueda propiciar una colaboración en la que se involucren los docentes y los alumnos para que consideren las estrategias y las posibles herramientas con las cuales podrán abordar un tema en específico de aprendizaje.

Por eso las TIC son las herramientas que sirven para facilitar la investigación, con las que se le permite al alumno ser un receptor y a su vez un generador de información que junto con el docente formaran un conocimiento con el cual se podrán desarrollar temas de interés común. Esto implica en un primer momento de la capacitación de los docentes, así como de la adquisición de una infraestructura que implicara una evaluación a la calidad pedagógica.

Dentro del artículo *Las competencias y el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) por el profesorado: estructura dimensional*, de los autores Gonzalo Akmerich Cerveró, Jesús M. Suárez Rodríguez, Jesús M. Jornet Meliá y María Navidad Orellana Alonso (2011) presentan los resultados de un estudio realizado con profesores de nivel primaria y secundaria de una comunidad de Valencia, España con la finalidad de determinar cómo es que se estructuran las competencias en las TIC y el propio uso que el docente les da a estas tecnologías. El método que utilizaron es de corte cuantitativo y aplicaron una encuesta como instrumento de recolección de datos que se dividió en tres apartados:

1. Conocimiento de las herramientas tecnológicas

2. Integración de los recursos tecnológicos
3. Uso de los recursos tecnológicos

La población muestra fueron 868 maestros de varios centros educativos de nivel primaria y secundaria, del sector privado y público.

Los resultados de esta investigación demostraron que los maestros tienen un manejo intermedio de las aplicaciones informáticas más comunes y un conocimiento limitado o nulo de las áreas de aplicaciones especializadas tales como las que se relacionan con multimedia y las comunicaciones, así como que las TIC son empleadas de forma intermedia para la planificación de los recursos, pero que probablemente para la creación de nuevos ambientes dichas tecnologías se les considera sólo para ciertas ocasiones dentro de las dinámicas de las clases y no como una forma constante como debería ser el caso. Y también que el uso de las tecnologías por parte de los mismos docentes dentro del ámbito personal y profesional ante sus alumnos es muy bajo.

Esto indica de manera general que hay un nivel muy bajo de competencias y de los usos tecnológicos, es en este sentido que los docentes han definido como un usuario común de las materias curriculares más que de un productor de ellos. Es decir, que el maestro aplica la tecnología dentro de la planeación de sus cursos, pero no crea los ambientes en los que la tecnología integre la clase.

Un artículo publicado en el 2011 por Thierry Karsenti y María Lourdes Lira, titulado ¿están listos los futuros profesores para integrar las TIC en el contexto escolar? El caso de los profesores en Quebec, Canadá. Ellos para dar respuesta efectuaron un estudio de tipo mixto, cuantitativo y cualitativo, en donde los instrumentos de medición fueron encuestas y entrevistas. Que se aplicaron en una población de alumnos de programas de formación docente universitarios dentro de nueve universidades que ofrecen el programa de formación inicial para la enseñanza. Las encuestas aplicadas fueron a 2065 alumnos en donde se presentaron tres secciones:

1. Información general
2. Competencias para el uso de las TIC
3. Uso de las TIC en la enseñanza.

Los resultados obtenidos demostraron que un 90% de los alumnos contaban con una computadora e internet en su hogar, y que cuentan con una formación sólida

en los programas que utilizan de base en su formación universitaria y en su vida cotidiana. Así mismo, perciben las numerosas ventajas que tiene la integración de las TIC en el aula; la mayoría presenta habilidades para la búsqueda, la interpretación y comunicación de información para resolver problemas y hacer uso de las tecnologías para su continuo desarrollo profesional. Pero aunque la mayoría reconoce que las TIC presentan una clara ventaja para facilitar el acceso a los recursos para los alumnos, un 95%, es decir, la mayoría desconoce las ventajas del uso de las TIC para el desarrollo de las habilidades de los alumnos, además de que se presenta un dato negativo al ver que las TIC son muy poco utilizadas en el aula por los docentes. El 78% de los docentes usan las TIC para planear una clase, el 15% de ellos indican que si las utilizan de manera regular dentro del aula y un 6.8% no se interesa en absoluto.

Un artículo realizado por Maribel Castillo Díaz, Víctor Manuel Larios Rosillo y Omar García Ponce de León (2010), en la Universidad de Guadalajara con respecto a la práctica docente en relación con el uso de las TIC, titulado *Percepción de los docentes de la utilización de las tecnologías de la información y comunicación*, afirman que el estudio de la incorporación de las TIC en un tema sumamente desarrollado y que también se encuentra como un objeto disciplinar de conocimiento con cuatro líneas de preocupación teóricas basadas en:

1. Estudios sobre indicadores cualitativos
2. Estudios sobre los efectos de los ordenadores en el rendimiento y en el aprendizaje del alumno
3. Estudios sobre las opiniones y actitudes de los agentes educativos sobre la integración de las TIC en los espacios escolares
4. Estudio sobre la práctica de uso de los ordenadores

El estudio utilizó una metodología de corte cuantitativo, con un enfoque descriptivo sobre la relación que tiene los maestros con la tecnología. Se encuestaron a 63 docentes de los cuales, si bien consideraban que había políticas de uso de TIC, infraestructura y beneficios derivados de la tecnología, sólo un 9% presentaba un uso frecuente.

Así mismo se cuestionó sobre si ¿tienen conocimiento de políticas para la enseñanza y aprendizaje utilizando las TIC? Los resultados arrojaron que un 50% no contestó, un 30% respondió no saber y el 20% restante dijo que existen cursos de

actualización y proyectos. Esto refleja una incongruencia de parte de los docentes que por una parte dicen admitir la utilidad de la tecnología, pero por el otro no la usan o no la tiene porque no la entienden.

En otra investigación que fue realizada por Diana Flores Trejo y Nallely Nancy Ramírez en el 2015 titulada *TIC para abordar factores asociados a la reprobación estadística de la carrera de psicología*. Tomaron en cuenta la selección y la integración de los recursos digitales dentro de la plataforma Moodle para apoyar a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje de las unidades de Estadística Descriptiva e Inferencial para reducir la reprobación a través del uso de las tecnologías. No se tiene una clara identificación de la metodología implementada en dicha investigación, pero se puede decir que es de tipo cuantitativa por la mención de algunos instrumentos utilizados para la recolección de datos que es este caso fueron formularios online y el uso de la plataforma Moodle. Los participantes fueron 103 estudiantes de la carrera de Psicología Zaragoza de 5 semestres diferentes. Los resultados que se obtuvieron señalan que los aspectos emocionales ocupan el primer lugar como factor asociado a la reprobación de las materias Estadística Descriptiva y Estadística Inferencial, seguido de este valor se obtuvo que los factores pedagógicos también afectan en la reprobación de los alumnos, dudan sobre la explicación de los docentes. Las autoras señalan que la implementación de las TIC no garantizan un mayor aprendizaje y por ende una disminución de la reprobación, pero que éstas si pueden llegar a contribuir a ser una buena herramienta como auxiliar didáctico.

En un trabajo de tesis realizado por Marco Antonio Martínez Reyes titulado *Tecnologías informáticas y telecomunicaciones aplicadas a la educación* (2004), se planteó establecer un panorama general de la integración de las TIC en el mundo, en el país y específicamente en las instituciones educativas, del ámbito universitario. El intento dar una propuesta sobre la actualización de las tecnologías para los docentes y los investigadores de la Universidad Autónoma de Zacatecas (UAZ), en la que se pudiera ayudar a cerrar la brecha digital que existe. La metodología utilizada es de tipo cuantitativa de carácter documental; los datos fueron recolectados con una encuesta diseñada para recoger información relacionada con: conocimientos de políticas o programas relacionados con las TIC y nivel o grado de capacitación tecnológica. Esta encuesta fue aplicada a docentes investigadores de la UAZ. Los resultados de la investigación fueron, que el desarrollo de una propuesta de actualización en informática para los docentes constaría de 4 módulos de 25 horas de clase cada uno:

1. *Computadoras*: diseñado para hacer que el docente conozca fundamentos de software y hardware para superar cualquier reto de mantenimiento, seguridad, dispositivos, medios, configuración, entre otros.
2. *Software de aplicación*: diseñado para enseñar el uso del software común como procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones.
3. *Internet*: enseñanza del uso de redes, la redUAZ entre ellas.
4. *Educación en red*: el objetivo de este módulo es capacitar al docente en uso de tecnologías sincrónicas y asincrónicas como video conferencia, plataformas educativas, radio y TV por internet para así aplicarlas en el aula.

No se sabe si la propuesta fue aplicada y por lo tanto no se obtiene datos de respuestas favorables o fallidas.

MÉTODO

Seguiremos un enfoque cualitativo dentro del cual se abordó un fenómeno social complejo, en el que se aplica una investigación de tipo documental, el cual consiste en el desarrollo de varias publicaciones en las que se ha utilizado la recolección de datos basados en investigaciones previas para probar algunas hipótesis con el fin de poder establecer pautas dentro de los lineamientos educativos y así poder concretar ideas claras respecto al tema. Es un estudio exploratorio de alcance descriptivo.

RESULTADOS

Ante las investigaciones que se encontraron, los problemas en cuanto a la aplicación y el uso de las TIC dentro de las aulas de enseñanza, en su generalidad fueron acuñados al poco interés de parte de los docentes, lo cual ejerce una gran importancia a la hora de impartir algunos de los programas académicos. La culpa no es sólo del docente, también implica mucho la cuestión de los apoyos que brindan las instituciones, y si nos vamos más arriba los apoyos sustentables por parte de los gobiernos respecto a sus políticas públicas. Esto conlleva a que los alumnos pierdan ese interés colectivo de poder manejar las TIC para un buen uso en vías de un desarrollo o medio con los cuales podrán solventar las necesidades que se presenten, lo que conllevará a tener una calidad de vida.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Se podría coincidir en que la medida más eficaz sería dotar a los alumnos con las

mejores computadoras, teléfonos celulares y la mejor red inalámbrica para avanzar y poder pasar de ser un país en desarrollo a uno desarrollado, pero la situación es mucho más compleja de lo que pudiese parecer, ya que existen las implicaciones de las situaciones sociales, históricas, de la globalización, económicas, productivas, de desigualdad y de pobreza que en conjunto son las que dificultan y obstaculizan el acceso al uso de las TIC como un componente que pueda sustentar el desarrollo.

La Organización para la Comparación y el Desarrollo Económico (OCDE), ha recomendado respecto a la adopción de las TIC en el ámbito educativo, que se debe aprovechar la llamada revolución digital y así poder llegar a una mejoría dentro de la eficiencia de los sistemas educativos, por lo que a su vez es recomendable y necesario tomar ciertas medidas dentro del refuerzo de la infraestructura y dentro de la potencialización de los planes o programas educativos. En los que también se deben reconocer las competencias y habilidades con las que se puede mejorar las habilidades tanto del docente como del alumno, esto conducirá en automático a la inclusión digital (OCDE, 2015).

Entonces se puede dar una valoración dentro de la que se puede observar que el uso de las tecnologías han ayudado a transformar el modo en que las personas pueden acceder a diferentes fuentes de información y llegar a formar un conocimiento, lo cual conduce a que se amplíen las oportunidades de movilización social, cívica y política, junto con el desarrollo económico. Según el punto de vista de la UNESCO 2015, es posible la integración de los países dentro del mercado mundial, pero a su vez existen junto a ese desarrollo imparable y desmedido un conjunto de problemas que varían entre países y regiones.

Entonces la percepción y el cambio de los docentes en el proceso de la implementación de la tecnología en el aula es la base del apoyo en la insistencia para cada programa de las instituciones. Que esto conlleva a una infraestructura tecnológica, pero también debe ir acompañada de un apoyo y formación docente, por lo que los motivos para implementación del uso de las TIC impulsen el mejoramiento de la formación de los alumnos pudiendo así modificar el proceso de enseñanza aprendizaje generando los cambios esperados.

No basta la formación de los docentes dentro de las TIC, para que se llegue a integrar algún material académico interactivo, mucho influye el interés por parte de las instituciones educativas respecto a la formación y a la capacitación. Se dice ya contar con programas federales y estatales para la adquisición de las nuevas tecnologías, y de la misma modernización de las instituciones. Pero los esfuerzos

no serán suficientes y tanto los docentes y los alumnos no adquieran el equipo o la formación de manera paulatina y constante con sus respectivos incentivos. Es por eso necesario la creación de talleres de capacitación en tecnologías para la respuesta de los problemas que se han estado mencionado. Estos talleres que se sugieren tienen que tener materiales multimedia susceptibles de ser usados en clases por parte de los alumnos, cuya meta es la utilización de las TIC para resolver los problemas, investigar y producir a su vez nuevos materiales de reproducción que pudieran transmitir más información.

Entonces se podría estar de acuerdo que el uso de las nuevas TIC mejorarían el resultado del rendimiento académico, así como también la creatividad de los mismos alumnos, además de poder brindar una autonomía con respecto al aprendizaje.

CONCLUSIONES

La forma más adecuada dentro de un proceso de integración de las TIC es tomar en cuenta el entorno donde dicha tecnología será implementada, la forma en la que tanto los docentes como los alumnos la ven y la manera en que podrán interactuar dentro de su contexto educativo.

Es por eso que para que exista una integración real de las tecnologías, ya que éstas no pueden entenderse como un fenómeno simple de una dotación extensa de tecnología, no basta sólo el hecho de una integración de equipo de cómputo que mejoren el aprendizaje, sino que es sumamente necesario el potencial que cada alumno desempeñe en el uso de la tecnología de acuerdo a las demandas que la misma sociedad implique.

Las TIC por si mismas no tiene la capacidad de aportar algo al proceso de enseñanza aprendizaje y su aprobación depende mucho de la práctica que tenga el docente y el mismo sistema simbólico que el maestro pudiera llegar a integrar dentro de un escenario educativo, teniendo en cuenta los objetivos específicos con los cuales se desea construir un conocimiento en cada alumno. Es en este sentido que la apropiación de las TIC depende en su mayoría de las representaciones que faciliten los docentes, por lo que los conocimientos que tengan los docentes sobre las TIC determinaran su uso dentro del aula. De ahí la capacitación tan importante que se debe proporcionar a los maestros a través de una estructura que permita identificar los elementos que propicien una evaluación dentro de los modelos de competencia.

De acuerdo a las investigaciones encontradas, los aportes respecto a los criterios y las dimensiones del uso de las TIC que se pudieran implementar en las aulas

educativas en un primero momento sería la evaluación de los programas educativos, para en un segundo momento poder valorar las habilidades y capacidades con las que cuentan los docentes y así poder partir hacia una integración desde una capacitación de ser necesaria y una infraestructura actualizada dentro de la institución, de manera que el alumno pueda acceder al uso directo y sustentable de las TIC como medio de enseñanza y aprendizaje.

Esto indica que integrar las TIC aumenta la capacidad para movilizar los recursos siempre y cuando el personal de la institución supere la resistencia al cambio; aunque la resistencia al cambio parte de campos que son individuales y organizacionales, en los primeros se refiere a la inseguridad y a los miedos de las personas y los segundos hace referencia a la coherencia de la institución con respecto a la adopción de nuevos modelos. Por una parte se pudiera concretar que si la institución llegará a proporcionar todas las herramientas para que se produzca el cambio, hállese de una infraestructura física y de una capacitación de los individuos se podrá acceder a una integración más eficiente y fácil.

Si un docente llega a ser capacitado, se podrá concluir que se puede impulsar el apoyo para tener respuestas en la medida que se brinden los apoyos y también los incentivos que las instituciones pudieran presentar con los cuales implementar el uso de las nuevas TIC en las aulas de enseñanza.

REFERENCIAS

- Almerich, G. Suárez, J., Jornet, J., Orellana, M. (2011) Las competencias y el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) por el profesorado: estructura dimensional. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Vol. 13, núm. 1.
- Castillo, M., Larios, V., Ponce, O. (2010) Percepción de los docentes de la utilización de las tecnologías de la información y comunicación. *Revista Iberoamericana de Educación*. Núm. 53/6. Recuperado de <http://www.rieoei./deloslectores/3375Castillo.pdf>
- Félix, N. (2017) *Integración de las tecnologías de la información y comunicación por los docentes investigadores de posgrado en la Universidad Autónoma de Zacatecas*. Zacatecas, Méx.
- Flores, D., Ramírez, N. (2015) TIC para abordar factores asociados a la reprobación en estadística de la carrera de psicología. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México, México, D.F. Recuperado de: <http://132.248.9.195/ptd2015marzo/410042933/Index.html>
- Fullan, M. (2002) *Los nuevos significados del cambio en la educación*. Barcelona, España. Octaedro.

- Karsenti, T., Lourdes, M. (2011) ¿están listos los futuros profesores para integrar las TIC en el contexto escolar? El caso de los profesores en Quebec, Canadá. *Revista Electrónica de Investigación*. Vol.13, núm. 1. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/redie/atricle/view/271/711>
- Martínez, M. (2004) Tecnologías informáticas y telecomunicaciones aplicadas a la educación. (Tesis de maestría). Universidad Autónoma de Zacatecas, Zacatecas, Zac.
- OCDE (2015) Perspectivas de la OCDE sobre la economía digital 2015. Recuperado de: http://www.ocde.org/sti/ieconomy/DigitalEconomyOutlook2015_SP_WEB.pdf
- UNESCO (2015) Repensar la educación. ¿Hacia un bien común mundial? Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002326/232697s.pdf>
- Zubieta, J. (2012) *Aceptación de las TIC en la docencia: una tipología de los académicos de la UNAM*. México: UNAM.

DISEÑO DE OBJETO DE APRENDIZAJE PARA EVALUAR COMPETENCIAS LECTORAS EN EDUCACIÓN BÁSICA

ING. TOMÁS DE JESÚS MORENO ZAMUDIO¹⁰
SWWAMMY PAOLA NÚÑEZ GARCÍA
ING. JUAN CARLOS DE LIRA HERNÁNDEZ
Universidad Autónoma de Zacatecas

RESUMEN

El presente trabajo aborda un análisis y recorrido teórico, metodológico y procedimental de los elementos más relevantes que constituyen el desarrollo de un Objeto de Aprendizaje (OA). Lo anterior con la finalidad de permitir una evaluación didáctica e interactiva de las competencias lectoras que un alumno de primaria posee. Dicha evaluación será implementada por medio de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a través de un Objeto de Aprendizaje aquí propuesto específicamente para ello y utilizando la Taxonomía de Bloom con criterios evaluativos de habilidades lectoras. En esta lógica, se presenta una descripción general de las consideraciones pedagógicas necesarias para lograr un espacio virtual que genere un impacto en las potencialidades del alumno y que integre los componentes evaluativos de los procesos cognitivos que se ven inmersos en las habilidades lectoras. Así mismo, se presenta una breve descripción del entorno de desarrollo utilizado: LiveCode, herramienta que permite la integración de contenidos lúdicos e interactivos a través de una organización de repositorios adecuado y de las cuatro libertades que constituyen al Software Libre.

Palabras Clave: Objetos de Aprendizaje, Software Libre, Desarrollo de Software, Comprensión lectora.

INTRODUCCIÓN

La incorporación del Software Libre en las instituciones educativas, trae consigo un sinfín de beneficios en diferentes ejes. Si bien una de las principales razones para

¹⁰ ing_zamudio@uaz.edu.mx

usar Software Libre en las escuelas hace alusión al ahorro económico, éstas van más allá de ello. El incorporar Software Libre en instituciones educativas, fortalece e impulsa la inteligencia colaborativa, además de que se evoca a la responsabilidad Social de no hacer el desarrollo de Software centralizado, sino al contrario, descentralizarlo para poder crear y aportar repositorios en los contenidos temáticos de cualquier Objeto de Aprendizaje o Software Educativo. Ha habido diversos intentos de incorporar Software Libre en escuelas tanto privadas como públicas, sin embargo, aún no se logra un gran porcentaje, a pesar de que ya existen leyes que respaldan tal hecho.

Tal como afirman Moreno & Suárez (2015), la tecnología se ha convertido inminentemente en un complemento importante en nuestra vida y dentro de la educación, ha planteado nuevos paradigmas y enfoques pedagógicos que impulsan de manera innovadora el aprendizaje dentro y fuera de las aulas ya que ésta puede marcar la pauta necesaria para poder romper con el esquema tradicional de enseñanza. En esta lógica, las Tecnologías de la Información, específicamente los Objetos de Aprendizaje (OA) pueden sugerir alternativas que solucionen problemáticas de una forma interactiva sobre algún tema en específico, aportando a la labor docente una serie de repositorios complementarios que llevan consigo la responsabilidad de implementarlos con una actitud de compromiso que potencialice la enseñanza y aprendizaje en las aulas convencionales o en los espacios en los que se utilicen estas tecnologías educativas.

Dicho lo anterior, el objetivo expuesto en el presente trabajo es describir a grandes rasgos los requisitos esenciales y principales que se ven inmersos en la planeación del desarrollo de un OA para evaluar habilidades lectoras a través de ejercicios interactivos orientados a la educación básica, poniendo énfasis primordial en la importancia que juega el proceso de evaluación para poder generar un aprendizaje a futuro y sobre identificar las dificultades en las distintas destrezas lectoras. Así pues, la forma estructural del presente trabajo yace, en primera instancia, en un pequeño recorrido de los conceptos alusivos a la lectura y la comprensión lectora. En segunda instancia, se abordarán recorridos teóricos alusivos al software libre y las herramientas que ayudan a potencializar la enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales. Y finalmente, se explicarán brevemente las consideraciones generales del entorno de desarrollo que se utilizó en la elaboración de los OA para evaluar habilidades lectoras a nivel primaria, relacionando la parte técnica (Que hace alusión a las fases y procesos de desarrollo de software como tal) con la parte educativa (Que

hace alusión a los procesos cognitivos inmersos que se considerarán en este OA), evocando así, en la suma de esta relación, a un Diseño Instruccional efectivo para poder obtener un producto tecnológico que permita dar aproximaciones efectivas en el diagnóstico de la comprensión lectora; proceso que es esencial en la lectura y en la vida académica de cualquier alumno.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es bien sabido que la lectura es un componente esencial para el buen desarrollo académico e inclusive profesional. Tal como afirma Milán (2000), la lectura es una habilidad de un tipo muy desarrollado: de hecho, es la suma de varias habilidades psicológicas que se adquieren y se ejercitan a edad temprana. Dada esta afirmación, a nivel mundial y nacional se ha venido dando una preocupación constante por la evaluación de dicha habilidad tan compleja y multifactorial. En México, por ejemplo, se sabe, a través del INEGI (2018) en el Módulo sobre Lectura (MOLEC), que el 58.1% de las personas de 18 años y más considera que comprende todo lo que lee, mientras que el resto del porcentaje se divide entre la nula comprensión o la media comprensión de los textos. Por otro lado, también se sabe, a través del Plan Nacional de Evaluación de los Aprendizajes (PLANEA, 2015), que el 49% de los alumnos que terminan la primaria puede seleccionar información sencilla que está explícitamente expuesta en textos descriptivos. En este tenor, se identifican diversas pruebas evaluadoras internacionales y nacionales; dos de ellas en México hacen alusión a PISA Y PLANEA, misma que incorporan índices de evaluación en diferentes áreas como las ciencias, matemática, y lectura. Sin embargo, éstas se realizan de manera periódica y de manera formal y estricta, además de que los resultados aquí citados contemplan edades posteriores al tercer grado de primaria. Partiendo de todo lo anteriormente expuesto, es de suma importancia evaluar las habilidades lectoras a través de herramientas que estén al alcance de la mayoría, y que, sobre todo, incorporen elementos innovadores, didácticos y lúdicos en la aplicación e implementación de las Tecnologías de la Información, propiciando así un medio virtual que potencialice diversas habilidades y rompa algunas barreras que se ven exhibidas en las evaluaciones tradicionales. Así mismo, a través de la incorporación de Objetos de Aprendizaje con portabilidad, el docente tendrá sin duda alguna un complemento para poder saber de dónde partir con sus alumnos de nivel primaria, y no solo eso, sino que un Objeto de Aprendizaje puede utilizarse en cualquier momento y en cualquier espacio, apoyándose en las libertades y pilares del Software

Libre, ventaja que en otras pruebas evaluadoras no se puede percibir.

CONCEPTO DE SOFTWARE LIBRE

El Software Libre, ha ido adquiriendo gran auge en diferentes ejes sociales, educativos y culturales. Tal como afirma González (2004), se habla de software libre cuando queremos referirnos a la libertad que tiene un usuario para codificar, copiar, distribuir y modificar un software sin que ninguna compañía o individuo pueda emprender acciones legales contra él. Para que un software pueda ser considerado libre tiene que cumplir unas reglas establecidas que aseguren que sigue la filosofía del software libre, una especie de mandamientos. Estos mandamientos hacen alusión a las cuatro libertades Para Richard Stallman el software libre es una cuestión de libertad. Stallman (2004), explica dichas libertades.

- Libertad 0: La libertad para ejecutar el programa sea cual sea nuestro propósito.
- Libertad 1: La libertad para estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a tus necesidades
- Libertad 2: La libertad para redistribuir copias y ayudar así a tu vecino.
- Libertad 3: La libertad para mejorar el programa y luego publicarlo para el bien de toda la comunidad interesada.

Algunos de estos criterios y libertades se pueden integrar dentro del contexto educativo a través del diseño y desarrollo de Objetos de Aprendizaje, orientando su objetivo a un fin o materia específica.

CONCEPTO DE OBJETO DE APRENDIZAJE

El concepto de Objeto de Aprendizaje ha ido evolucionando y teniendo diferentes concepciones y definiciones desde diferentes posturas teóricas. En primera instancia, este concepto apareció en 1992 gracias a Wayne, quien asoció los bloques LEGO con bloques de aprendizaje normalizados, con fines de reutilización en procesos educativos (Hodgins, 2000); la idea surgió al observar a su hijo jugando con unos juguetes Lego y se dio cuenta que los bloques de construcción que usaba podrían servir de metáfora explicativa para la construcción de materiales formativos. Así mismo, en el año 2011, Wiley, definió a los Objetos de Aprendizaje como «Cualquier recurso digital que puede ser reutilizado en diferentes contextos. Otro

planteamiento que es digno de considerar es el que realiza Peñalosa (2008), mismo que define a un Objeto de Aprendizaje como un producto digital que se crea para apoyar algún proceso de aprendizaje, que tiene una estructura instruccional orientada a un objetivo, a un tema de determinada extensión, que puede reutilizarse y que puede combinarse con otros objetos para cubrir módulos o cursos completos. En esta lógica, la Universidad Politécnica de Valencia (UPV), ofrece un concepto todavía más amplio; define a un Objeto de Aprendizaje como «la unidad mínima de aprendizaje, en formato digital, que puede ser reusada y secuenciada», concibiéndolos, así como elementos integrados e integradores del proceso de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de mejorar su rendimiento y nivel de satisfacción.

Sabiendo algunas de las diversas posturas teóricas respecto a los Objetos de Aprendizaje, es pertinente también señalar las características esenciales con éstos deben cumplir según García (2005):

Reutilización: objeto con capacidad para ser usado en contextos y propósitos educativos diferentes y para adaptarse y combinarse dentro de nuevas secuencias formativas.

- *Educatividad*: con capacidad para generar aprendizaje.
- *Interoperabilidad*: capacidad para poder integrarse en estructuras y sistemas (plataformas diferentes).
- *Accesibilidad*: facilidad para ser identificados, buscados y encontrados gracias al correspondiente etiquetado a través de diversos descriptores (metadatos) que permitirán la catalogación y almacenamiento en el correspondiente repositorio.
- *Durabilidad*: vigencia de la información de los objetos, sin necesidad de nuevos diseños.
- *Generalidad*: capacidad para construir contenidos, objetivos nuevos derivados de él. Capacidad para ser actualizados y modificados, aumentando sus potencialidades a través, de la colaboración.
- *Granularidad*: propiedad que describe su tamaño y alcance en cuanto ha contenido.
- *Flexibilidad*: *versatilidad y funcionalidad*, con elasticidad para combinarse en muy diversas propuestas de áreas del saber diferentes.

Desde una perspectiva más de desarrollo de software, podemos hacer alusión a los principios de la ingeniería de software, los cuales hacen referencia a la implicación que los Objetos de Aprendizaje tienen que ser lo más simples posibles, esto ayuda enormemente a la recombinación y al reúso, sin embargo, tal objeto simple puede parecer pedagógicamente poco estimulante, debido a la simpleza (Boyle, 2003). Es aquí donde se requiere incorporar no solamente un buen proceso de desarrollo, sino aspectos motivacionales que despierten en el usuario una forma de utilizarlos y propiciar así el cumplimiento del Objeto de Aprendizaje, sea éste de enseñanza, reforzamiento, aprendizaje o evaluativo.

BREVE RECORRIDO TEÓRICO SOBRE LA COMPRESIÓN LECTORA

Tal como ya se había abordado en el preámbulo del presente trabajo, la lectura tiene una relevancia social y académica realmente importante, ya que es través de ésta que los estudiantes, a gran medida, adquieren diversos conocimientos. La acción de la lectura se ve inmersa en todos los ciclos académicos, iniciando desde la primaria hasta el último grado de estudios que el ser humano logre concebir y alcanzar. Pero la lectura es un proceso multifactorial, que según Bello (2006), incluye operaciones preceptuales o regular, lingüístico y conceptual, y los lectores a su vez también representan los conceptos y los hechos que se describen en el texto. Partiendo de esto, regularmente se tiende a confundir la buena comprensión de una lectura con el reconocimiento simple de los símbolos o letras de algún texto; la comprensión lectora hace alusión a decodificar el texto, interpretar el significado de las palabras y estructuras gramaticales, así como, construir el significado.

En este tenor, tal como afirma (Salas, 2012), la comprensión lectora involucra la habilidad de comprender e interpretar una amplia variedad de tipos de texto y así como de dar sentido a lo leído al relacionarlo con los contextos en que aparecen; los lectores no solo se interrelacionan con la información dentro de una oración, sino también con información de proposiciones sucesivas utilizando las relaciones semánticas y referenciales que se encuentran en el texto. También se hace referencia a Solé (2001), quien afirma que leer comprensivamente es un proceso dinámico entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura y lo puede llevar a cabo con el establecimiento de conexiones coherentes, entre la información que posee en sus estructuras cognitivas y la nueva que suministra el texto.

Conociendo los conceptos más esenciales de la comprensión lectora, es me-

nester situarnos en la concepción de la comprensión lectora en la época moderna, en donde yacen las incorporaciones tecnológicas y los cambios de comunicación a través de redes sociales y otras tecnologías pertinentes para ello. Frente a esta realidad, tal como afirma (Arriagada, 2014), es necesario fomentar en los individuos el desarrollo de competencias lectoras apropiadas, para que sean capaces de interactuar en esta realidad virtual, pues los lectores de hoy en día, ya no solo tienen el desafío de enfrentarse a una lectura lineal, sino que además se deben enfrentar a una lectura hipertextual. Añadiendo a esta información, no solamente es necesario desarrollar habilidades, sino evaluarlas en una realidad que inminentemente nos ha alcanzado y que hace alusión a los entornos de aprendizaje virtuales, como lo son los Objetos de Aprendizaje.

DISEÑANDO UN OBJETO DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN DE HABILIDADES LECTORAS EN NIVEL BÁSICO

En primera instancia, para el diseño de nuestro Objeto de Aprendizaje, es necesario tener bien definido qué y cómo se va a evaluar. Existen diversas evaluaciones que se han incorporado a las instituciones gubernamentales, privadas y de otra índole para poder identificar y diagnosticar el nivel de las habilidades lectoras en distintos niveles educativos. El presente trabajo se basará en los criterios de evaluación de la Taxonomía de Bloom, tomando en cuenta específicamente índices propuestos para la comprensión lectora, misma que, según Romero (2017), forma una herramienta para estructurar y comprender el proceso de aprendizaje, clasificando el dominio cognitivo en habilidades de orden inferior y habilidades de orden superior. Dicha Taxonomía de comprensión lectora se describe en la Tabla 1.0. Es preciso enfatizar que las actividades que aquí se presentan están orientadas a alumnos de nivel básico, y se pueden implementar a partir del tercer grado de primario.

TABLA 1.0. TAXONOMÍA DE BLOOM PARA EVALUAR HABILIDADES LECTORAS
INTEGRADA AL OA PROPUESTO.

Criterio	Ítems/Actividades para evaluar	No. reactivos
Conocimiento	<i>Reconocimiento</i> de personajes, situaciones u objetos por medio de imágenes	2
	<i>Identificar</i> nombres de personajes en ejercicios de Drop and Drag.	2
	<i>Identificar</i> una lista de oraciones con personajes específicos.	2
	<i>Listar</i> las características principales de alguna situación, o personaje.	2
	<i>Localizar</i> imágenes desordenadas de alguna historia y las ordena secuencialmente	2
	<i>Recordar</i> detalles de un escenario donde tuvo lugar una parte de historia o situación.	2
Comprensión	<i>Interpretar</i> imágenes o escenas de alguna historia.	2
	<i>Explicar</i> ideas o partes de la historia con sus propias palabras.	2
	<i>Seleccionar</i> una imagen que muestra lo que sucedió antes y después de una ilustración de alguna lectura.	2
	<i>Explicar</i> cómo se sintió algún personaje principal al principio, durante y al final de la historia.	2
	<i>Clasificar</i> personajes como personas, animales o cosas.	2
Aplicación	<i>Predecir</i> qué podría suceder en la historia antes de terminar de leerla.	2
	<i>Seleccionar</i> una comida o situaciones de los personajes principales disfrutaría comer o vivir.	2
	<i>Pensar</i> en una situación que le ocurrió a un personaje de la historia y escribe cómo él o ella habría manejado la situación de manera diferente.	2
	<i>Identificar</i> las características generales (indicadas y/o implícitas) de los personajes principales.	1
Análisis	<i>Distinguir</i> lo que podría suceder de lo que no podría suceder en una historia en relación con la vida real.	1
	<i>Seleccionar</i> partes de la historia que fueron más divertidas, más tristes, más felices y más increíbles.	2
	<i>Comparar y contrastar</i> los personajes principales.	2

Síntesis	<i>Crear</i> un nuevo producto relacionado con la historia.	1
	<i>Reestructurar</i> los roles de los personajes principales de tal forma que den lugar a nuevos resultados de la historia.	1
	<i>Crear</i> un personaje original y describe cómo encajaría en la historia.	1
	<i>Asociar</i> alguna canción con algo relacionado de la historia.	1
	<i>Decidir</i> con qué personaje le gustaría pasar un día y porqué.	1
Evaluación	Considerar cómo la historia puede ayudar al estudiante en su vida.	1
	Evalúa el valor de la historia.	1
	Escribir una recomendación sobre porque alguna historia debería leerse o no.	1
	TOTAL:	42

Tal como explica Romero (2017), esta Taxonomía nos permite saber cómo redactar objetivos de aprendizaje asociados con esta actividad, así como; saber qué evaluar antes, durante y después de una lectura, resultan sumamente importantes desde el punto de vista de las habilidades cognitivas del pensamiento y el campo pedagógico. Así mismo, Romero (2017), nos explica cada uno de los criterios:

- *Conocimiento*. Esta habilidad cognitiva se refiere a la capacidad de recordar materiales aprendidos previamente.
- *Comprensión*. Se refiere a la habilidad de tomar el significado de elementos o cosas. En este escenario, el alumno sabe qué se le está comunicando utilizando los materiales o ideas que se le presentan, sin tener que relacionarlos con otros materiales o percibir la totalidad de sus implicaciones.
- *Aplicación*. Se define como la habilidad de utilizar el material aprendido en situaciones concretas y nuevas. Esto puede incluir la aplicación de elementos tales como reglas, métodos, conceptos, teorías, principios y leyes.
- *Análisis*. Este proceso cognitivo se caracteriza por la habilidad para examinar y fragmentar la información en diferentes partes aplicando criterios tales como la identificación de causas y consecuencias, reconocimiento de estructuras organizativas, distinguir entre hechos y deducciones, elaboración de inferencias, así como encontrando evidencias que permitan argumentar o apoyar generalizaciones.
- *Síntesis*. Este proceso se trabaja utilizando fragmentos, partes y elemen-

tos los cuales organizamos, ordenamos y combinamos para formar una estructura que antes no existía. En otras palabras, se refiere a la habilidad de unir partes diferentes para formar un nuevo todo.

- *Evaluación.* Se refiere a la habilidad para valorar materiales tales como investigaciones, teorías, juicios de exactitud lógica, declaraciones, reportajes, novelas con el propósito de llegar a conclusiones fundamentadas.

Definiendo ya los criterios que se evaluarán, es pertinente, en una segunda instancia, describir brevemente el entorno en el que se desarrollará dicho Objeto de Aprendizaje. El entorno de desarrollo elegido es *Livecode*, entorno que permite integrar contenidos Multimedia de manera fácil e intuitiva para el usuario, además de que no tiene costo alguno, sigue los pilares del Software Libre y es Multiplataforma, lo que sugiere una instalación en cualquier Sistema Operativo

MÉTODO

Para llevar a cabo esta investigación se emplearon los métodos que se exponen a continuación: dentro del método lógico, se recurrió al método lógico inductivo, en donde se puso de manifiesto la investigación de algunas Taxonomías que puedan emplearse en la evaluación lectora, dando como resultado la elección de la Taxonomía de Bloom, en donde, en segunda instancia, se eligieron los criterios adecuados para ser incorporados en el diseño de un Objeto de Aprendizaje. Así mismo, se utilizó el método histórico, donde se analizó la trayectoria teórica, específicamente de lo que está relacionado con el concepto de Objeto de Aprendizaje en general y su posible aplicación en el ámbito de la comprensión lectora.

Así mismo, se utilizó la metodología genérica de Diseño y Desarrollo de Software, el cual tiene una relación estrecha con el proceso de Desarrollo de Objetos de Aprendizaje; dicho modelo se titula ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), aunque en esta investigación sólo se detallará y explicará hasta la fase de Diseño y algo del desarrollo inicial. Dichas fases se explican brevemente a continuación:

Análisis. En esta fase se define lo que se va a evaluar como tal y se analizan las necesidades y actividades. En este caso, se seleccionó la parte evaluativa a través de la Taxonomía de Bloom, integrando actividades que se pueden realizar en espacios virtuales e incorporados a través de la herramienta LiveCode. En esta lógica, se definieron 3 necesidades básicas: Motivación, atención y conocimientos previos,

mismas necesidades se irán poniendo en práctica mediante una evaluación a través del OA desarrollado, además de las señaladas en la Taxonomía elegida.

Diseño. Una vez definido lo que se va a evaluar y aprender, llega el momento de especificar cómo será evaluado y aprendido. Aquí se fijan los objetivos, se desarrollan los temas a evaluar y se planifican las instrucciones. Así pues, dentro de los OA para la evaluación de la comprensión lectora a nivel básico se fijó el objetivo de saber acerca de las habilidades lectoras que posee el alumno, todo esto mediante 42 actividades expresadas como reactivos, mismas que serán simuladas en un ambiente virtual, de forma interactiva. Es aquí, donde a través de estos reactivos se trata de saber cómo se encuentra el alumno en cuanto a las habilidades que establece la Taxonomía de Bloom, mismas que hacen alusión a conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación en cuanto al contexto lector se refiere.

Desarrollo. Una vez completado el Análisis y el Diseño, el cual determina la integración de los contenidos y la parte esencial del OA, viene la fase de la realización. Aquí entra el trabajo técnico, donde se empieza a programar cada uno de los contenidos didácticos y digitales. Una parte esencial de esta fase es la elección de la plataforma o Entorno de Desarrollo donde serán creados los OA; dicha herramienta hace alusión a LiveCode, lo que sugiere un desarrollo de programación computacional basado en los 4 pilares del Software Libre: libertad de ejecución del programa, libertad de estudio y modificación de las funciones del programa, libertad para redistribuir copias que ayuden a la sociedad y libertad de distribución de copias de las versiones modificadas y finales del programa (Moreno, Morales & Mandujano, 2015).

RESULTADOS

Como resultado de esta investigación se obtuvo un diseño de Objeto de Aprendizaje formal y claro partiendo de la Taxonomía de Bloom y sabiendo qué actividades se incorporaron para poder evaluar las habilidades lectoras que un alumno posee en nivel básico. Así mismo, se obtuvo la tabulación de ponderaciones para poder catalogar el nivel de comprensión lectora que tiene el alumno, haciendo énfasis en que es una propuesta que se incorporará en el Objeto de Aprendizaje y brindará nociones esenciales para que el docente o quién haga uso de él pueda determinar qué contenidos se tienen que reforzar en acciones futuras. La ponderación y evaluación se muestran en la Tabla 2.0. Dicha ponderación se realiza partiendo de la premisa de que la Taxonomía aquí empleada contiene un total de

42 preguntas, y cada una de éstas se va puntuando según la forma de contestar del alumno, obteniendo así una sumatoria final que se ve reflejada en la interpretación de lo que el alumno posee en cuanto habilidades lectoras de una forma cuantitativa.

TABLA 2.0. PONDERACIÓN PARA CATALOGAR EL NIVEL DE COMPRENSIÓN LECTORA DEL USUARIO.

<i>Sumatorio total de Reactivos contestados</i>	<i>Interpretación ¿Qué entiende de lo que lee?</i>
Respondió de 29 a 42 preguntas correctamente	Avanzado
Respondió de 14 a 28 preguntas correctamente	Estándar
Respondió de 0 a 13 preguntas correctamente	Requiere Apoyo

Teniendo estas ponderaciones, el Objeto de Aprendizaje, a través de la incorporación de los criterios ya expuestos arroja al docente o usuario un nivel aproximado de comprensión, siguiendo los principios y formas básicas de toda evaluación:

Evaluación Diagnóstica: Se determina el nivel previo de capacidades que el alumno tiene que poseer para iniciar un proceso.

Evaluación Formativa: Dentro del OA desarrollado se encuentra una retroalimentación sobre el progreso del alumno durante el proceso de aprendizaje y organización de la recuperación de los contenidos temáticos.

Evaluación Sumativa: Al finalizar el recorrido y simulación de todos los reactivos, el OA muestra las respuestas correctas e incorrectas, generando así una hoja de calificación, donde el alumno podrá conocer sus resultados.

CONCLUSIONES

Para poder diseñar correctamente un Objeto de Aprendizaje se necesitan contextualizar las necesidades específicas orientadas a la pedagogía y la búsqueda de un aprendizaje efectivo, donde se busque una interacción y un cambio de esquemas cognitivos que fomenten la motivación y la atención en los usuarios, y que, como es el caso en el presente trabajo, proporcionen herramientas cuantitativas y cualitativas para poder conocer las fortalezas y debilidades del alumno para poder implementar estrategias futuras, específicamente en el contexto de la comprensión lectora.

El Diseño de los OA en esta investigación, siguió una orientación evaluativa, donde se consideraron aspectos importantes de la Taxonomía de Bloom, específicamente para evaluar las habilidades de comprensión lectora, tratando de incluir

actividades que generen un despertar de la atención y estimular los conocimientos previos que hagan alusión a las lecturas planteadas.

Los resultados que se obtuvieron, tanto en forma técnica como teórica, fueron siempre siguiendo la lógica de que estos OA permitirán dar un panorama de las acciones que se requieren tomar para poder incrementar el nivel de habilidades lectoras, en donde se ven inmersas actividades evaluativas que hacen alusión a los procesos de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa.

REFERENCIAS

- Arriagada M.D.E. (2014). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora, mediante la integración de *Tablet* (Tesis de maestría). UNIVERSIDAD DE CHILE Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Educación. Santiago de Chile, Chile.
- Boyle, T. (2003). Design principles for authoring dynamic, reusable learning objects. *Australasian Journal of Educational Technology*, 19(1), 46-58. Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education.
- García A.L. (2005). Objetos de aprendizaje: características y repositorios. [En Línea] Editorial Boletín Electrónico de Noticias de Educación a Distancia (BENED). [Citado 28 de junio de 2018]. Disponible en: http://www.tecnoeducativos.com/descargas/objetos_virtuales_deparedizaje.pdf
- González D. P. (2004). *Software Libre en los Institutos*. [En línea] Computer Science Department, Universitat Politècnica de Catalunya, BarcelonaTech. España, Barcelona. [Citado 25 de julio de 2018]. Disponible en: https://www.cs.upc.edu/~tonis/daniel_gonzalez_pinyero.pdf
- HODGINS (2000). «Into the future: A vision paper», for American Society for Training and development (ASTD) and National Governors' Association (NGA) Commission on Technology and Adult Learning.
- INEGI (2018), «DISMINUYE LA POBLACIÓN LECTORA EN MÉXICO: MÓDULO DE LECTURA (MOLEC) 2018». [En línea] Resultados nacionales 2015». [Citado 29 de julio de 2018]. Disponible en: http://www.beta.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2018/EstSociodemo/MOLEC2018_04.pdf
- INEE (2015a), «Plan Nacional para la Evaluación de los Aprendizajes (PLANEA)». [En línea] Resultados nacionales 2015». [Citado 27 de julio de 2018]. Disponible en: <http://www.seslp.gob.mx/consejostecnicosescolares/PRIMARIA/4-3aSesionOrdinaria/RESULTADOSPLANEA.pdf>

- Millán, J. (2000). *La lectura y la sociedad del conocimiento*. [En línea] Gobierno de Navarra, Federación de Gremios de Editores de España. España, Navarra. [Citado 26 de julio de 2018]. Disponible en: <http://dpto.educacion.navarra.es/publicaciones/pdf/lecturajamillan.pdf>
- Moreno, Z. T. J., Morales, G. P. & Mandujano, M. K. (2015). ILEL: Software Libre lúdico para el Aprendizaje de una Segunda lengua en entornos educativos. En Editorial Educación Cubana; XIV Encuentro Internacional de Pedagogía por la Unidad de los Educadores, Memorias X Simposio: Las tecnologías de la Información y las comunicaciones en la educación (pp. 725-735). La Habana, Cuba: Autor.
- Moreno Z.T. de J. & Suárez R.C.P. (2015). LA PLANEACIÓN EN LA ELABORACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE INTERACTIVOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS. Artículo publicado en las Memorias del Verano de la Ciencia Región. *Inducción a la Ciencia, la tecnología y la innovación en la región centro. Vol. 1*. San Luis Potosí, México.
- Peñalosa, C.E. (2008). *Objetos de Aprendizaje: Una propuesta de conceptualización, taxonomía y metodología*. Revista Electrónica de Psicología Iztacala, 11, 19-49.
- Romero, G. (2017). EDUCAR21: Taxonomía de Bloom en la Comprensión Lectora – 40 Diversas Actividades para el Aula | Infografía. [Blog]. Recuperado de: <https://educar21.com/inicio/taxonomia-de-bloom-en-la-comprension-lectora/>
- Romero, G. (2017). EDUCAR21: Taxonomía de Bloom en la Comprensión Lectora – 40 Diversas Actividades para el Aula | Infografía PARTE 2. [Blog]. Recuperado de: <https://educar21.com/inicio/taxonomia-de-bloom-en-la-comprension-lectora-parte-2/>
- Salas N.P. (2012). El desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del tercer semestre del nivel medio superior de la Universidad Autónoma de Nuevo León (tesis de maestría). Universidad Autónoma de Nuevo León, Facultad de Filosofía y Letras, División de Estudios de Posgrado, Nuevo León, México.
- Solé, I. (2001). *Leer, lectura y comprensión: ¿hemos hablado siempre de lo mismo?*. Barcelona: Laboratorio Educativo.
- Stallman, R. (2004b). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Editorial Traficantes de Sueños. Universidad Politécnica de Valencia (UPV) (s.f.). «Los objetos de aprendizaje como recurso para la docencia universitaria: criterios para su elaboración». [En línea] PLAN DE ACCIONES PARA LA CONVERGENCIA EUROPEA (PACE). [Citado 27 de julio de 2018]. Disponible en: <https://www.cuidatudinero.com/13080053/como-citar-un-folleto>.
- Wiley, D.A. (2001). Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy, in ed D A Wiley, *The Instructional Use of Learning Objects*, <http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc>

EL USO DE LA TIC EN LA DIDÁCTICA DE LA GEOGRAFÍA Y SU ENSEÑANZA

MA. EUFROCINA OLIVAS CELIS.

Escuela Normal Rural «J. Guadalupe Aguilera»

RESUMEN

La educación se vuelve cada vez más competitiva y para alcanzar un mejor nivel educativo requiere apoyo, recursos que ayuden en el proceso de enseñanza de los estudiantes, como son materiales didácticos, su uso tiende a guiar y motivarlo en la construcción del conocimiento, es decir, que sirvan de apoyo en su proceso de aprendizaje utilizando herramientas tecnológicas.

En la actualidad el auge y desarrollo de las TIC ha traspasado los campos y ámbitos del quehacer humano; la educación en general no escapa a ello, más aún las Escuelas Normales como centro de formación de profesionales, los cuales han de estar preparados para los nuevos requerimientos que demanda la sociedad, mercado laboral y la formación de presentes y futuras generaciones que vienen ya impregnadas por las TIC. Es por ello que la presente ponencia se centra en el proceso de formación de futuros profesionales de la educación de la Escuela Normal Rural «J. Guadalupe Aguilera» bajo la asignatura de Geografía.

La necesidad surge al valorar la perspectiva como docentes e investigadores de dicha institución la inserción, uso y manejo de las TIC como herramientas didácticas que ofrecen un abanico de posibilidades en la enseñanza de contenidos geográficos a futuros docentes de la LEP.

Palabras clave: TIC, Didáctica, Enseñanza, Geografía, Práctica Educativa, Formación Docente, innovación.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la presencia de las TIC no se discute; por el contrario, el impacto que han generado en todos los ámbitos ha trastocado muchas, por no decir que todas, las actividades del quehacer humano, desde las más simples hasta las más

complejas y desde tempranas edades hasta avanzadas. La educación es uno de esos aspectos en donde las TIC han incursionado generando mejoras deseadas como la innovación, interactividad, calidad e incremento de la información, variedad, simultaneidad, entre muchos otros aspectos. Es por ello, que hoy día las Escuelas Normales apuestan por el uso y aplicación de las TIC como herramientas didácticas que ayuden en el proceso de formación del perfil del futuro profesional que de ellas egresan. En nuestro caso y, producto del ejercicio docente y experiencia, se planteó y llevó a cabo el presente trabajo el cual tiene como norte: el uso de la TIC en la didáctica de la geografía y su enseñanza.

DESARROLLO

La Geografía: Estado del saber.

No es nuestra intención ofrecer una visión sistemática de la totalidad de ideas fundamentales de la discusión sobre la problemática epistemológica y metodológica de la geografía como disciplina, desde sus inicios hasta los actuales momentos, pues ello sobrepasaría el espacio y tiempo del que disponemos, además de la existencia de una gran variedad de publicaciones a través de las cuales el o los lectores interesados pueden ahondar en la temática citada. Pretendemos, modestamente y, basándonos en otros autores, ofrecer una reflexión sobre la manera en que la geografía como disciplina ha abordado el estudio del espacio, dentro de la llamada corriente humanística de la geografía, en especial la geografía en educación básica. Consideramos que esta postura permite, desde nuestra óptica, el estudio del espacio en la sociedad del conocimiento y, por tanto, explicar el comportamiento espacial de los grupos humanos en la actualidad; es decir, el estudio, análisis y explicación de ciertos procesos sociales con trascendencia espacial.

La geografía, en las últimas décadas del siglo pasado y, primera del presente, ha visto un incremento del interés y la necesidad de fundamentar teóricamente su labor y su producción, sin que ello implique que en épocas pasadas esto no se haya realizado. De igual forma, se ha visto la motivación por la búsqueda de marcos teóricos y conceptuales que sean más específicos de la disciplina geográfica, tratando de ir más allá de la simple incorporación de la producción de otras ciencias del campo social. Y al mismo tiempo, como herencia de las tendencias radicales y humanísticas, se ha ido poniendo un énfasis creciente en la construcción de un conocimiento geográfico que contribuya a la solución y, posible solución, de problemas que son de suma importancia para la sociedad, tal y como lo plantea Ortega

Valcárcel (2000), sin que ello implique la elaboración de leyes generales para la resolución de problema alguno.

Lo señalado anteriormente, dio paso a la revisión de una noción que, a lo largo del devenir histórico de la geografía como ciencia, ha ocupado un lugar central en la disciplina, el espacio. Sin ánimo de entrar en profundizar sobre este aspecto, es conveniente señalar que, en torno a este punto, el espacio como objeto de estudio de la geografía, se han producido intensos debates y, entendemos, avances conceptuales significativos en función de generar fundamentos teóricos más claros a la geografía como ciencia social. Al mismo tiempo Soja (2008), reconoce que dicha situación ha comenzado a revertirse, lo que conlleva a un enriquecimiento de las ciencias sociales y, por ende, de la Geografía.

Tradicionalmente, la geografía ha considerado al espacio como un absoluto, como algo que existe en sí al margen tanto de sus contenidos como de su percepción. Esta concepción de espacio absoluto que según Ortega Valcárcel (2000), tiene su origen en el pensamiento clásico griego, que ve a éste como un espacio geométrico, lo que permitió establecer sobre el mismo un sistema de coordenadas que posibilita la ubicación de distintos puntos y la distancia entre ellos.

La geografía tradicional asumió esta noción de espacio como un dato de la realidad, como algo dado, no sujeto a indagación o cuestionamiento en sí mismo. A él se refieren diversos estudiosos clásicos del tema cuando hablan de la Tierra o la superficie terrestre, centrando su estudio en las características de la misma.

La Geografía, las TIC y su Enseñanza.

Se está consciente que el mundo técnico es una realidad y, la necesidad de su estudio con nuevos métodos tecnológicos para su comprensión es otra y, es también susceptible de ser utilizada como método didáctico, de ahí que se justifica la imperiosa necesidad de adecuar a los tiempos el proceso de enseñanza y aprendizaje de la geografía acorde con su nuevo ropaje. El signo del cambio constituye un signo fundamental del mundo actual que ha trastocado la explicación de la realidad como escenario geográfico y complejiza la interpretación del tiempo y de las relaciones que en el espacio-temporal se van produciendo (Santiago 1998: 9).

Pero el cambio, visto desde esta perspectiva no es sólo del objeto de estudio de la geografía como disciplina y, de la metodología de trasmisión, va mucho más allá, en tanto que la técnica ha hecho cambiar sobre todo la concepción del modelo de enseñanza-aprendizaje y la inserción de los alumnos en espacios y lenguajes

hasta ahora desconocidos por nosotros. Es decir, el alumno/a actual tiene unos conocimientos previos del paisaje virtual, en consecuencia, solicita y demanda, un aprendizaje en lenguaje acorde a su tiempo. En la trasmisión del conocimiento se precisan las TIC. Evidentemente que: «La tecnología no determina la sociedad: la plasma. Pero tampoco la sociedad determina la innovación tecnológica: la utiliza» (Castells, 2000, p. 35). La utilización de las tecnologías de la información y comunicación por y en la educación, es evidente. La creación de su uso en su propio lenguaje y prácticas de consumo también lo es. Queda ahora desde este punto de partida, del uso del conocimiento de la técnica el convertir la información en conocimiento.

Valores del saber geográfico y su enseñanza

La Geografía en cuanto disciplina educativa dirigida a la formación y desarrollo cultural de toda sociedad, debe enseñar unos determinados saberes concretos, por lo general conocimientos declarativos, pero, ante todo, debe enseñar también el enfoque o perspectiva, que le es propiamente geográfico, su auténtico quehacer procedimental y que puede resumirse en un simple objetivo: «... un instrumento que permite conocer y comprender el mundo en que vivimos, sobre todo en lo que se refiere a su estructura espacial y a los fenómenos que le han dado lugar» (Arroyo, 1996, p. 51).

La enseñanza de la geografía en el siglo XXI

Llegados a este punto hay que comprometerse con la alta responsabilidad que recae sobre aquellos que nos encargamos de la educación de nuestras jóvenes generaciones, previamente, hecho un análisis crítico de aquello que enseñamos, de los contenidos y de los objetivos del saber geográfico. No hay mejor postura crítica que la que comienza por cuestionarse el valor del conocimiento de aquello que se establece en objeto de nuestra reflexión y, por ello, al inicio de este recorrido habrá que preguntarse por la necesidad de la Geografía en la sociedad actual, para ser coherentes con su inclusión en los programas educativos y con la preocupación didáctica de su enseñanza.

UNA MIRADA A LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA

La enseñanza de la Geografía se efectúa de una manera muy pasiva y ello refuerza su desprestigio entre el alumnado de ser una materia de relleno, por otra parte,

existe como una apatía o una falta de interés por investigar nuevas fórmulas didácticas, lo que es especialmente grave, ya que, una materia que se enseña inadecuadamente compromete seriamente su rentabilidad futura y su permanencia social en el marco de la docencia. Es cierto que, cada vez más, existe una preocupación didáctica por la geografía, buscando nuevas fórmulas, pero son pocas las experiencias que en este campo se ven en las aulas de las escuelas del país. Es lógico pensar que las necesidades didácticas de una ciencia están en consonancia con la finalidad y contenidos de la misma y con las características.

LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

La introducción de las TIC en la educación, ha generado toda una serie de interrogantes e inquietudes vinculadas con la influencia de las mismas en la actividad educativa. Se ha de precisar que el debate es bastante amplio, y las interrogantes, al igual que las reflexiones, son muchas, en el campo gnoseológico, axiológico, sociológico, y educativo, en el terreno de los valores, entre otros. Tales debates, a nuestro parecer, son necesarios, y en algunos casos hasta urgentes, puesto que la educación debe y ha de ajustarse a las características de este nuevo siglo, reafirmando y adecuando sus funciones primordiales al mismo tiempo que mejorando la calidad de la enseñanza Caseres & Vila (2009), señalan al respecto:

Esta «nueva realidad» económica, institucional y social tiene importantes implicaciones sobre el sistema educativo. Entre otras, podemos apuntar a la pérdida de peso de la educación formal en el proceso de individualización y socialización de las personas, a la disolución de las concepciones sobre la educación formal como única transmisora de las informaciones socialmente relevantes y como el lugar privilegiado para incorporar las normas y los valores asociados al estado-nación, a la necesidad de desarrollar modelos escolares no segregadores como garantía de la cohesión social o a la renovación alrededor de las tecnologías de la información y la comunicación de las maneras de enseñar y aprender.

Es por ello que el interés en torno al cual gira este trabajo es: *El uso de la TIC en la didáctica de la geografía y su enseñanza* la utilización de las TIC, en especial el uso de Internet, en el proceso de enseñanza de la Geografía en los futuros profesionales de la docencia en la LEP de la Escuela Normal Rural «J. Guadalupe Aguilera». Tal dificultad es crucial, pues se trata de definir, en esencia, los aportes de las TIC en la actividad educativa, de ahí que, para poder realizar una valoración, lo más objetiva posible, de un fenómeno tan complejo y moderno como es el que nos ocupa.

La sociedad de la información, trasciende, va más allá del hecho informático o tecnológico. En la sociedad de la información las TIC, se convierten en un instrumento clave para la comunicación, el intercambio y la producción de la información. Y su vez, se convierte en un factor a partir del cual se puede obtener conocimiento y es con este conocimiento con el que se puede producir, fabricar, bienes o servicios o proceder a relaciones de intercambio de cualquier tipo o naturaleza. En la sociedad de la información, el conocimiento se convierte en combustible y la tecnología de la información y la comunicación en el motor (Giner de la Fuente, 2004, p. 3)

LAS TIC Y LA FORMACIÓN DOCENTE

En la actualidad la palabra innovación forma parte del vocabulario habitual del ser humano. En el contexto educativo pareciera ser que ello implica la puesta en práctica proyectos de innovación docente, lo que supone para algunos llevar a término grandes proyectos que permitan cambiar y mejorar la práctica docente. Muchos de estos intentos no se llegan a materializar, ya sea porque no siempre se dispone de los recursos necesarios para poderlo hacer, en otros casos, porque supone trabajar con un grupo reducido de estudiantes y, al final de cuentas no se llega a encontrar la vía o fórmula que haga posible la puesta en práctica de tan fantástica idea. Sin embargo, el fracaso o frustración de algunas de estas ideas, en términos generales, tiene como motivo principal su propia naturaleza; su concepción, pues en la mayoría de los casos se formulan planteamientos excesivamente ambiciosos y no ajustados a la realidad.

En este sentido, está claro que desde el punto de vista de la innovación educativa la incorporación de las TIC en las aulas está generando grandes expectativas y aportes. Como también es cierto que estos recursos ponen en manos de los docentes un sinnúmero de posibilidades de trabajo atractivas e innovadoras, permitiendo desarrollar en la práctica actividades que sin su presencia serían imposible de llevar a cabo.

LA FORMACIÓN DEL FUTURO DOCENTE EN Y CON LAS TIC.

La relevancia de las TIC como soportes en el proceso de enseñanza y aprendizaje se acrecienta cada día más y, de manera avasallante. Este hecho inevitable e incuestionable refleja la carencia de formación de ciudadano y profesionales acordes con los tiempos que se viven y, por ende, a un tipo de analfabetismo que ninguna sociedad desarrollada o en vías de desarrollo, actualmente, puede permitirse. Hoy

en día, existe un consenso de que la formación integral de un ciudadano del siglo XXI no puede quedar reducida a la formación o alfabetización en la cultura escrita o impresa. Los tiempos han cambiado y vivimos un periodo o etapa histórica en la que se imponen nuevas formas y contenidos culturales transmitidos a través de medios no impresos. El panorama actual, en este inicio de siglo XXI, representa un escenario radicalmente distinto al existente en la llamada sociedad industrial de los dos últimos siglos Area Moreira (2009).

EL NUEVO PROFESIONAL

Frente a la complejidad de los fenómenos de la sociedad y de los procesos y estructuras que se imponen en la producción y la gestión y en la vida cotidiana en general, el principal objetivo de la educación superior se traslada a terminar con la visión fragmentaria, casual y desfasada que hoy día tienen las personas respecto del presente, y fundamentalmente del futuro de la sociedad. La revolución que han generado las TIC, y están generando, permite un sin número de posibilidades para que los cambios lleguen a cada una de las personas. De ahí que se está modificando su mente, su forma de pensar, de plantear y debatir los problemas, de sintetizar y de anticiparse a lo que viene. Las TIC están potenciando los conocimientos y el poder intelectual del ser humano, los está transformando en creadores, con pensamiento a gran escala y teórico general, con capacidad para que puedan ensamblar las diversas piezas de este mundo tan complejo, pero, al mismo tiempo sintetizan la realidad con una visión de futuro.

El uso de las TIC se va extendiendo inexorablemente en las sociedades contemporáneas. Su irrupción en la vida cotidiana de las personas, sobre todo en las dos últimas décadas, implica necesariamente el aumento gradual del nivel de experiencia de los usuarios, debido en principio, a su proliferación en los ámbitos institucional, profesional y educativo, pero fundamentalmente a su entrada en el entorno doméstico Tubella Taberner & Dwyer (2008). Un cambio de estas proporciones, en todos los ámbitos del quehacer humano, impone profundas transformaciones en los roles que cada uno ejecuta en su vida diaria. La sociedad actual y, con ello la economía, exige profesionales con mayor creatividad, inspiración, adaptación, innovación, conocimientos, flexibles, con iniciativa y, sobre todo, entender el saber cómo un conocer y renovarse constantemente.

Los nuevos profesionales no sólo deben saber utilizar eficientemente las TIC, sino fundamentalmente deben ser capaces de gestionarla efectiva y en forma perti-

nente. Han de tener habilidades y conocimientos para analizarla, explorarla, cuestionarla, proyectar el futuro, lo que viene en cada información, que les permita ver lo necesario para la toma de decisiones acertadas de acuerdo a las tendencias del progreso. El nuevo profesional debe potenciar sus aptitudes de elaboración de pensamiento teórico y a gran escala, que le permita acoplar los distintos componentes disgregados aparentemente y desarrollar un pensamiento analítico, sintético, proactivo, próximo, que vea lo que se impondrá, una mente ordenada en palabras de Morín.

La característica fundamental de este nuevo profesional no es, como se plantea, la especialización, sino que posea una gran propiedad generalizadora y sintetizadora. Debe ser un generalista. Su pensamiento no puede, ni debe, quedar reducido sólo a lo particular e individual. Tiene que ser capaz de conocer a profundidad las tendencias generales que se encuentran en la base del desarrollo de la sociedad y de las organizaciones que están presentes en ella, lo que le permitirá estar generando constantemente problemas y alternativas de solución nuevas.

Efectivamente, la inteligencia que no sepa otra cosa que separar rompe la complejidad del mundo en fragmentos desunidos, fracciona los problemas, unidimensionaliza lo multidimensional. La misma atrofia las posibilidades de comprensión y de reflexión, eliminando las posibilidades de un juicio correctivo o de una visión a largo plazo. Su insuficiencia para tratar nuestros problemas más graves constituye uno de los problemas más serios con que nos enfrentamos Morin (2000). En definitiva, se trata de un nuevo profesional cuya característica principal será su multifuncionalidad y multiprofesionalidad, que va mucho más allá de la especialización. Es un profesional multifacético, pero sobre la base de una gran cultura, con grandes atributos en el conocimiento de lo intrincado y de lo holístico, de la generalización, observación, análisis, síntesis y percepción del futuro.

HACIA UN NUEVO ESPACIO DE FORMACIÓN

Como ya se ha planteado anteriormente, el avance tecnológico supone una revolución en todos los aspectos de la vida cotidiana, incluido el de la educación. Sin embargo, en los centros educativos esta evolución se produce más lentamente que en otros campos del saber. A pesar del rechazo o reticencia de algunos profesionales del mundo educativo al cambio impulsado por las TIC, poco a poco va aumentando en número de escuelas y docentes que hacen uso de estas tecnologías como herramientas didácticas en la mejora de su desempeño profesional y en la búsqueda de

nuevos e innovadoras áreas de formación, nuevos espacios y entornos de enseñanza y aprendizaje basados en formas de comunicación en tiempo real, los servicios de comunicación a través de Internet, así como mecanismo de uso y distribución de materiales didácticos.

Estos nuevos espacios ayudan al docente con determinadas tareas, permitiéndole dedicar más tiempo a la enseñanza individualizada, más cuando se está consciente que el nivel de aprendizaje de los estudiantes no es homogéneo. De igual manera, estos espacios fomentan el auto aprendizaje, ya que es el alumno quien funge de investigador en su proceso de formación. Hablamos de nuevos espacios de formación, caracterizados fundamentalmente por el empleo de las TIC, específicamente de Internet, en el proceso de formación de futuros docentes, lo que conlleva a un cambio en la metodología y el acercamiento a la nueva Sociedad de la Información.

La formación y el desarrollo profesional en la sociedad del conocimiento

Una economía es un sistema para crear riqueza y bienestar, así como para lograr su distribución apropiada, en la actualidad la nueva economía digital está basada en el capital humano y en las redes. Por tanto, en esta economía, el conocimiento es la base y lo más importante en todas las actividades que desarrolle y lleve a cabo el ser humano y, por ende, la educación es una de ellas. Actualmente, se observa que los profesionales del conocimiento alcanzan cada vez una mayor proporción de fuerza laboral. Los sectores de la economía que requieren y utilizan la información y el conocimiento, en forma intensiva, son los que generan más fuentes de trabajo, trabajos basados en el conocimiento son los que generan más riqueza: el cerebro en esta sociedad supera al músculo. La mayor parte de la fuerza laboral cada día está constituida por quienes trabajan y producen más con sus mentes que con su fuerza física.

Por tanto, en la actualidad el conocimiento es fuente de riqueza y, dentro de este contexto la escuela se ve involucrada directamente, por ser considerada una de las instituciones tradicionalmente más representativa en la generación y transmisión del saber. Es por ello, que cada día vemos como las instituciones, a nivel mundial, se han incrementado en número y han incorporado a sus ofertas de estudios nuevas carreras o profesiones relacionadas con las tecnologías. No cabe duda de que el estudio de la relación entre los jóvenes y las TIC ha de incorporar un análisis de sus circunstancias sociales, familiares, académicas, económicas y culturales específicas, y su conexión con las posibilidades que ofrecen estas tecnologías

y su utilización asociada a rasgos esenciales de la vida de los más jóvenes, como la sociabilidad, la diversión y el entretenimiento, la identidad y el aprendizaje Tubella Tabernero & Dwyer (2008)

Las TIC ofrecen a estos nuevos alumnos, oportunidades para diseñar otro modelo de aprendizaje basado en el descubrimiento y la participación y, no meramente en la transmisión de información. La creciente incursión de tal generación en las instituciones lleva a repensar la naturaleza y funciones de la educación y, a replantear sus contenidos y su forma de hacer la entrega educativa.

PAPEL DE LAS TIC EN EL PROCESO DE FORMACIÓN DE FUTUROS FORMADORES

Actualmente la formación, de cualquier profesional, debe enfrentar el uso de las tecnologías como herramientas pedagógicas, ello con el fin de que se desarrollen estrategias que le sirvan para enfrentar y solucionar las necesidades de la sociedad presente y futura. Por lo tanto, el principal protagonista de la enseñanza y uso de las TIC, es sin duda los maestros, más aún cuando su rol está centrado en el proceso de formación de futuros docentes. Esta necesidad de integrar las TIC en el currículum, parte del rápido crecimiento innovador de las ciencias y las tecnologías las cuales tienen una marcada influencia en el ámbito de la formación profesional, científica y educativa en cualquier parte del mundo.

El uso de las TIC permite jugar desde diferentes papeles en la práctica de la enseñanza y el aprendizaje en la formación profesional, especialmente en el desarrollo de habilidades como: cálculo, análisis, interpretación, entre otros, además de generar y presentar materiales más atractivos para los estudiantes lo que favorecerá alcanzar un mayor grado de comprensión.

LAS TIC COMO RECURSOS Y HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS

De un tiempo a esta parte, desde numerosos espacios, se ha venido planteando la urgente necesidad de renovar los planteamientos educativos, especialmente en lo que concierne a la conexión entre la educación, en términos generales y, la realidad actual en la que se desenvuelve la sociedad. En este sentido no es exagerado considerar el caso de las TIC con su acelerada renovación y, su indiscutible influencia en la formación del individuo, como una de las principales asignaturas pendientes a superar por las instituciones educativas. El modelo de ciudadano para el que se educaba ya no es el que vive y circula por los entornos sociales de nuestras pequeñas y grandes ciudades San Martín (2009).

El protagonismo que en nuestros días tienen las TIC, ya justificaría por sí sólo el hecho de que estas tecnologías se convirtieran en objeto de estudio, aunque, desde luego, esto no implique necesariamente convertirlas en una asignatura específica curricular. Por otro lado, las TIC pueden utilizarse como recursos para mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje, al permitir una eficaz conexión entre las instituciones educativas y el contexto social y cultural en las cuales están inmersas. Ante esta situación, es incuestionable, que las Escuelas Normales permanezcan retirada, ausente y/o de espaldas del mundo que imponen tales tecnologías, por el contrario, ha de preparar y formar a las nuevas generaciones, a los docentes a aprender a convivir con los mismas y ser agentes activos y críticos para interpretarlas y manejarlas con inteligencia y eficacia.

CONCLUSIÓN

El uso de estrategias didácticas basadas en las TIC, promueven aprendizajes significativos en los estudiantes, debido a la alta motivación que genera en los mismos el uso de recursos tecnológicos de su entorno, teniendo en cuenta su condición de nativos digitales. Las TIC generan verdaderos cambios al interior del aula cuando el alumno-maestro las usa como herramientas didácticas innovadoras para favorecer el aprendizaje significativo en los niños, teniendo en cuenta el factor motivacional que representan. Se trata de enseñar con y a través de TIC en las diferentes áreas del saber, y no tenerlas solo como objeto de estudio.

Introducir la tecnología en las clases de geografía, produce un cambio en las prácticas cotidianas de la misma, una transformación de la clase, en donde sus actores aprecian las TIC como factor enriquecedor para crear clases más participativas, creativas, integrales, innovadoras, donde profesores y estudiantes pueden aprender juntos. La incorporación de las TIC a la práctica docente habitual, cada día está más cerca de ser una realidad, gracias al compromiso e interés de los profesores por el tema y a la propagación de portales educativos en internet, en los que se pueden encontrar recursos didácticos para el aula. Además de las redes en las que los alumnos normalistas pueden compartir con otros sus experiencias con el uso de TIC y enriquecer así su práctica.

REFERENCIAS

- Area Moreira, M. (2009). Tecnologías Digitales y Multialfabetización. Capítulo 2. En Ballesta P., J. (coord): Educar para los Medios en una sociedad multicultural. Colección Redes. España: Davinci.
- Caseres & Vila, I. (2009). Educación y Sociedad. Una perspectiva sobre las relaciones entre la escuela y el entorno social. Cuadernos de Educación, N° 57 I.C.E. Universidad de Barcelona. Barcelona, España: Horsori.
- Castells, M. (2000). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad en la red., Madrid: Alianza.
- Giner de la Fuente, F. (2004). Los Sistemas de Información en la Sociedad del Conocimiento. Madrid: Editorial ESIC.
- Morin, E. (2000). La mente bien ordenada. Traducción: M. José Buxó y Dulce Montesinos. Barcelona. España: Seix Barral.
- Ortega Valcárcel, J. (2000). Los horizontes de la Geografía. Teoría de la Geografía,. Barcelona: Ariel Geografía.
- San Martín A., A. (2009). La convergencia digital frente a las diferencias culturales: ¿Un nuevo desafío pedagógico? Capítulo 4. En Ballesta P., J. (Coord) (2009): Educar para los Medios en una sociedad multicultural. Colección Redes. España: Davinci.
- Soja, E. (2008). Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones, Traficante de Sueños,. Madrid: (Mapas 21).
- Tubella Taberero & Dwyer, V. (2008). Internet y Televisión: la Guerra de Pantallas. Barcelona. España: Ariel.

CREENCIAS DE DOCENTES SOBRE EL USO DE LAS REDES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA.

RICARDO, SANDOVAL DOMÍNGUEZ¹¹
Tecnológico de Sonora Unidad Navojoa

RESUMEN

Las redes sociales (RS) han cobrado un protagonismo esencial formando parte de la realidad diaria de la mayoría de las personas. Se cree necesario que los docentes universitarios integren estos nuevos formatos de interacción en su enseñanza, por la familiaridad de uso entre los estudiantes y por el fomento de prácticas innovadoras. Las RS son facilitadores en el proceso de aprendizaje ya que la gran mayoría de los estudiantes hacen uso de ellas, las usan en clase, elaboran sus trabajos, y comparten información. El objetivo fue determinar el uso que los docentes universitarios dan a las RS como herramienta pedagógica y sus creencias sobre que aplicación tienen en su labor. Se seleccionaron de manera intencional a docentes pertenecientes a una universidad pública, el Instrumento aplicado fue el Cuestionario «Uso Pedagógico de las Redes Sociales». Los resultados indican que la mayoría de los profesores respondieron que algunas veces utilizan las RS como apoyo pedagógico y se obtuvo una correlación moderada de $.502^{**}$ entre la creencia sobre el uso de las RS en el aprendizaje y el uso académico que los docentes dan a las RS como apoyo pedagógico. Martínez y Fernández (2017) encontraron que los docentes se encuentran muy optimistas en involucrar las RS en sus clases, y que estas se deben de utilizar más, este hallazgo es similar con esta investigación porque los docentes consideran que es necesario utilizar las RS como recurso pedagógico, y la mayoría está de acuerdo en utilizarlas en el proceso de enseñanza de los estudiantes.

Palabras clave: Redes sociales, Docentes, Aprendizaje

¹¹ ricardo_sandoval8@yahoo.com o ricardo.sandoval@itson.edu.mx

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, las RS han cobrado un protagonismo esencial formando parte de la realidad diaria de la mayoría de las personas y en especial de los jóvenes. Los avances tecnológicos permiten tener un individuo siempre conectado lo que ha provocado el desarrollo de nuevos patrones de conducta y nuevos modelos relacionales que también pueden aplicarse al ámbito universitario y que afectan a alumnos, docentes y a las propias instituciones (Laguna, Palacios y San José, 2015).

La importancia y la repercusión que han adquirido las RS en los últimos años son indiscutibles, sobre todo las de carácter generalista que acaparan a millones de usuarios en todo el mundo (Túnez y Sixto, 2012). Las herramientas y enfoques tecnológicos, entre ellos el uso de las redes sociales, están adquiriendo una importancia fundamental para el quehacer docente. Los maestros se han visto en la necesidad de utilizar recursos que ofrecen posibilidades y materiales de enseñanza a los que antes no habían podido acceder (Romero, Ordoñez y Chao, 2014).

Se cree necesario que los docentes universitarios integren estos nuevos formatos de interacción en su enseñanza, por la familiaridad de uso entre los estudiantes, fomentando prácticas innovadoras y apegadas a las formas dinámicas de participación cotidiana. En este nuevo formato es relevante el papel o rol de los agentes de la educación involucrados: los docentes y los estudiantes. Aquí, los docentes son guías o facilitadores encargados de planear, diseñar y poner en práctica estrategias de enseñanza a través de actividades conjuntas e interactivas, en las que las redes sociales pueden ser de gran ayuda; además, de promover ambientes de aprendizaje para que los estudiantes se apropien de los saberes, gracias a su guía intencionada (Astudillo y Chévez, 2013).

Las RS se convertirían en una transformación educativa que permitiría un espacio de diálogo y propiciaría un aprendizaje y enriquecimiento mutuo entre docentes y estudiantes; es decir, un sitio donde la interacción, individualidad y multiculturalidad se respeten y, al mismo tiempo, enriquezcan el aprendizaje colaborativo y fomenten la metacognición de los actores con actividades que conlleven a la autoevaluación o reflexión sobre el trabajo realizado. Las RS pueden ser una herramienta metodológica para los docentes, porque alimentan su propia formación desde la práctica y participación en proyectos, además de ser un observador, seguidor y mediador de los trabajos de los alumnos (Islas y Carranza, 2011).

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente, la mayoría de los docentes de Instituciones de Educación Superior (IES) basan su práctica educativa en la transmisión de información, por diferentes medios como de un libro de texto o materiales diseñados por ellos mismos sean estos de manera digital o escrita, además la técnica didáctica que más utilizan es la exposición, pero también, existe gran cantidad de información fluyendo en Internet, en este océano de información es importante que el docente se involucre de tal manera que asegure que el estudiante encuentre material actualizado y de mejor calidad académica, por esta razón las IES requieren de un nuevo perfil del docente, en el que éste posea conocimientos, habilidades y actitudes para ejercer una práctica educativa innovadora en el aula y el uso de medios como es el caso de las RS (Suarez, López, Gracia y May, 2012).

Las horas dedicadas a las redes sociales pueden considerarse como una pérdida de tiempo o distractor intermitente en el aprendizaje de los estudiantes, sin embargo también brindan un área de oportunidad en el desarrollo de una nueva didáctica efectiva para los maestros y así mejorar la calidad educativa y los procesos de enseñanza aprendizaje (Cornejo y Parra, 2016).

El uso de redes sociales en la docencia universitaria, plantea diversas cuestiones: ¿favorece el uso de las redes sociales el trabajo colaborativo?, ¿interactúan los estudiantes para mejorar el aprendizaje?, ¿es un mecanismo apropiado para mejorar la comunicación?, ¿se desarrollan nuevos roles del profesor o estudiante? (Garridos, Mazón, Saquete, Puchol, Moreda, 2010).

El aprendizaje a través de las redes sociales debe valorarse como un proceso sistémico, en el cual se consideren las características de los estudiantes, las características del profesor, el diseño instruccional del tema o curso, la facilidad de acceso a la tecnología e internet, entre otras más, todos ellos son importantes actores del proceso de aprendizaje mediante las RS (Fong, 2015).

SUSTENTO TEÓRICO

Se encontró que las RS son facilitadores en el proceso de aprendizaje ya que la gran mayoría de los estudiantes hacen uso de ellas, las usan en clase, elaboran sus trabajos y tareas y comparten información relacionada con la materia, ha explicado algún tema a través de ellas. El dispositivo más común es el teléfono móvil y la red social más utilizada es WhatsApp y Facebook (Chávez Y Gutiérrez, 2015).

En una investigación realizada con docentes donde se les aplicó una entrevista

para analizar sus creencias sobre el uso de las redes sociales en el aprendizaje se encontró que los participantes se muestran bastante optimistas en lo que respecta involucrar las RS como recursos educativos ya fomentan la formación en la innovación y el trabajo colaborativo, Además, y en oposición a la creencia generalizada de que las redes sociales presentan algunos riesgos, el docente ha afirmado que los peligros que comportan estos recursos son mínimos si detrás de ellos se encuentra un profesional responsable y comprometido (Martínez y Fernández, 2017).

La edad, el tipo de materia y los estudios en los que imparten sus clases se relacionan con el uso de las RS, donde los profesores más jóvenes y vinculados a materias relacionadas con la comunicación utilizan más las RS, siendo el Facebook la más utilizada. También la mayoría de los maestros tienen un actitud favorable hacia los beneficios que estas pueden aportar en el ejercicio de su labor (Laguna, Palacios y San José, 2015).

Otro estudio menciona que en el ámbito docente el Facebook es más utilizado que Twitter, pero en el caso del alumnado es más para relacionarse con compañeros que para relacionarse con el profesorado. Entre el profesorado, sólo el 20% las ha usado alguna vez para relacionarse con el alumnado. Los motivos de uso han sido: en el caso de Twitter para enviar links relacionados con la materia, para adelantarle actividades del máster o del grado e incluso para saber de ellos extraacadémicamente; y en el caso de Facebook para colgar información y participar en alguna actividad de clase (Román, 2013).

También en otra investigación se analizan los resultados del experimento realizado para medir el aprendizaje de los estudiantes mediante la utilización del Facebook, Se encontró: mejora en la comunicación entre profesor- alumno, ya que la relación entre alumnos ya existía previamente, a los alumnos les preocupa el tema de usar una herramienta de ocio en un ámbito educativo, puesto que venmermada su privacidad y las redes sociales actuales carecen de determinadas herramientas que son básicas para la docencia (Garridos, Mazón, Saquete, Puchol, Moreda, 2010).

Objetivo

Determinar el uso que los docentes universitarios dan a las redes sociales como herramienta pedagógica y sus creencias sobre que aplicación tienen en su labor.

Método

Este estudio es de tipo no experimental, correlacional transeccional.

Participantes

Se seleccionaron de manera intencional a todos los docentes pertenecientes a una universidad pública de Navojoa, Sonora que trabajan de tiempo completo, en total fueron 40, 20 eran del sexo masculino y 20 del sexo femenino, pertenecientes a las carreras ofrecidas por la universidad como: Licenciado en Psicología, Licenciado en Ciencias de la Educación, Licenciado en Administración, Licenciado en Contaduría Pública, Licenciado en Ciencias del Ejercicio Físico, Ingeniero Industrial y de Sistemas, Ingeniero en Software. Las edades oscilan entre los 25 y 65 años, en cuanto al grado de estudios el 57% contaba con maestría, el 28% con doctorado y el resto con licenciatura y especialidad. En relación a los años de experiencia en la docencia la mayoría de los docentes contaban con entre 6 y 10 años.

Instrumento

El Instrumento que se utilizó es una adaptación del Cuestionario «Uso Pedagógico de las Redes Sociales» desarrollado por la Universidad de Quebec, Canadá, y el College of Education of Cebu Normal University, Filipinas, cuyas modificaciones radican en el ajuste de sus ítems de acuerdo al contexto donde se realizó el estudio (Fong, 2015).

Se divide en 4 secciones, la primera incluye preguntas de identificación del docente como edad, años de experiencia en docencia, grado de estudios. La segunda sección tiene reactivos sobre la frecuencia con la que el docente utiliza las diferentes redes sociales como ocio y uso académico, también incluye preguntas sobre con cuantas personas por medio de redes sociales se comunica para asuntos escolares, si se siente presionado de checar los mensajes de los alumnos, si se siente presionado de responder los mensajes los alumnos. La tercera sección es sobre las actividades académicas en las que los docentes se apoyan por medio de las redes sociales e incluye ítems como utiliza las redes sociales para compartir archivos, dar retroalimentación, subir anuncios, y la cuarta sección es sobre las creencias que tienen sobre el uso de las redes sociales como herramienta pedagógica en donde se les pregunta sobre si las redes sociales promueven el aprendizaje, el trabajo en equipo, se apoyan en ellas como medio de comunicación, etc.

Tiene una duración de alrededor de 10 minutos y se puede contestar de manera individual o grupal.

Procedimiento

Se realizó una revisión del estado del conocimiento sobre el uso que los docentes dan a las RS y también se buscó un instrumento de medición que pudiera cumplir con el objetivo de estudio. Una vez que se encontró la prueba, se solicitó permiso a la dirección de la universidad para aplicar a cada uno de los docentes este cuestionario, una vez obtenido el permiso, se acudió con cada uno de los maestros explicando la finalidad de la investigación y se aseguró el anonimato de las respuestas proporcionadas, todos los profesores accedieron a participar. Posteriormente se elaboró el fichero para capturar los datos en el paquete estadístico SPSS versión 23 y después se realizaron los análisis correspondientes para cumplir con los objetivos del estudio y elaborar las conclusiones.

Resultados

Los docentes respondieron que casi siempre o siempre la red social más utilizada en su tiempo libre es el WhatsApp con un 95%, mientras que un 68% utiliza el Facebook y el Google+ con un 40%, y con un 5% el Twitter, LinkedIn y otras como Instagram y YouTube.

Tabla 1. ¿Qué redes sociales utiliza en su tiempo libre?

	Facebook	Twitter	Google+	LinkedIn	WhatsApp	Otra
Nunca o casi nunca	20%	88%	55%	90%	2%	93%
Algunas veces	12%	7%	5%	5%	3%	2%
Casi siempre o siempre	68%	5%	40%	5%	95%	5%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Se obtuvo que la red social más utilizada en clases o cuestiones académicas es el Google + ya que el 35% de los participantes la utiliza casi siempre o siempre, mientras que 30% de los docentes utiliza WhatsApp, seguido por el Facebook con un 17% y con un 7% otras RS como Instagram o YouTube son utilizadas.

Tabla 2. ¿Qué redes sociales utiliza en sus clases o para cuestiones académicas?

	Facebook	Twitter	Google+	LinkedIn	WhatsApp	Otra
Nunca o casi nunca	68%	100%	55%	97%	42%	88%
Algunas veces	15%	0%	10%	3%	28%	5%
Casi siempre o siempre	17%	0%	35%	0%	30%	7%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%

El 48% de los docentes creen que es mayormente necesario el uso de las RS como herramienta pedagógica para apoyar el aprendizaje de sus alumnos, mientras que el 25% considera que no es necesario ni es necesario y el 10% mencionó que es innecesario.

Tabla 3. ¿Qué opina usted sobre el uso de las redes sociales como una herramienta pedagógica para apoyar el aprendizaje de sus alumnos?

	Fr.	%
Absolutamente innecesario	1	2%
Innecesario	4	10%
Ni innecesario ni necesario	10	25%
Mayormente necesario	19	48%
Absolutamente necesario	6	15%
Total	40	100%

El 47% de los docentes considera que nunca o casi nunca se siente presionado de checar los mensajes de sus alumnos, mientras que el 43% algunas veces si se siente presionado y el 4% siempre.

Tabla 4. ¿Se siente presionado a checar mensajes de sus alumnos?

	Fr.	%
Nunca o casi nunca	19	47%
Algunas veces	17	43%
Casi siempre o siempre	4	10%
Total	40	100%

El 53 % de los maestros nunca o casi nunca se siente presionado de responder los mensajes de sus alumnos, mientras que el 30% algunas veces y el 17% casi siempre o siempre.

Tabla 5 ¿Se siente presionado de responder mensajes de sus alumnos?

	Fr.	%
Nunca o casi nunca	21	53%
Algunas veces	12	30%
Casi siempre o siempre	7	17%
Total	40	100%

La mayoría de los profesores respondieron que algunas veces utilizan las RS como apoyo pedagógico y el 35% contestó que casi siempre o siempre y el 10% mencionó que nunca o casi nunca.

Tabla 6. Uso que los docentes dan a las RS como apoyo pedagógico

	Fr.	%
Nunca o casi nunca	4	10%
Algunas veces	22	55%
Casi siempre o siempre	14	35%
Total	40	100%

El 50% de los docentes considera estar ni desacuerdo ni de acuerdo con utilizar las RS en el aprendizaje, el 40% cree que si se deberían de utilizar y el 10% respondió estar totalmente desacuerdo en que las RS se utilicen en las clases.

Tabla 7. Creencias sobre el uso de las RS en el aprendizaje

	Fr.	%
Totalmente en desacuerdo	4	10%
Ni en desacuerdo ni de acuerdo	20	50%
Totalmente de acuerdo	16	40%
Total	40	100%

Se encontró que no existen diferencias significativas entre la edad y el uso académico que los docentes dan a las RS con valor de Chi cuadrada de 7.491a, con 8gl y un nivel de significancia de .485 por lo que los docentes de mayor edad usan igual las RS en sus clases que los más jóvenes.

Tabla 8. Edad y el uso académico de las redes sociales como apoyo pedagógico

Edad	Nunca o casi nunca	Algunas veces	Casi siempre o siempre	Total
25-30 años	1	4	5	10
31-35 años	0	5	1	6
36-40 años	0	5	3	8
40-45 años	1	4	4	9
40 o más años	2	4	1	7
Total	4	22	14	40

Tabla 8.1 Pruebas de Chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	7.491a	8	.485
Razón de verosimilitud	8.320	8	.403
Asociación lineal por lineal	1.555	1	.212
N de casos válidos	40		

a. 14 casillas (93.3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .62.

Se obtuvo una correlación moderada de .502** entre la creencia sobre el uso de las RS en el aprendizaje y el uso académico que los docentes dan a las RS como apoyo pedagógico, por lo que si un docente cree que las RS apoyan el aprendizaje las usará en su clases y en sus actividades con los alumnos.

Tabla 9. Correlación entre la creencia sobre el uso de las RS en el aprendizaje y el uso académico que los docentes dan a las RS como apoyo al pedagógico.

	Creencia sobre el uso de las RS en el aprendizaje.	Uso académico que los docentes dan a las RS como apoyo al pedagógico.
Creencia sobre el uso de las RS en el aprendizaje.	1	.502**
Uso académico que los docentes dan a las RS como apoyo al pedagógico.	.502**	1

** La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral)

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

La mayoría de los docentes mencionaron que utilizan las RS en su tiempo libre siendo el WhatsApp la que mayor puntuación obtuvo, seguido por el Facebook y Google+ por lo que tanto docentes como estudiantes las utilizan gran parte del tiempo y esto pudiera aprovecharse en el proceso de enseñanza universitaria.

En este estudio se encontró que la red social más utilizada por los maestros en clases o para cuestiones académicas es el Google + ya que la utilizan casi siempre o siempre, mientras que en segundo lugar está WhatsApp, seguido por el Facebook y otras redes sociales como Instagram o YouTube también fueron mencionadas.

En otros estudios realizados en otros contextos se obtuvieron resultados diferentes primero en México en una investigación con estudiantes mencionaron que la RS social más utilizada por los docentes en sus clases fue WhatsApp y Facebook (Chávez y Gutiérrez, 2015). Y en otra investigación realizada en España con docentes se obtuvo que las RS más utilizadas fueron Facebook y en segundo lugar el Twitter (Róman, 2013).

Martínez y Fernández (2017) en su investigación encontraron que los docentes se encuentran muy optimistas en involucrar las RS en sus clases, y también mencionan que estas se deben de utilizar más y lograr que sean un recurso peda-

gógico en el aula, además facilitan que los estudiantes adquieran las competencias clave necesarias para la vida y las RS permiten romper los prejuicios que se tienen en donde el profesor es un transmisor del conocimiento y el alumno un receptor, ya que los alumnos tienen mayor acceso a otra información y pueden volverse más autónomos y críticos.

Este hallazgo es similar a lo encontrado en esta investigación ya que los docentes de la universidad participante en el estudio consideran que es mayor y absolutamente necesario utilizar las redes sociales como recurso pedagógico, y también la mayoría se encuentra totalmente de acuerdo en que deben de utilizarse en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Por último no se encontraron diferencias en la edad del docente y el uso académico que dan a las RS esto indica que tanto los profesores más jóvenes y mayores las usan igual en sus clases. También se obtuvo una correlación moderada entre la creencia sobre el uso de las RS en el aprendizaje y el uso académico que los docentes dan a las RS como apoyo pedagógico esto significa que si un maestro cuenta con creencias positivas usará las RS en su labor docente.

En el estudio de Laguna, Palacios y San José (2015) el resultado fue diferente ya que los maestros más jóvenes utilizan en mayor medida las RS en sus clases, lo que sí es similar en este trabajo como en el de estos autores es que los docentes se muestran a favor de que se deben de utilizar las RS en las materias y el aprendizaje de los alumnos.

CONCLUSIONES

Es indudable la importancia que han adquirido las RS en los últimos años ya que acaparan a millones de usuarios alrededor del mundo y los avances tecnológicos permiten tener a las personas siempre conectadas, esto influye en que se desarrollan nuevos patrones de conducta y los nuevos modelos de relaciones pueden aplicarse al ámbito universitario (Túnez y Sixto, 2012; Laguna, Palacios y San José, 2015; Martínez y Fernández, 2017). Por lo que las instituciones educativas deben incorporar lo que se está utilizando en la vida diaria, esto puede ser una ventaja porque si los alumnos y los maestros utilizan las RS estos últimos pueden incorporarlas como recurso pedagógico y les puede proporcionar herramientas que le parezcan atractivas a los estudiantes y mejoren su motivación por aprender.

Asimismo se observa que tanto en la literatura revisada como en los hallazgos de esta investigación los docentes si están a favor de que se utilicen las RS en

la enseñanza, sería interesante conocer si realmente está funcionando incluir esta herramienta en la docencia ya que existen otras plataformas que están diseñadas precisamente para esta labor y en ocasiones las RS pueden sustituirlas y también se debería revisar si es igual o diferente el aprendizaje de los estudiantes en cualquiera de estas opciones como en el trabajo de Garridos, Mazón, Saquete, Puchol, Moreda, (2010) quienes realizaron un experimento midiendo el aprendizaje de los estudiantes mediante el Facebook encontrando mejora en la comunicación entre profesor- alumno, pero se afirma que esta RS no cuenta con herramientas básicas que deben de utilizarse en la docencia.

REFERENCIAS

- Astudillo, M., y Chévez, F. (2013). Las redes sociales: un apoyo para docentes y estudiantes en el proceso educativo universitario. *Educación y Tecnología*, 4(1), 30-42. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5072155.pdf>
- Chávez, I., y Gutiérrez, M. (2015). Redes sociales como facilitadoras del aprendizaje de ciencias exactas en la educación superior. *Apertura*, 7(2), 1-12. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v7n2/2007-1094-apertura-7-02-00049.pdf>
- Cornejo, J., Parra, K. (2016). Impacto de las redes sociales en los procesos de enseñanza aprendizaje de la educación superior pública. *Boletín virtual*, 11(5), 1-22. Recuperado de: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/download/152/150>
- Fong, M. (2015). El uso de las redes sociales en el aprendizaje. (Tesis maestría, Universidad Casa Grande, Guayaquil, Ecuador). Recuperada de: <dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/771/3/Tesis1026HIFu.pdf>
- Garridos, I., Mazón, J., Saquete, E., Puchol, M., y Moreda, P. (2010). La influencia de las redes sociales en el aprendizaje colaborativo. XVI Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática. Recuperado de: <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099/11859/p67.pdf>
- Islas, C. y Carranza, M. (2011). Uso de las redes sociales como estrategias de aprendizaje. ¿Transformación educativa? *Revista de innovación educativa*, 3(2). Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/198/213>
- Laguna, M., Palacios, A., y San José, R. (2015). El uso de internet y las redes sociales en la docencia universitaria: un análisis desde la perspectiva del profesorado y de los centros universitarios. *Revenyt*, 21(1), 346-362. Recuperado de: <http://www.grupocieg.org/ar->

chivos_revista/Ed.%2021%20(346-362)%20Marta%20Laguna%20y%20otros%20-%20septiembre%202015_articulo_id219.pdf

- Martínez, A., Y Fernández, R. (2017). Las redes sociales como espacios virtuales de aprendizaje Social networks as virtual learning spaces. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 13(1), 1-5. Recuperado de: <http://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2017.0.13.2701/pdf>
- Román, A. (2013). Redes sociales y docencia en Tercer Ciclo. *Historia y Comunicación Social*, 18(1), 751-760. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/viewFile/444005/41616>
- Romero, S., Ordoñez, X., y Chao, M. (Octubre, 2014). *Percepciones sobre el uso de las redes sociales en la práctica docente*. Trabajo presentado en III Congreso Internacional Sociedad Digital, Madrid, España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5394843>
- Suárez, R., López, M. Gracia, N., y May, L. Facebook y Moodle en la Educación Presencial. *Fomix Campeche*, 4(14), 17-20. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Rosario_Suarez_Amendola/publication/320107957_Facebook_y_moodle_en_la_educacion_presencial/links/59ce6c72aca2721f434ef5e2/Facebook-y-moodle-en-la-educacion-presencial.pdf
- Túnez, M, y Sixto, J. (2012). Las redes sociales como entorno docente: análisis del uso de Facebook en la docencia universitaria. *Revista de Medios y Educación*, 41(1) ,77-92. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36828247006>