



Redes Sociales Virtuales como Herramientas para la Alfabetización Digital

Adrián Schroeder Esquivel Guemes

Tesis

Presentada para la obtención del título de

Maestro en Investigación Educativa

en la Facultad de Educación de la

Universidad Autónoma de Yucatán

Mérida, Yucatán

2015



UADY
FACULTAD DE
EDUCACIÓN

APROBACIÓN DEL TRABAJO FINAL

Mérida, Yucatán al 03 de Junio de 2015.

Dr. Pedro José Canto Herrera
Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigación
Facultad de Educación, UADY
PRESENTE

Los abajo firmantes miembros del Comité Revisor nombrado por la dirección de la Facultad de Educación y en respuesta a su solicitud para revisar la tesis:

REDES SOCIALES VIRTUALES COMO HERRAMIENTAS PARA LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Presentado por ADRIÁN SCHROEDER ESQUIVEL GUEMES para obtener el grado de MAESTRO EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA, le comunicamos que el trabajo cumple con los requisitos de contenido y presentación establecidos por este Comité y por el Comité de Examen Profesional, de Especialización y de Grado, por lo tanto el dictamen que emitimos es de:

Aprobado

Por lo que puede proceder a la etapa de presentación y defensa del mismo.

Atentamente
Comité Revisor


MTRA. ROCIO CORTÉS CAMPOS
Miembro propietario


MTRO. SERGIO QUIÑONES PECH
Miembro propietario


DR. PEDRO JOSÉ CANTO HERRERA
Director y Miembro propietario

C.c.p. Expediente del alumno en Control Escolar
C.c.p. Interesado

Por este medio declaro que esta
tesis es mi propio trabajo, con
excepción de las citas en las que
he dado crédito a sus autores; así
mismo, afirmo que este trabajo
no ha sido presentado
previamente para la obtención de algún
título profesional, grado o
equivalente.

Adrián Schroeder Esquivel Guemes

“Aunque un trabajo de examen profesional
hubiera servido para este propósito y fuera
aprobado por el sínodo, solo su autor es
responsable de las doctrinas emitidas en él”.

(Artículo 74 del reglamento interior

de la Facultad de Educación de la

Universidad Autónoma de Yucatán).

Agradezco el apoyo brindado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por haberme otorgado la beca No. 293176 durante el periodo de agosto de 2013 a julio de 2015 para la realización de mis estudios de maestría que concluye con esta tesis, como producto final de la Maestría en Investigación Educativa de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Agradecimientos

Al Dr. Pedro José Canto Herrera, por asesorarme durante el desarrollo de esta tesis, así como por su fundamental apoyo y consejo en todas las etapas, retos y empresas que conforman el camino hacia mi formación como Investigador Educativo.

Al Mtro Sergio Humberto Quiñonez Pech y la Mtra. Roció Cortes Campos, por haber participado como miembros del cuerpo revisor, sus comentarios y correcciones aseguraron el correcto desarrollo de esta tesis.

A mis padres, hermana, abuelo y familia, por su cariño, respaldo y afecto, pero sobretodo por darme el ejemplo a seguir que me ha permitido alcanzar este logro profesional.

A mis compañeros de generación y trabajo, por ofrecer su amistad, confianza, solidaridad y palabras de aliento, sobretodo en aquellos momentos donde mas los necesitaba.

A los alumnos participantes en el taller, el pilar sobre el que se sostiene este proyecto, sin ustedes estas páginas simplemente no existirían.

Resumen

Las Redes Sociales Virtuales se han integrado cada vez más en las vidas de los estudiantes de nivel superior, como medio para la comunicación y entretenimiento. Es por ello que su dominio de estas tecnologías presenta potencial para ser utilizado como una herramienta para su adquisición de otras habilidades, como lo demostró el taller EduCamp diseñado por la Universidad de Buenos Aires, una actividad de intercambio de conocimientos en la cual los participantes aprendieron unos de los otros. Esta tesis tuvo el objetivo de replicar este taller con estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Yucatán, para determinar si su conocimiento del uso de las Redes Sociales Virtuales podía ser utilizado para su alfabetización digital en otras tecnologías de la Web 2.0. Los resultados fueron positivos, con los participantes adquiriendo habilidades relacionadas con el uso de servicios basados en la nube y herramientas para la elaboración de citas bibliográficas.

Contenido

Introducción	1
Definiciones	1
Contexto	2
Problema	3
Preguntas de Investigación	4
Justificación	4
Objetivos	5
Marco Teórico	6
Metodología	14
Método	14
Población	15
Procedimiento	16
Instrumentos	19
Procedimiento de análisis de datos	21
Resultados	24
Conclusiones	48
Bibliografía	55
Anexos	60

Indice de Figuras

Figura 01	18
Figura 02	25
Figura 03	25
Figura 04	27
Figura 05	28
Figura 06	30
Figura 07	30
Figura 08	31
Figura 09	32
Figura 10	32
Figura 11	33
Figura 12	34
Figura 13	35
Figura 14	36
Figura 15	36
Figura 16	37
Figura 17	38
Figura 18	44
Figura 19	45
Figura 20	46
Figura 21	47

Indice de Tablas

Tabla 01	20
Tabla 02	23
Tabla 03	24
Tabla 04	26
Tabla 05	29
Tabla 06	33
Tabla 07	34
Tabla 08	39

Indice de Fotografias

Fotografia 01	40
Fotografia 02	41
Fotografia 03	43
Fotografia 04	51
Fotografia 05	51

Capítulo Uno

Introducción

En este capítulo se proveen las definiciones de los conceptos principales tratados en este documento, una descripción del contexto en el cual se trabajó el proceso de investigación-acción, el problema de estudio y la justificación para la realización del mismo; las preguntas de investigación que se planteó responder mediante el trabajo de campo, el propósito fundamental por el cual se realizó el trabajo investigativo y los objetivos que busca cumplir.

Definiciones

Redes Sociales Virtuales: son aquellos sitios en Internet que permiten formas de interacción social mediante la creación de perfiles personales, en los cuales el usuario decide qué información compartir con los demás. Constituyen un sistema abierto que involucra a personas que se identifican con las mismas necesidades y problemáticas y cuyos principios son el de crear, compartir y colaborar. Una de las primeras redes sociales fue Six Degrees, actualmente dominan este espacio Facebook, Twitter, MySpace y otras (Vidal, Vialart y Hernández, 2013).

Nativos Digitales: son la generación que por primera vez está creciendo rodeada de una gran cantidad de tecnologías, y la diferencia fundamental con las anteriores es que procesa la información de diferente manera que los adultos que nacieron en un mundo más análogo. Partiendo de una analogía, los inmigrantes digitales son aquellos individuos que no nacieron en este entorno y por ello han tenido que adaptarse a un proceso de socialización diferente (Prensky, 2001, pág. 1).

De acuerdo con Cabra-Torres y Marciales-Vivas (2009), el uso de la noción ‘nativos digitales’ abarca otras denominaciones presentes en la literatura, como:

- *Millennials*, término utilizado por Howe y Strauss (2000) para designar a la nueva generación de jóvenes que presentan una nueva visión de la tecnología, experimentando mayor confort, uso y empatía al trabajar con entornos digitales, específicamente aquellos nacidos entre 1982 y 1991.
- *Net Generation*, nombre que da Tapscott en 1999 a la primera generación en crecer rodeados de tecnología digital, para quienes ésta no representa ninguna amenaza sino un entorno completamente natural.

Contexto

La Facultad de Educación forma parte de la Universidad Autónoma de Yucatán, institución pública de educación media-superior y superior, con la misión de formar profesores e investigadores educativos, con instalaciones actuales en el Campus de Ciencias Sociales..

Uno de los programas de estudio a nivel superior que ahí se oferta es la Licenciatura en Educación, con una duración promedio de ocho semestres, las asignaturas son distribuidas entre cursos obligatorios, optativos y libres con enfoque en tres áreas complementarias de formación: administración educativa, currículo e instrucción y orientación educativa.

De igual manera, a nivel posgrado, se oferta la Maestría en Investigación Educativa, en modalidad flexible con una duración promedio de cuatro semestres, con base en un sistema de créditos; estando divididas sus asignaturas en de tipo obligatorio y optativo.

Problema

Se ha detectado la facilidad con que los nativos digitales adaptan las tecnologías de la Web 2.0 a sus necesidades sociales, académicas y de entretenimiento. Por el contrario, entre la generación de los inmigrantes digitales, el potencial de estas aplicaciones es desconocido o se encuentra sub-utilizado: se limitan a usar aquellas herramientas de uso obligado por el profesor, dejando de lado otras opciones como la wiki, el blog, el RSS, sitios de bookmarking y sistemas basados en la nube.

Sin embargo, esta generación demuestra un alto nivel de dominio de las Redes Sociales Virtuales, por medio de las cuales hacen intercambio de archivos entregados por el docente, a la vez que las utilizan para ponerse de acuerdo al momento de realizar trabajos de equipo o comparar resultados de sus tareas, el cual puede ser aprovechado si se canaliza para el desarrollo de actividades académicas (Esquivel, 2011).

Preguntas de Investigación

- ¿Cual es el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes de Licenciatura y Posgrado de la Facultad de Educación acerca del manejo de Hardware, Software, Internet, Herramientas de la Web 2.0 y Redes Sociales, anterior a la aplicación de un taller bajo el modelo EduCamp?
- ¿De qué manera es posible utilizar el dominio que presentan los estudiantes de la Facultad de Educación de las Redes Sociales Virtuales como medio para alfabetizarlos digitalmente en el manejo de otras tecnologías de la Web 2.0?
- ¿Que impacto tuvo el taller bajo el modelo EduCamp en los hábitos de uso de Herramientas de la Web 2.0 y Redes Sociales Virtuales para fines académicos entre los estudiantes de Licenciatura y Posgrado?

Justificación

Las Redes Sociales Virtuales han sido utilizadas con éxito en instituciones extranjeras, como complemento al trabajo en aula.; para esto fueron necesarios estudios, así como la adecuación de contenidos y el desarrollo de planes de trabajo que adecuen estas nuevas tecnologías.

Por medio de la creación de talleres y cursos, como demuestra el proyecto Facebook de la Universidad de Buenos Aires, es posible utilizar las Redes Sociales Virtuales para la alfabetización digital de gran cantidad de estudiantes, aprovechando sus capacidades de interconexión e intercambio de conocimientos entre ellos mismos.

Objetivos

En el estudio se plantearon y alcanzaron los siguientes objetivos:

- Determinar los conocimientos que poseen los estudiantes de Licenciatura y Posgrado de la Facultad de Educación respecto del uso de Hardware, Software, Internet, Herramientas de la Web 2.0 y Redes Sociales, previamente a su participación en un taller desarrollado bajo el modelo EduCamp.
- Identificar maneras por medio de las cuales emplear las habilidades de uso de las Redes Sociales Virtuales que presentan los estudiantes de Licenciatura y Posgrado en la Facultad de Educación como instrumento de acercamiento al dominio de otras Herramientas de la Web 2.0.
- Averiguar el impacto que la asistencia al taller tuvo en la integración de Herramientas de la Web 2.0 y Redes Sociales Virtuales en el trabajo académico de los estudiantes de Licenciatura y Posgrado en la Facultad de Educación.

Capítulo Dos

Marco Teórico

Antecedentes

Para fines de esta investigación, se utilizara como base el trabajo de Prensky, (2001) quien propone el término “nativos digitales” para designar a la primera generación en crecer rodeada de sistemas tecnológicos de comunicación, para los cuales el internet y los teléfonos celulares forman parte de su vida diaria. En contraparte, aquellos nacidos anteriormente a la era digital y que han tenido que integrarse a la misma reciben el nombre de “inmigrantes digitales” (p. 1-2).

Sin embargo, Cabra-Torres y Marciales-Vivas (2009) consideran importante tomar en cuenta el alto nivel de variabilidad en las habilidades, conocimientos y dominio de estas tecnologías por parte de jóvenes que, debido a factores económicos, no pueden acceder a las mismas con frecuencia o del todo, como es el caso de America Latina. En este mismo documento, comentan que “probablemente la caracterización de nativos digitales se limitaría a una élite, que en modo alguno es representativa de la gran mayoría de los jóvenes del continente suramericano” (pág. 331).

Estudios como el de Kennedy, Krause, Judd, Churchward & Gray (2006) y el de Kravik, Caruso & Morgan (2004), señalan las maneras en que los nativos digitales adaptan las tecnologías de la Web 2.0 a sus necesidades sociales, académicas y de entretenimiento.

Alarcón y Lorenzo (2012, p. 33), señalan que el término Web 2.0 o Web Social se utiliza “para referirse a una nueva tendencia en el diseño y en el uso de los sitios Web, en los que el usuario es el centro de la información y donde éste actúa también como un generador activo de contenidos”.

Como resultado, se ha dado un cambio radical en la manera en que la información es transmitida, al pasar de seguir un modelo netamente vertical a un modelo horizontal en el que ésta es compartida libremente en múltiples direcciones.

Al respecto, Pineda, Meneses y Telles (2013, p. 43) comentan que: “en la comunicación tradicional, los actores involucrados en los intercambios de información asumían roles pasivos; en el marco de las comunicaciones en red, no hay sujetos pasivos, las dinámicas que se generan corresponden a relaciones de reticularidad”.

Este cambio abre nuevas oportunidades para mejorar los procesos académicos formativos, al servir como facilitadores de la transmisión de conocimiento y aumentando la cantidad de canales por medio de los cuales llevar a cabo los procesos de comunicación entre profesores y alumnos, antes limitados a la interacción presencial directa en el aula.

Este cambio de paradigma, mediante el cual la capacidad de creación de contenidos en línea pasó de estar en manos de un nicho de grupos especializados a ser de dominio público, llevó a la creación de uno de los sistemas más utilizados en la actualidad por los jóvenes en edad escolar para el intercambio de información y realización de trabajos equipo : las Redes Sociales Virtuales.

Redes Sociales Virtuales

Estas son definidas por Boyd y Elliot (2008, como se citó en Lorenzo-Romero, Gómez-Borja y Alarcón-del-Amo, 2011, p. 146) como aquellos servicios propios de la red por medio de los cuales es posible para los usuarios “construir un perfil público o semi-público dentro de un sistema delimitado, articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión, así como ver y recorrer su lista de conexiones y las hechas por otros dentro del sistema”.

Otra definición es la propuesta por Vidal, Vialart y Hernández (2013), para quienes su característica principal es que se tratan de sitios de interacción social, los cuales: “constituyen un sistema abierto, en construcción permanente, que involucra a personas que se identifican con las mismas necesidades y problemáticas y cuyos principios son el de crear, compartir y colaborar” (, p. 146).

Las Redes Sociales Virtuales utilizadas con mayor frecuencia entre los grupos de estudiantes universitarios, de acuerdo con el estudio realizado por Parra (2010) son Facebook, Twitter, MySpace, Fotolog, Hi5 y Sónico.

Siendo posible hacer uso de ellas mediante cualquier computadora con acceso a Internet, junto con su constante integración de aplicaciones para las cuales antes eran necesarias aplicaciones de software específica, las Redes Sociales Virtuales constituyen cada vez una parte más importante del ciberespacio. Sobre este tema, Santana (2010) señala que: “su trascendencia puede verse reflejada en el simple hecho de que su uso ha sobrepasado, con creces, al del correo electrónico, y que se han posicionado en la Web por encima de las búsquedas de páginas de interés general” (p. 322).

Originalmente diseñadas con la finalidad de facilitar la creación de lazos sociales entre individuos con intereses similares, con el tiempo éstas han comenzado a ser utilizadas con fines cada vez más diversos, entre ellos el educativo.

Al respecto, Abarca (2013) señala que:

Las redes sociales, como sistema de comunicación masiva, han venido a ocupar un lugar preponderante en los hogares y en las vidas de la sociedad en general. Estos alcances que han tenido las redes sociales en la comunicación, cada vez más extendida, han producido la necesidad de utilizarlos, no solo para el entretenimiento, ocio y fortalecimiento de nexos sociales, sino como medio de comunicación y mediación pedagógica por parte de docentes de todos los niveles educativos, principalmente en el universitario (pp. 3-4).

Sin embargo, gran cantidad de jóvenes en edad escolar solamente las utiliza para mantenerse comunicados con sus amigos, compañeros y familia, dejando de lado su utilidad como medios para el acceso a información académica, como apoyo para sus procesos formativos, o para la producción de material multimedia como textos, gráficos o video (Torre, 2009, p. 9).

Es por ello que, en vista de su popularidad entre la generación de jóvenes en edad escolar, varias instituciones educativas internacionales han realizado esfuerzos por implementar estos sitios al ambiente educativo: en el año 2009, la Universidad de Buenos Aires puso en práctica un taller bajo el nombre de “Proyecto Facebook”.

Este proyecto se trató de un “entorno colaborativo y abierto de educación, ajustado a las maneras en que entendemos que se produce el conocimiento, alejado de la tradición educativa que concibe a los alumnos como destinatarios y no actores de este proceso” (Piscitelli, Adaime y Binder, 2010, p. XV).

Como señalan Torres-Díaz, Dunia, y Valdiviezo (2013, p. 1):

Las redes sociales permiten consolidar los aportes e información generada, dando lugar a nuevas formas de aprendizaje basadas en el intercambio de mensajes y contenido entre los usuarios; y sus formas de trabajo difieren de la didáctica tradicional que se aplica en los entornos virtuales de aprendizaje.

Por lo tanto, resulta prioritario establecer de manera formal cambios en el desarrollo del currículo para la inclusión de estas tecnologías, en vista de sus posibilidades para reafirmar la relación profesor alumno dentro y fuera del aula, así como para facilitar el trabajo académico conjunto al eliminar las dificultades que plantea realizarlo de manera presencial fuera del horario de clase, donde muchas veces resulta difícil para el alumno disponer del tiempo del profesor para plantearle sus dudas. Duart (2009, p. 2) hace énfasis en la necesidad de realizar este cambio de paradigma, debido a que:

La verdadera transformación se encuentra en la dinámica educativa, en el proceso educativo que se desarrolla en el aula y, hoy cada vez más, fuera de ella. El uso activo y social de la red no puede ser ignorado en las planificaciones docentes. Aunque alguien quiera –de forma errónea– basar la docencia en la transmisión de conocimiento, hoy ya no es posible hacerlo únicamente de forma unidireccional.

Sin embargo, esta transformación no significa la desaparición del papel del profesor en el proceso de enseñanza, sino un replanteamiento de la manera en que éste interactúa con los alumnos, haciendo transición del papel de proveedor del conocimiento hacia el de un moderador o facilitador del acceso al mismo. Martínez, Corzana, y Millán (2013, p. 403) observan sobre este hecho que:

Si bien el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de una red social se lleva a cabo de una manera más horizontal que en otras metodologías, el papel del profesor continúa siendo importante, actuando como guía que asegure que el conocimiento generado es correcto y del nivel adecuado al curso y asignatura trabajados, y como evaluador de la actividad generada.

Los beneficios del uso de las Redes Sociales Virtuales permiten el desarrollo de diversas habilidades de comunicación y trabajo en grupo que resultan transversales y transferibles a otras áreas de formación. Stornaiuolo, Dizio y Hellmich (2013, p. 87) comentan respecto de este fenómeno que: “las redes sociales orientadas a la educación, especialmente, pueden ser un método generativo para fomentar las competencias comunicativas importantes para el siglo XXI, ya que se centran en la producción colaborativa de significado construido conjuntamente utilizando diversos instrumentos semióticos”.

Es necesario hacer entonces una transición de la concepción clásica del aprendizaje como un proceso unidireccional en el cual el profesor transmite información al alumno, hacia una que lo entienda como resultado de la participación de todos los integrantes del proceso, quienes se convierten entonces en todo momento tanto en receptores como transmisores del conocimiento.

Pineda, Meneses y Téllez (2013, p. 53) sugieren que: “la inteligencia colectiva como finalidad de las interacciones en las redes sociales de las comunidades virtuales de aprendizaje necesita superar la tradición del enfoque individualista de la inteligencia, para fortalecer las competencias y la competitividad”.

Continuando con la discusión de este aspecto, Aguilar y Said (2010, p. 204) hacen notar que “los procesos de recepción alrededor de la digitalización ameritan saber qué se recibe, cómo se culturiza y cómo se establecen los mecanismos y estrategias pedagógicas sociales en el interior de las nuevas generaciones *bit*“(Sartori, 2002)”.

Si bien se han realizado esfuerzos para trasladar los procesos formativos a entornos virtuales, muchas veces el profesor del curso solamente ha colocado su material de trabajo presencial en un Sistema de Gestión de Aprendizaje (SGA), como Moodle o Dokeos, para estar disponible en línea, sin adaptarlo a las posibilidades de este nuevo medio. Es por ello que buena parte de los jóvenes se muestran reacios a incorporarlos en el desarrollo de sus actividades, al considerar que no aportan ninguna utilidad a los procesos que ya llevan a cabo dentro del aula; en cierta manera, encuentran estas propuestas como ajenas a su realidad, mientras que en el caso de los contenidos escolares que se encuentran disponibles en las Redes Sociales Virtuales sucede exactamente lo contrario (Esquivel, 2011).

Alonso & Muñoz de Luna (2010, como se citó en Gómez, Rosas y Farías, 2012, p. 151), comentan al respecto que: “el uso de redes sociales, blogs, aplicaciones de vídeo implica (...) llevar la información y formación al lugar que los estudiantes asocian con el entretenimiento, y donde es posible que se acerquen con menores prejuicios”.

Resulta importante resaltar que se han realizado esfuerzos para facilitar la transición a estas tecnologías, como hacen notar Canto, Guillermo, Flores y Quijada (2012): “el uso de las plataformas educativas o SGA es cada vez mas frecuente, sin importar si es como apoyo a los cursos presenciales, educación a distancia o aprendizaje mezclado. Estos entornos son cada vez mas intuitivos y permiten a los usuarios tener acceso a las redes sociales, provocando mayor participación y colaboración en las actividades, ya que los estudiantes están acostumbrados a usarlos. (pág. 103).

Capítulo Tres: Metodología

Método

Este estudio se realizó bajo un diseño de investigación-acción, el cual de acuerdo con lo planteado por Sanín (2003, citado por Hernández, Fernández y Baptista en 2010, p. 509), “pretende, esencialmente, propiciar el cambio social, transformar la realidad y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación”.

Para ello, se procedió a la preparación y realización de un taller adaptando el modelo *EduCamp* de la Universidad de Colombia. Un taller es definido como un programa simple y corto, de una duración de no más de dos días, con el propósito de proveer a todos los participantes de habilidades o técnicas prácticas que puedan utilizar en sus actividades cotidianas (Community Tool Box, s.f.). Durante el desarrollo del taller, se llevó a cabo una observación participante, “orientándola y enfocándola a un objetivo concreto de investigación (...), planificándola sistemáticamente en fases, aspectos, lugares y personas; controlándola y relacionándola con proposiciones y teorías sociales; y someténdola a controles de veracidad, de objetividad, de fiabilidad y de precisión” (Urraco, 2007, p. 110).

La recolección de datos se llevó a cabo durante el desarrollo del taller, por medio de dos encuestas en línea, junto con observación directa por parte investigador, grabaciones de video y fotografías. Posteriormente se realizó una serie de *entrevistas abiertas* con ocho de los participantes. Para Hernández, Fernández y Baptista (2010, pp. 418), las entrevistas deben fundamentarse en “una guía general del contenido y el entrevistador posee toda la flexibilidad para manejarla (él o ella es quien maneja el ritmo, la estructura y el contenido)”.

Los resultados se presentan en este documento en la forma de un reporte de investigación, el cual contiene, de acuerdo con lo sugerido por Hernández, Fernández y Baptista (2010):

Las acciones llevadas a cabo, dónde y cuándo se realizaron tales acciones, quienes las efectuaron, de qué forma, y con qué logros o limitaciones; así como una descripción de las experiencias en torno a la implementación por parte de los actores y grupos que intervinieron o se beneficiaron del plan (p. 537).

Población

La muestra de estudiantes de los niveles de Licenciatura y Posgrado de la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Yucatán fue seleccionada de manera *no probabilística y homogénea* (los participantes poseen el mismo tipo de características) que aceptaron voluntariamente ser parte del proyecto, sin ligar este de ninguna manera con su calificación o afectar, de cualquier otra manera, su desarrollo académico de acuerdo con base en su participación o no en el mismo. Este tipo de muestra es dada el nombre de *auto-seleccionada* por Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 396), debido a que “las personas se proponen como participantes en el estudio o responden automáticamente a una invitación”. Las invitaciones se realizaron por medio del reparto de volantes y la colocación de carteles en puntos de confluencia en la Facultad.

Los participantes fueron asignados a dos grupos: uno consistió de estudiantes del primer semestre de la Licenciatura en Educación (nueve personas), mientras que el segundo grupo involucró estudiantes de todos los semestres de la Maestría en Investigación Educativa (trece personas).

El primer grupo participó en una sesión de taller el día veintinueve de agosto de dos mil catorce, cumpliendo la función de un grupo de prueba; mientras que las actividades del segundo grupo tuvieron lugar el cinco de septiembre del mismo año, utilizando una versión modificada del plan de taller derivada de la observación de cuales actividades requerían adecuaciones de forma y manejo de tiempos, así como las recomendaciones de los participantes del primer taller, tomadas de la encuesta de final de sesión.

Procedimiento

El taller tuvo lugar en el salón de tareas de la antigua sede de la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Yucatán, el cual contaba con veinticuatro computadoras con acceso a internet, junto con una extra para uso del profesor, la cual se encontraba vinculada a un proyector y un pizarrón digital.

Tras dar la bienvenida a los participantes y una pequeña introducción al contenido del taller, a cada participante le fueron entregadas etiquetas auto-adheribles, en las cuales se les solicitó escribir su nombre en letras grandes y fáciles de distinguir a distancia, para entonces colocárselas en la ropa para cumplir la función de un identificador, tras presentarse ante el resto de los participantes.

Seguidamente, el investigador presentó una serie de diapositivas en las cuales se explicó la diferencia entre las Redes Sociales Virtuales, los Sistemas de Gestión de Aprendizaje y las Herramientas Web 2.0, en la cual se señalaron las principales características de algunas de las más populares, información que también se repartió entre los participantes por medio una lista impresa.

Posteriormente, se presentó un ejemplo de Ambiente Personal de Aprendizaje –enfocado en habilidades de uso de herramientas digitales en línea- con el propósito de servir como una plantilla para que los participantes desarrollaran la suya propia, ayudándoles a identificar cuales herramientas web sabían utilizar actualmente y cuáles de la lista deseaban aprender, de acuerdo con sus necesidades académicas y profesionales.

Las reglas del taller fueron dadas: cada participante escribió en las etiquetas las Redes Sociales Virtuales, Sistemas de Gestión de Aprendizaje y Herramientas Web 2.0 de las cuales tuviese dominio, para entonces proceder a buscar a aquellos estudiantes cuyas etiquetas los identificaran como capaces de utilizar herramientas de su interés, con la finalidad de pedirles una lección introductoria sobre su uso, ayuda para crear una cuenta en el servicio de ser necesario, y finalmente intercambiar perfiles sociales cuando fuese posible.

Una vez hecho todo esto, a los participantes se les solicitó que agregarán el nombre de la herramienta recién aprendida a sus etiquetas, para luego dirigirse a aprender otra o enseñar en turno sobre las que dominaran –incluyendo la recién aprendida- si se les era solicitado, perpetuando de esta manera el proceso.

Después de una hora y media de esta actividad, a los participantes se les asignó en grupos pequeños para discutir sobre cómo estos sitios y aplicaciones podrían ser utilizados para mejorar el trabajo académico tanto de estudiantes como de profesores, asignando el papel de relator a cada uno de ellos, cuyo trabajo fue el de tomar notas de la discusión para poder ayudar al grupo a compartir sus conclusiones a los demás en la forma de un resumen hablado.

Como actividad de cierre, a los participantes se les instó a contestar una encuesta en línea para recolectar sus opiniones acerca del taller; para ello el investigador se colocó frente al grupo y, utilizando el proyector, explicó el procedimiento a seguir: los estudiantes hicieron doble clic sobre un ícono ubicado en el escritorio virtual de la computadora para ingresar al sitio Web en el cual se encontraba alojada la encuesta, la cual les fue solicitado contestar de manera individual siguiendo las instrucciones que apareciesen en pantalla; cada estudiante respondió desde la computadora que tuviese asignada, estando éstas distribuidas en forma escalonada en filas, separadas por un pasillo, encontrándose el encuestador frente a ellos, como puede observarse en la figura número uno:

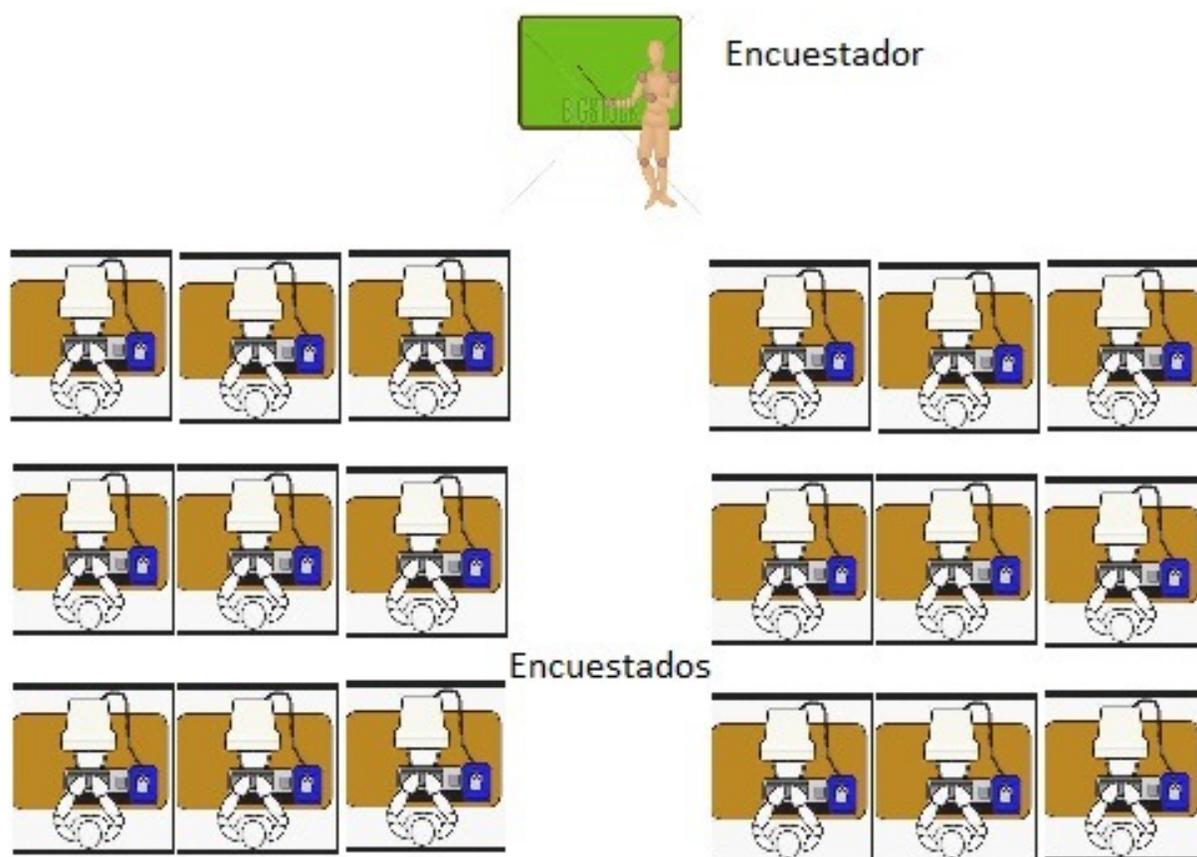


Figura 1: Distribución de estudiantes para la aplicación de la encuesta de final de sesión.

Instrumentos

Para la recolección de datos se utilizaron tres instrumentos: dos encuestas en línea y una serie de entrevistas semi-abiertas realizadas de manera presencial por el investigador.

Instrumento I: Encuesta en Línea sobre Alfabetización Digital

Este instrumento fue desarrollado utilizando la herramienta Forms, disponible en Google Drive, y constó de veinte preguntas, divididas en cuatro áreas: dominio de Hardware (tres reactivos), Software (tres reactivos), Internet (cuatro reactivos) y Redes Sociales Virtuales (diez reactivos). Las preguntas consistieron de reactivos dicotómicos, de opción múltiple y de escala, siendo el instrumento contestado previamente a la participación al taller por los participantes de manera individual desde sus hogares, como parte del proceso de inscripción (ver anexo 1).

Instrumento II: Encuesta en Línea de Opinión sobre el Taller

Este instrumento, una encuesta en línea diseñada igualmente utilizando la aplicación Forms, constó de cinco preguntas de respuesta abierta, correspondientes a aspectos de opinión sobre las actividades y conocimientos adquiridos durante el desarrollo del taller; para su validación se realizó una prueba piloto durante la primera sesión del taller, anotando sus observaciones como base para la modificación del mismo.

Las preguntas finales fueron las siguientes: ¿qué aprendiste durante el desarrollo del taller?, ¿qué te gustaría haber aprendido, pero no pudiste, ¿qué acción inmediata planeas hacer con tus nuevos conocimientos, ¿qué aspectos de la organización del taller podrían mejorarse? y ¿cuál es tu opinión sobre las actividades realizadas?

Los resultados fueron recopilados de manera automática por el software empleado, el cual recolecta las respuestas en un archivo .CSV, encontrándose éste disponible para su acceso por medio de la cuenta de correo electrónica maestra vinculada con el instrumento (ver anexo 2).

Instrumento III: Entrevistas sobre Impacto del Taller en Desempeño Académico

Para las entrevistas semi-abiertas, se utilizó un guión de entrevista consistente de una serie de preguntas detonantes y de apoyo divididas por tema, las cuales pueden observarse en la tabla número.uno.

Tabla 1. Guión de entrevista para el Instrumento III:

Impacto del Taller sobre el Desempeño Académico.

Tema	<i>Experiencia en el taller.</i>	<i>Experiencia en la aplicación del conocimiento obtenido del taller.</i>	<i>Sugerencias de uso de las RSV, SGA y aplicaciones de la web 2.0</i>
Pregunta detonante	¿Cómo fue tu experiencia en el taller?	¿De qué manera te han servido los conocimientos que adquiriste?	¿Que recomendaciones darias para el uso de estas tecnologías en el ámbito académico?
Preguntas de apoyo		¿Qué competencias piensas que has desarrollado?	
		¿Qué aplicaciones en específico utilizas?	
		¿En qué aspectos las utilizas? ¿Laboral, académica, profesional?	

Procedimiento de análisis de datos

El instrumento número uno (encuesta sobre nivel de alfabetización digital) fue analizado por medio del uso de estadística descriptiva. El instrumento número dos (encuesta sobre opinión del taller) fue analizado por medio un análisis de contenido. El tercer instrumento (entrevistas sobre impacto del taller en desempeño académico) fue analizado utilizando el software cualitativo Atlas Ti, por medio de la identificación de variables y categorías.

Para el instrumento número dos, se utilizó el modelo genérico de Gibbs (2012), el cual consiste en codificar descriptivamente los datos recolectados, para posteriormente categorizarlos de manera que permitan realizar una interpretación analítica de sus contenidos por medio de técnicas como la inferencia y la interpelación de categorías.

Como primer paso, se transcribieron las respuestas de los participantes en el taller, tomando información directamente de la base de datos recopilada automáticamente por el programa; respecto de esto, Gibbs señala que es preferible no editar las intervenciones, debido a que puede perderse información valiosa relacionada con detalles de expresión y uso del lenguaje (p. 36).

De igual manera, hace las siguientes recomendaciones con respecto a trabajar con archivos digitales: “Los datos de correos electrónicos, chats, páginas web, blogs y análogos implican que algún otro ha hecho ya el mecanografiado por usted. Sin embargo, es posible que necesite realizar todavía cierta cantidad de procesamiento para convertir los datos en la forma que precisa para su análisis” (p. 45).

Posteriormente, se realizó la codificación de los resultados obtenidos, con la finalidad de poder establecer relaciones entre ellos, Gibbs define al proceso de codificación como: “el modo en que usted define de qué tratan los datos que está analizando. Implica identificar y registrar uno o más pasajes de texto u otros datos como parte de cuadros que, en cierto sentido, ejemplifican la misma idea teórica o descriptiva. Normalmente, se identifican varios pasajes y se los vincula entonces con un nombre para esa idea: el código.” (p. 63-64).

Se llevó a cabo una codificación guiada por conceptos, en este análisis: “se anima al investigador a desarrollar una lista de ideas temáticas clave antes de aplicar códigos al texto. Estas ideas temáticas se pueden tomar de las publicaciones e investigaciones previas, pero se generan también repasando al menos algunas de las transcripciones y otros documentos, como las notas de campo, los grupos de discusión y los documentos escritos” (Gibbs, 2012, p. 71).

En este caso, las ideas temáticas se tomaron de los conceptos planteados en la experiencia EDUCAMP reportada por Leal (en Piscitelli et al, 2010), la teoría de los nativos e inmigrantes digitales de Prensky (2001) y las investigaciones de Kennedy et al (2006) y Kvavik et al (2004), en la tabla número dos, se presentan los códigos utilizadas, junto con su definición correspondiente:

Tabla 2. Códigos y definición correspondiente utilizados para el análisis del

Instrumento II: Encuesta en Línea de Opinión sobre el Taller

Código	Definición
Hardware	Partes tangibles de un sistema informático.
Software	Programa informático diseñado para realizar tareas específicas.
Herramientas Web 2.0	Sitios Web no estáticos que permiten la creación de contenidos.
Redes Sociales Virtuales	Medios en línea de comunicación social por medio de perfiles.
Ambiente Personal de Aprendizaje	Modelo de gestión del autoaprendizaje basado en objetivos.
Aprendizaje Cooperativo	Enfoque educativo por medio de experiencias sociales.

Para analizar el instrumento número tres, las entrevistas fueron recopiladas dentro del software de análisis cualitativo AtlasTi, para posteriormente realizar un análisis de contenido por medio. Los códigos obtenidos como resultado de este proceso sirvieron como base para la elaboración de redes conceptuales.

Capítulo Cuatro

Resultados

Instrumento I: Encuesta en Línea sobre Alfabetización Digital

Respecto de la primera sección de preguntas, correspondientes al dominio de Hardware, se encontró que para la pregunta “sé como encender y apagar mi equipo de computo de manera correcta”, se obtuvo un 100% de respuestas positivas, tanto en el caso de los estudiantes de Licenciatura como de Maestría, como puede observarse en la tabla número 3. Es posible entonces afirmar que no existe diferencia en este aspecto en relación con la distinción de los participantes como nativos o inmigrantes digitales.

Tabla 3: Respuestas a la pregunta:

“sé como encender y apagar mi equipo de computo de manera correcta.

Count		Grado		Total
		Licenciatura	Maestría	
EncenderPC	Si	9	12	21
Total		9	12	21

Para la segunda pregunta de la serie vinculada al uso de Hardware (“sé como conectar los siguientes periféricos a mi equipo de computo: teclado, ratón, monitor, bocinas, impresora, escáner y otros”), se obtuvieron los siguientes resultados, los cuales se encuentran resumidos en las figuras número dos y tres:

Figura 2: Respuestas de los estudiantes de Licenciatura a la pregunta:

“sé como conectar los siguientes periféricos a mi equipo de computo”.

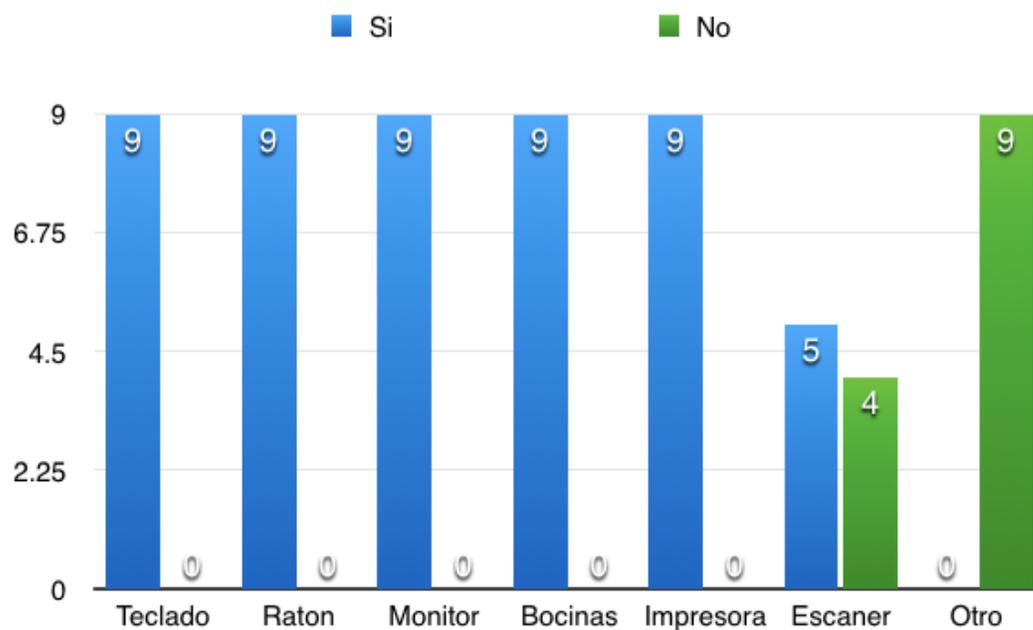
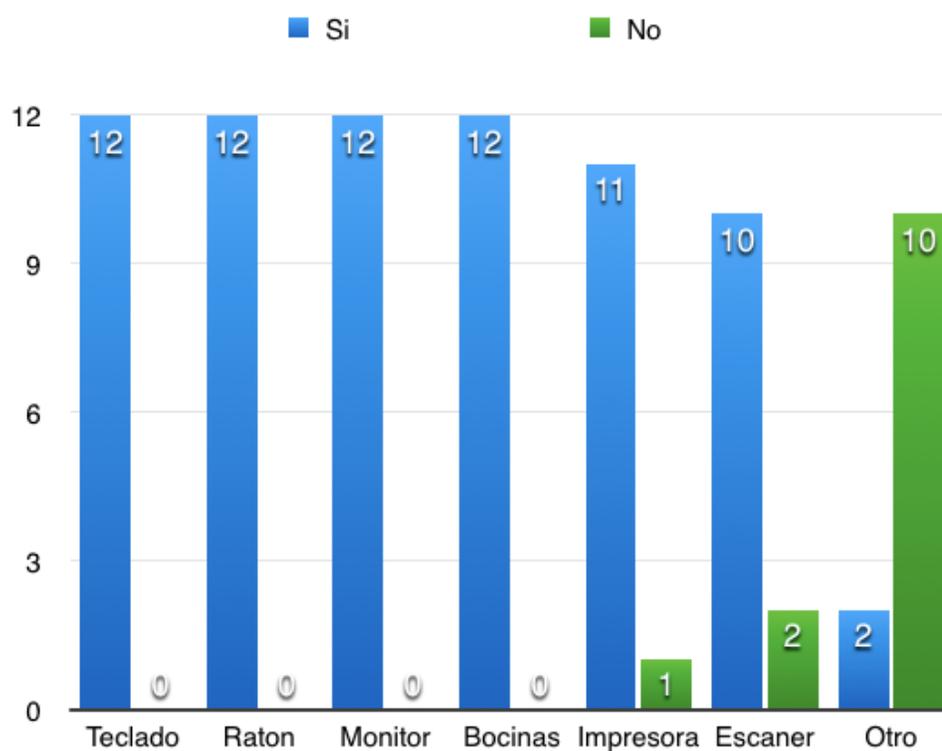


Figura 3: Respuestas de los estudiantes de Maestría a la pregunta:

“sé como conectar los siguientes periféricos a mi equipo de computo”.



Puede observarse que, en el caso de los estudiantes de Licenciatura, el total de la población afirmo tener conocimiento de como conectar estos dispositivos a su ordenador,;solamente se encontró diferencia en el caso del uso del Escáner (con 55% de repuestas afirmativas). Es importante notar que ninguno de los participantes proporciono ejemplos de otros dispositivos fuera de los sugeridos.

En el caso de los estudiantes de Maestría, los resultados fueron igualmente afirmativos en su mayoría, con excepción de un ligero decline en la caso de la impresora (91% de respuestas afirmativas), escáner (83% de respuestas afirmativas). Sin embargo, en este grupo si se encontró mención de conocimiento sobre otros dispositivos (16% de respuestas afirmativas).

Para la tercera pregunta (“conozco los procedimientos adecuados para mantener la limpieza de mi equipo”), los resultados presentados en la tabla número cuatro demostraron una ligera diferencia (44% para los estudiantes de Licenciatura y 58%), sin embargo esta no resulta significativa (sig: 217).

Tabla 4: Respuestas de los estudiantes a la pregunta:

“conozco los procedimientos adecuados para mantener la limpieza de mi equipo”.

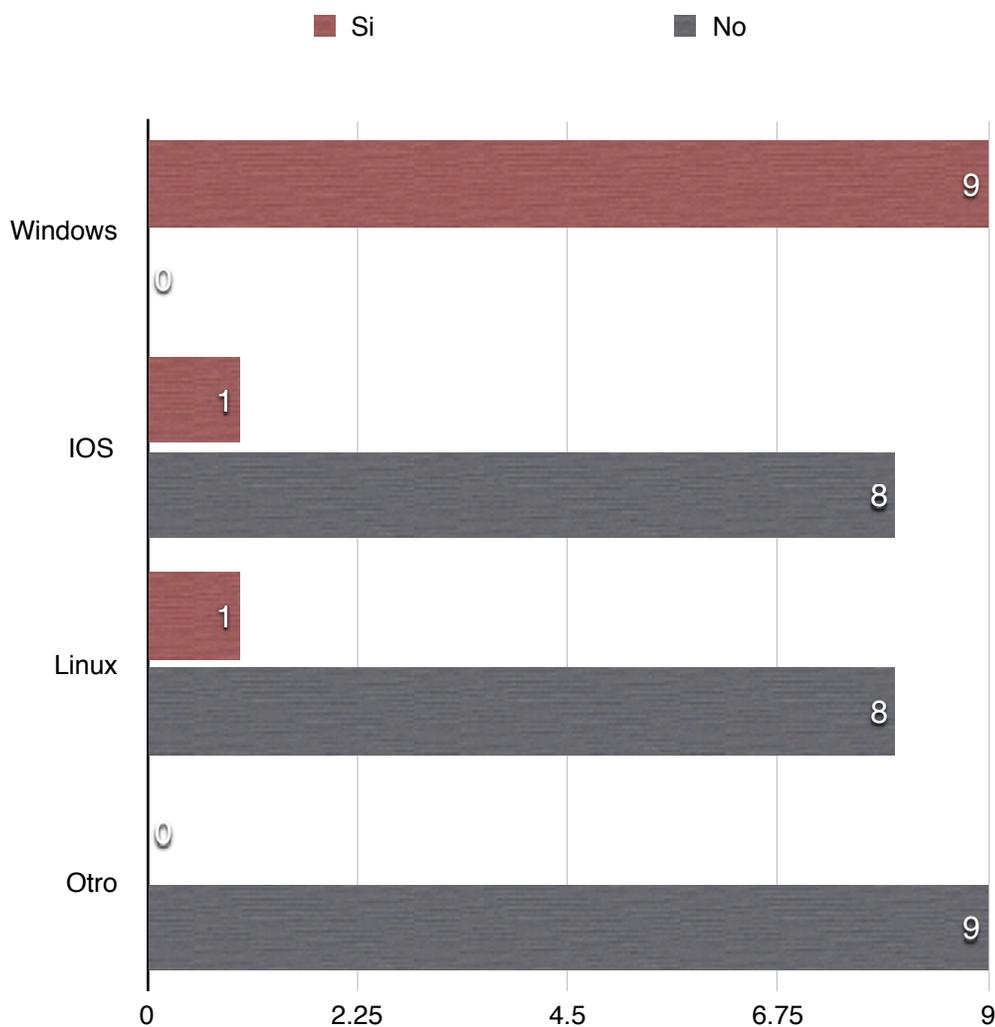
Limpieza * Grado Crosstabulation

Count

		Grado		Total
		Licenciatura	Maestría	
Limpieza	No	5	5	10
	Si	4	7	11
Total		9	12	21

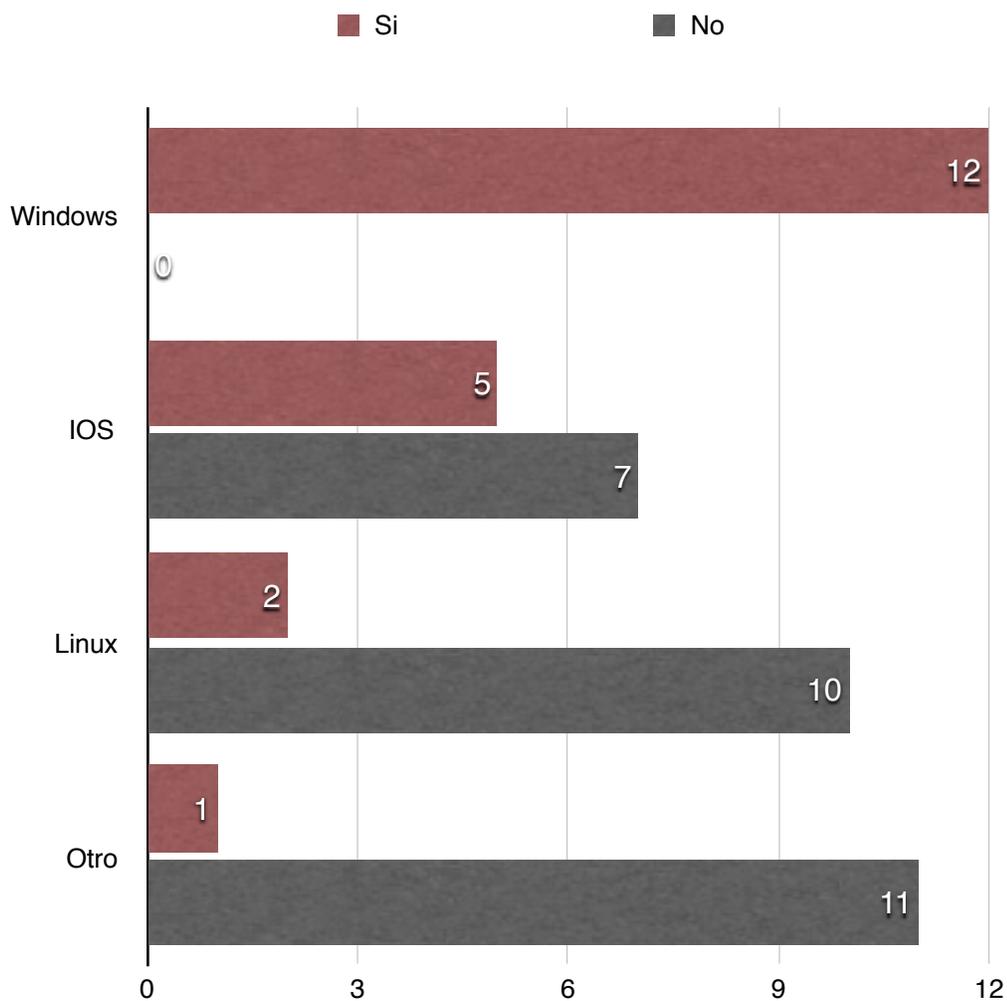
En la pregunta numero cuatro (“sé utilizar los siguientes sistemas operativos”) se encontraron los resultados siguientes: en el caso de los estudiantes de Licenciatura, todos los participantes afirmaron saber utilizar el sistema operativo Windows, en claro contraste con los sistemas IOS y Linux, los cuales presentaron solamente con 11% de respuestas afirmativa; ningún alumno menciona saber utilizar un sistema operativo aparte de los propuestos (ver figura número 4).

*Figura 4: Respuestas de los estudiantes de Licenciatura a la pregunta:
“sé utilizar los siguientes sistemas operativos”).*



De igual manera, los estudiantes de Maestría señalaron poseer dominio del sistema operativo Windows (100% de respuestas positivas). Se encontró diferencia en el uso de los otros sistemas operativos, con 41% de respuestas afirmativas en el caso de IOS, 16% en el de Linux y .08% para otros OS (ver figura 5). Sin embargo, esta no llega a ser significativa (sig .138, .735 y .400, respectivamente).

Figura 5: Respuestas de los estudiantes de Maestría a la pregunta: “¿se utilizar los siguientes sistemas operativos?”.



La siguiente pregunta (“sé como instalar y desinstalar programas de software”) permite observar que un número mayor de estudiantes de Maestría (100% de los casos, contra 66% de los estudiantes de Licenciatura) poseen habilidad para la instalación de programas de Software (ver tabla 5) .La diferencia en este caso sí resulto significativa, con sig: .031).

Tabla 5: Respuestas de los estudiantes a la pregunta:

“sé como instalar y desinstalar programas de software”.

InstalarSoftware * Grado Crosstabulation

Count		Grado		Total
		Licenciatura	Maestría	
InstalarSoftware	No	3	0	3
	Si	6	12	18
Total		9	12	21

En el caso del dominio de herramientas básicas de Software, todos los estudiantes de nivel Licenciatura afirmaron utilizar los programas Word y Excel (100% de respuestas positivas en ambos casos), mientras que en el caso de Excel se contó solamente con un 33% de menciones. Ninguno de los estudiantes de este grupo nombro otro tipo de software aparte de los propuestos. Por su parte, los estudiantes de Maestría, si bien igualmente todos afirmaron tener dominio tanto de Word como de Power Point (100% de menciones en cada caso), mostraron mayor dominio del programa Excel (83%) y señalaron conocer otras aplicaciones aparte de las propuestas (33); sin embargo estas diferencias no llegan a ser significativas (sig. .400 y .058). Estos datos pueden observarse en las figuras seis y siete:

Figura 6: Respuestas de los estudiantes de Licenciatura a la pregunta:

“poseo dominio de las siguientes aplicaciones”.

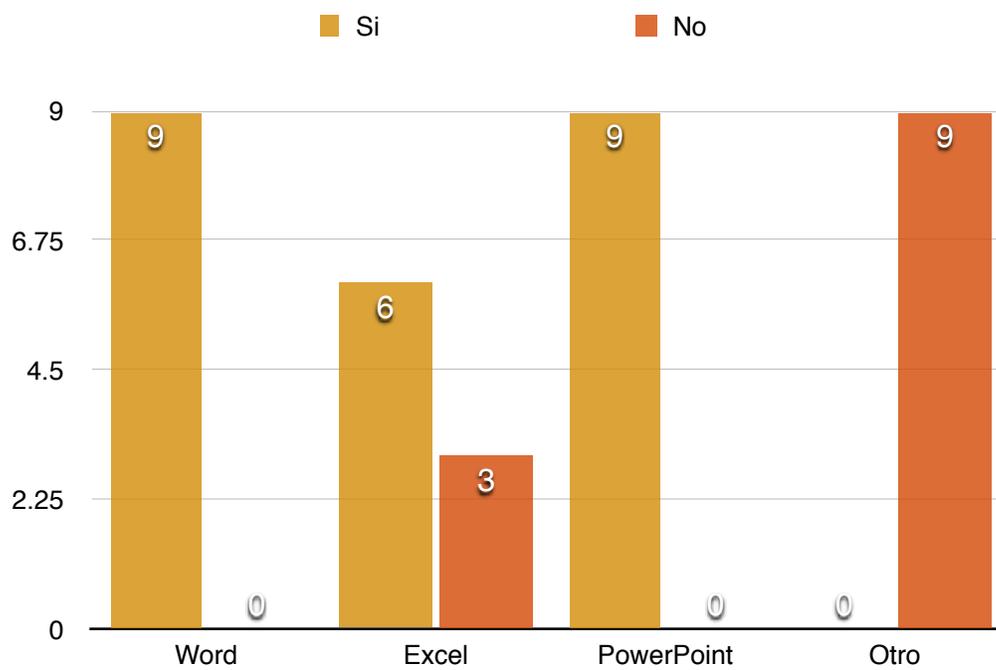
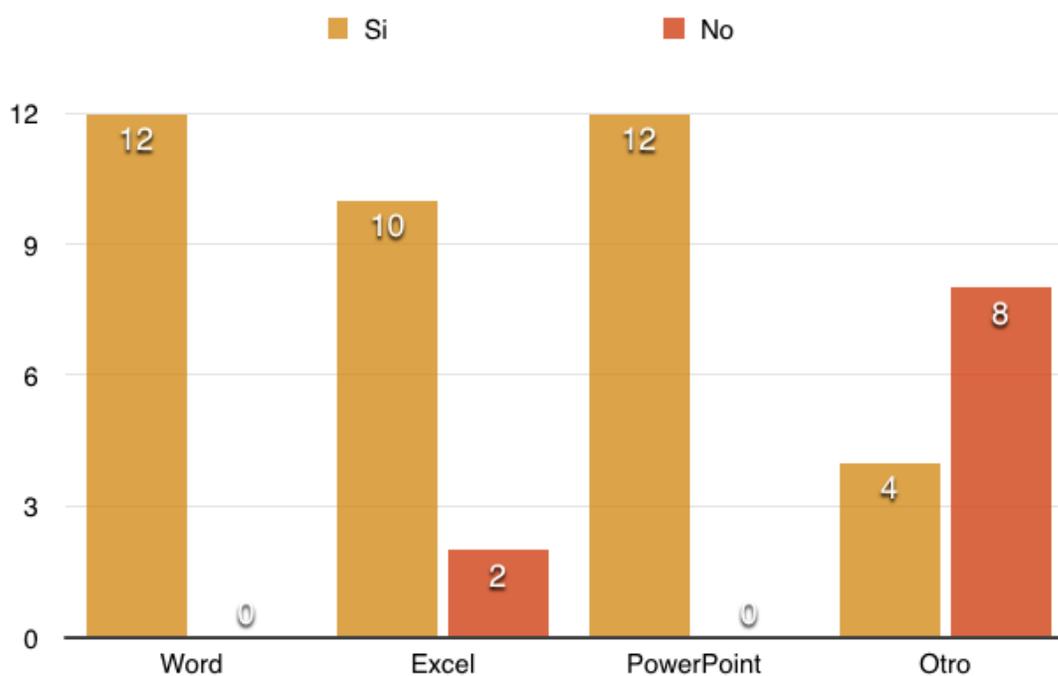


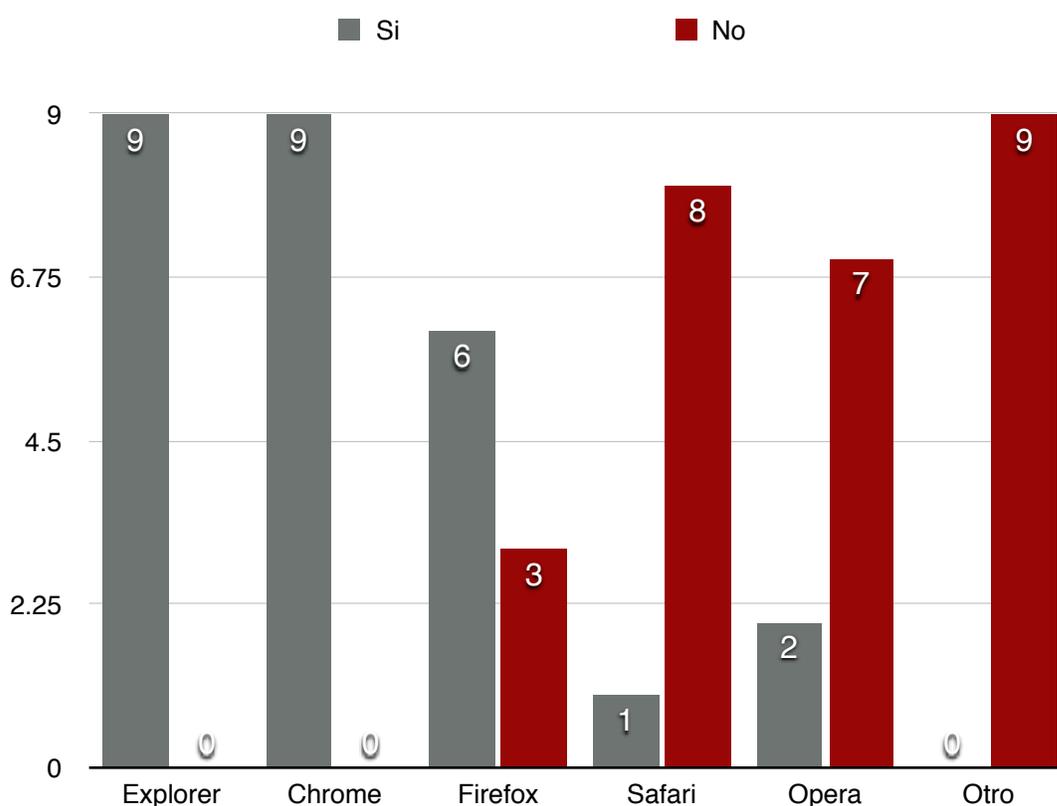
Figura 7: Respuestas de los estudiantes de Maestría a la pregunta:

“poseo dominio de las siguientes aplicaciones”.



Sobre la pregunta “se como utilizar los siguientes navegadores”, se encontró que los estudiantes de Licenciatura señalaron dominio de los navegadores Internet Explorer y Google Chrome (100% de respuestas afirmativas en ambos casos), siendo menos utilizados, como puede observarse en la figura número 8: Firefox (66%), Safari (11%), Opera (22%) y otros navegadores (0%).

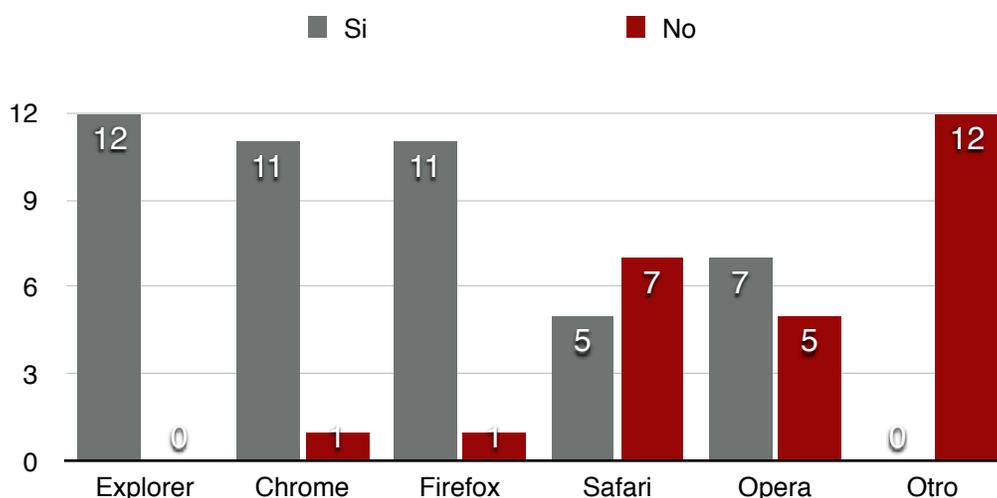
*Figura 8: Respuestas de los estudiantes de Licenciatura a la pregunta:
“sé como utilizar los siguientes navegadores web”.*



En el caso de los estudiantes de Maestría, estos afirmaron conocer el navegador Internet Explorer (100%), Chrome (91%), Firefox (91%), Safari (41%), Opera (59%), pero no otros (0%). En este caso, las diferencias no fueron significativas en comparación con las respuestas obtenidas por los estudiantes de Licenciatura (sig: .400, .164, .138, .108). Ver figura número 9:

Figura 9: Respuestas de los estudiantes de Maestría a la pregunta:

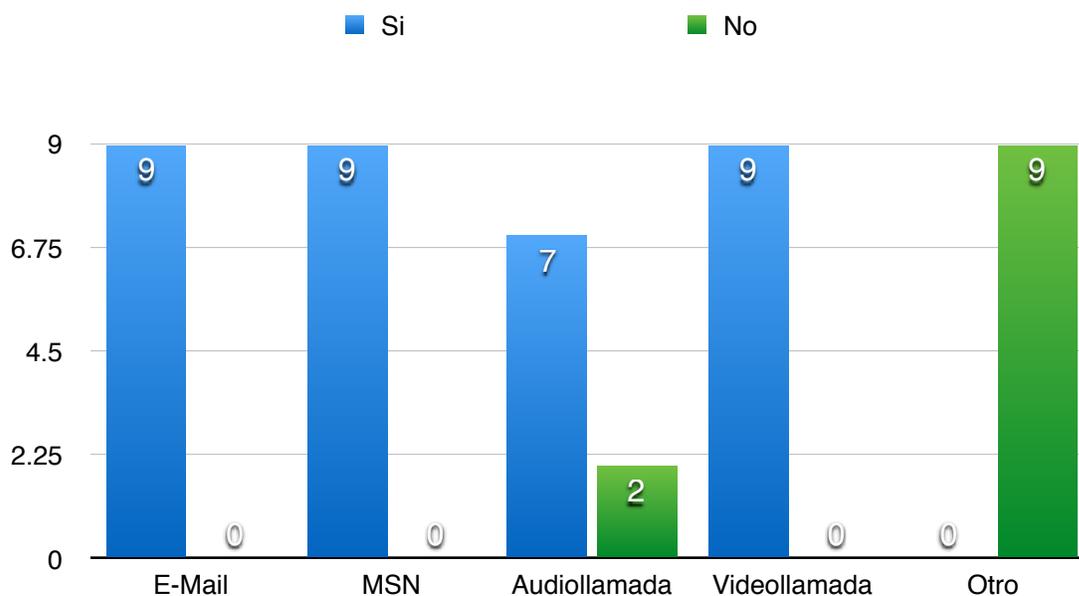
“sé como utilizar los siguientes navegadores web”.



Con respecto al manejo de herramientas Web, los estudiantes de Licenciatura afirmaron dominar el correo electrónico, el sistema de mensajería MSN y la video llamada (100% para todos los casos), mientras que solo el 77% afirmo saber utilizar la audio llamada y ninguno alguna software diferente a los propuestos en el reactivo (ver figura número 10).

Figura 10: Respuestas de los estudiantes de Licenciatura a la pregunta:

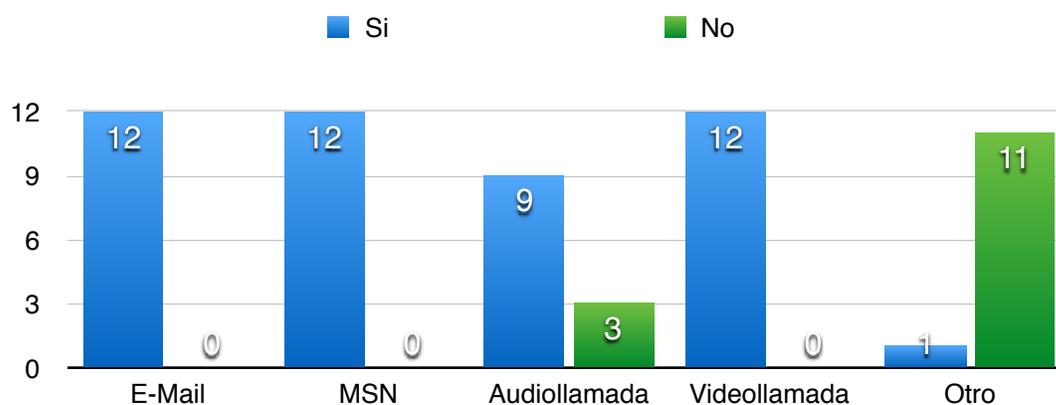
“tengo conocimiento de los siguientes medios de comunicación vía Web.”



Los resultados obtenidos por los estudiantes de Maestría fueron muy parecidos, afirmando dominio igualmente del correo electrónico, MSN Messenger y video llamada (100% en todos los casos), mientras que la audio llamada solo fue mencionada 75% de las veces; en este caso un participante (8.3% del total) señaló saber utilizar una herramienta aparte de las propuestas. Por lo tanto, la diferencia entre grupos no fue significativa (sig. 890 y .400), como puede observarse en la figura número 11.

Figura 11: Respuestas de los estudiantes de Maestría a la pregunta:

“tengo conocimiento de los siguientes medios de comunicación vía Web.”



En cuanto a descargar archivos, el 55% de los estudiantes de Licenciatura y el 75% de los de Maestría afirmaron poseer esta habilidad. Sin embargo, esta diferencia no resulto significativa (Sig: .375). Esto puede observarse en la tabla número seis

Tabla 6: Respuestas de los estudiantes a la pregunta:

“sé como descargar archivos desde una pagina web”

DescargarArchivo * Grado Crosstabulation

Count		Grado		Total
		Licenciatura	Maestría	
DescargarArchivo	No	4	3	7
	Si	5	9	14
Total		9	12	21

55% de los estudiantes de Licenciatura afirmaron tener conocimiento de como utilizar servicios de Cloud Computing, porcentaje que fue de .75% entre los que cursan la Maestría (ver tabla número siete). Esta diferencia no fue significativa (sig: .375).

Tabla 7: Respuestas de los estudiantes a la pregunta:

“sé como colocar y acceder a un archivo en la nube (Dropbox, Google Drive).”

CloudComputing * Grado Crosstabulation

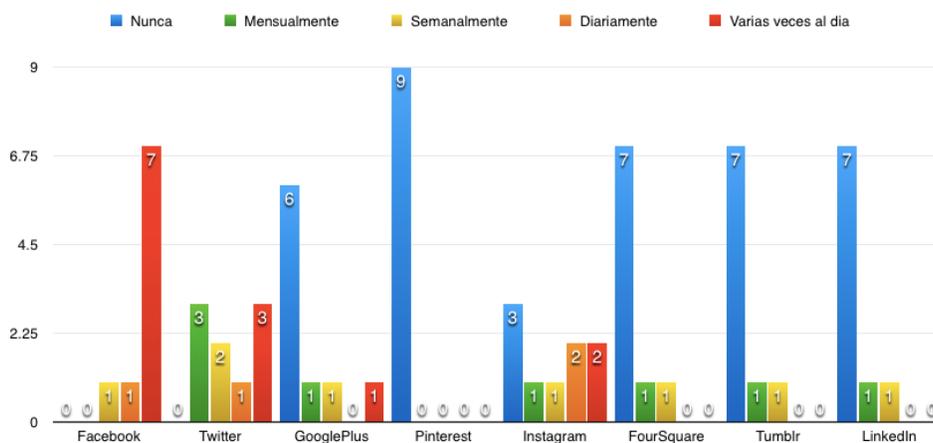
Count

		Grado		Total
		Licenciatura	Maestría	
CloudComputing	No	4	3	7
	Si	5	9	14
Total		9	12	21

Respecto del uso de Redes Sociales Virtuales, los estudiantes de Licenciatura mostraron preferencia por los sitios Facebook y Twitter, los cuales son utilizados por todos los participantes, seguidos de Instagram (66% de usuarios) y GooglePlus (33%), mientras que los menos populares son FourSquare, Tumblr, LinkedIn (22% en todos los casos) y Pinterest (ningún usuario). En cuanto a hábitos de uso, Facebook es el sitio visitado con mayor frecuencia (77% de usuarios acceden a el varias veces al día), esto puede observarse en la figura número 12.

Figura 12: Respuestas de los estudiantes de Licenciatura a la pregunta:

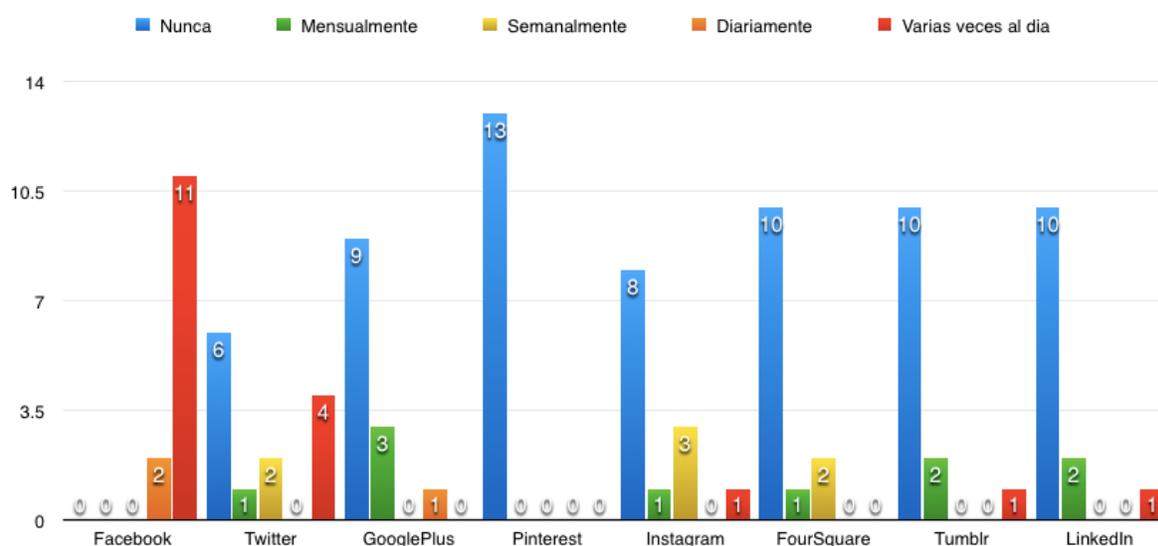
“¿con que frecuencia accedes a las siguientes redes?”



Los resultados de los estudiantes de Maestría fueron similares, siendo los sitios mas visitados Facebook (100% de usuarios) y Twitter (53%), seguidos de Instagram (38%) y GooglePlus (30%), siendo los sitios menos utilizados FourSquare, Tumblr, LinkedIn (23%) junto con Pinterest (0%). El sitio utilizado con mayor frecuencia fue Facebook, el cual es visitado varias veces al día por el 84% de los participantes, seguido de Twitter (30%), como puede observarse en la figura número 13:

Figura 13: Respuestas de los estudiantes de Maestría a la pregunta:

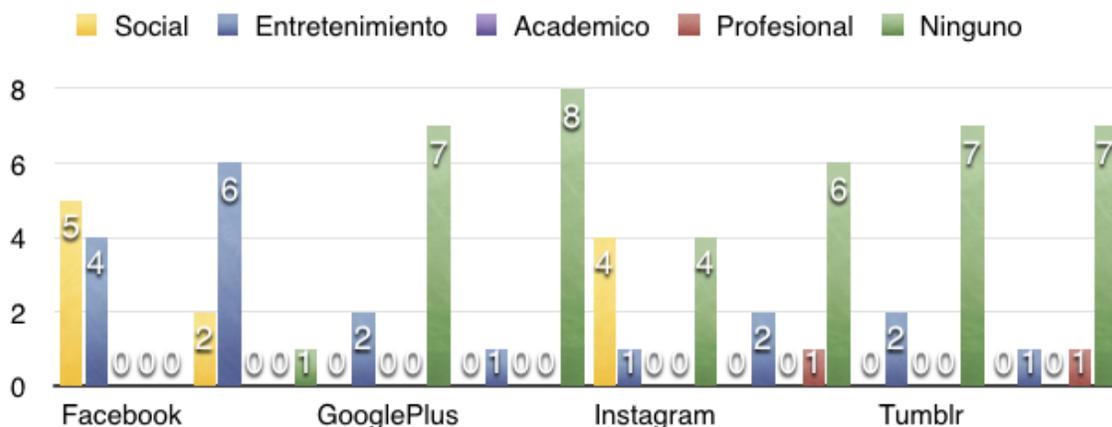
“¿con que frecuencia accedes a las siguientes redes?”



En cuanto al tipo de uso que le dan a estos recursos, los alumnos de Licenciatura mencionaron utilizar mayoritariamente Facebook para socializar (55%) y entretenerse (44%)., a la inversa de Twitter (22% socializar, 66% entretenimiento). Instagram es considerado mayormente una plataforma social mientras que GooglePlus, Pinterest, FourSquare, Tumblr y LinkedIn son considerados sitios para entretenimiento. Los únicos sitios utilizados con fines profesionales fueron FourSquare y LinkedIn, ambos con 11% de menciones (ver figura 14).

Figura 14: Respuestas de los estudiantes de Licenciatura a la pregunta:

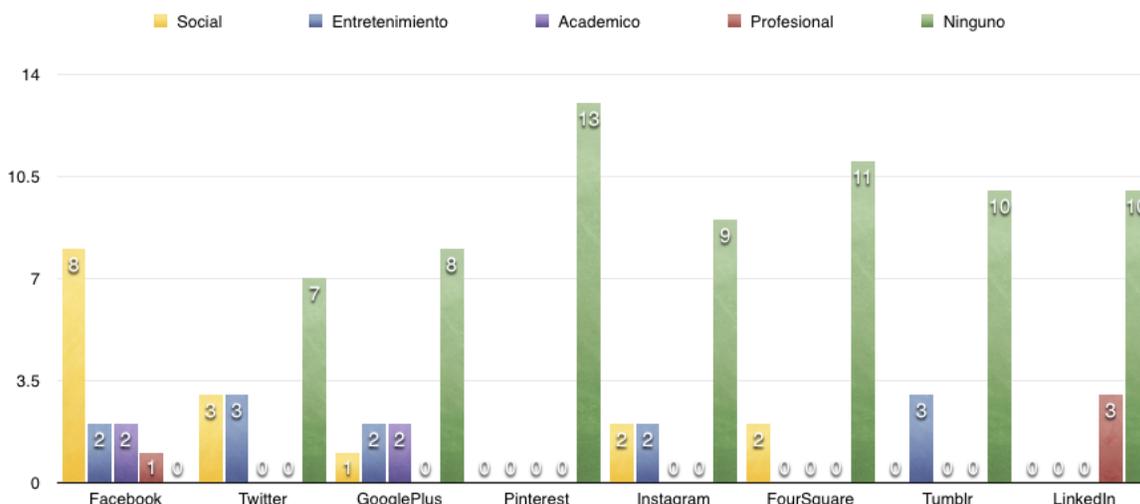
“¿cual es el tipo de uso principal que le das a las siguientes redes?”



En el caso de los estudiantes de Maestría (figura 15), Facebook fue utilizado mayormente como plataforma social (61%), entretenimiento (15%), académica (15%) y profesional (7%).mientras que para GooglePlus los usos fueron socializar (.7%), entretenimiento (15%) y académico (15%). Twitter fue considerado un sitio social y de entretenimiento (23% para ambos casos), al igual que Instagram (15%), mientras que FourSquare fue señalada como estrictamente de uso social (15%), Tumblr de entretenimiento (23%) y LinkedIn como profesional (23%),

Figura 15: Respuestas de los estudiantes de Maestría a la pregunta:

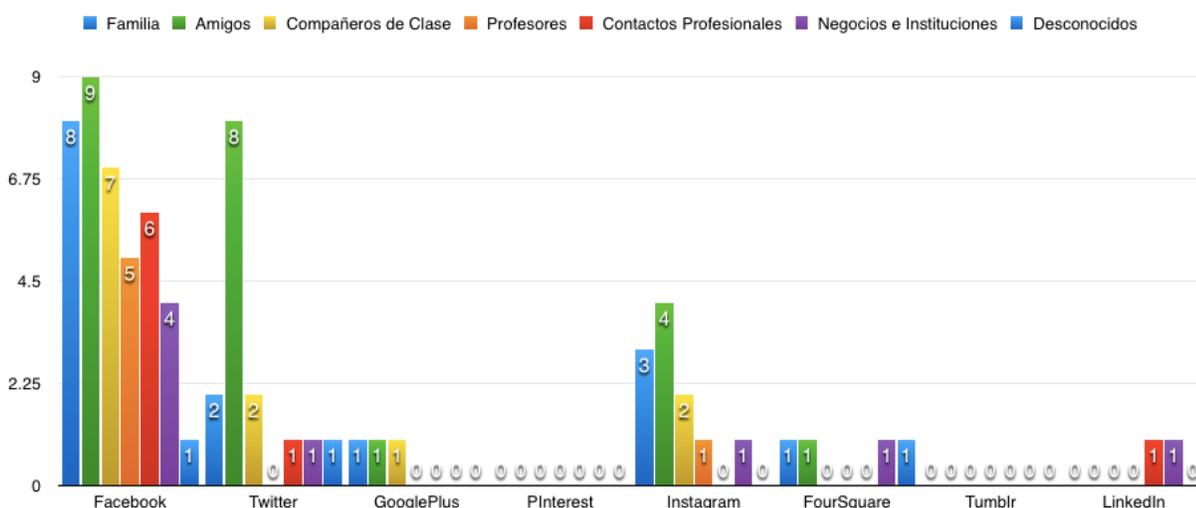
“¿cual es el tipo de uso principal que le das a las siguientes redes?”



Acerca de las personas con las cuales se comunica utilizando estos servicios, los estudiantes de Licenciatura afirmaron utilizar Facebook para comunicarse con varios tipos de personas, tales como amigos (100%), familiares (88%), compañeros de clase (77%), contactos profesionales (66%), profesores (55%) y negocios (44%). Puede observarse que la plataforma LinkedIn es utilizada exclusivamente para fines profesionales, y que pocos alumnos se comunican con sus profesores por medio de otras plataformas aparte de Facebook (figura 16).

Figura 16: Respuestas de los estudiantes de Licenciatura a la pregunta:

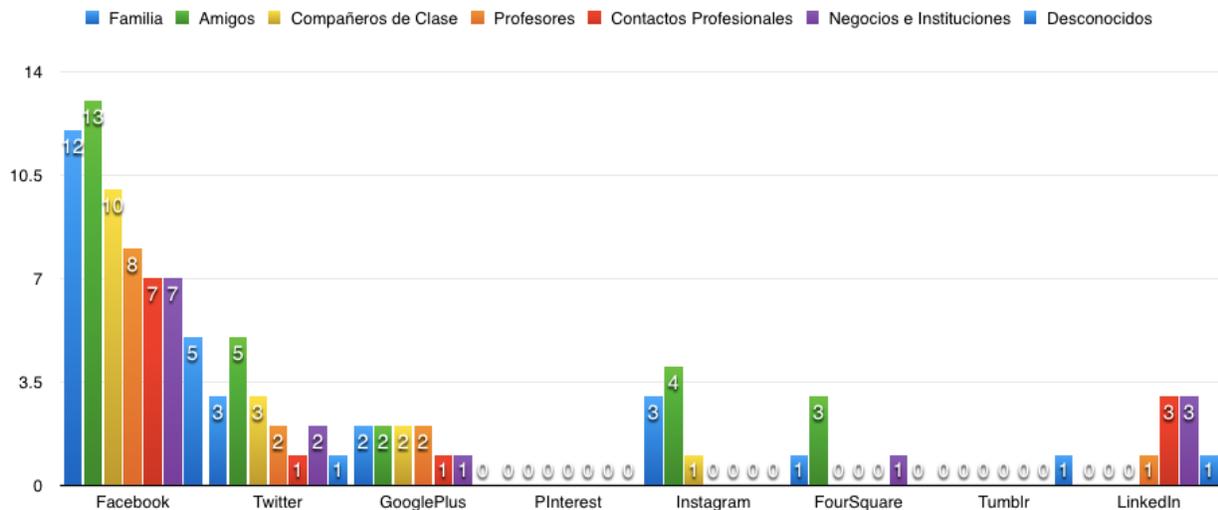
“utilizo las redes sociales para comunicarme con...”



En cuanto a los estudiantes Maestría, no se observó gran diferencia en el tipo de resultados, con excepción de que incluyen a un mayor número de profesores entre sus contactos de Facebook (61% contra 55% de los estudiantes de Licenciatura), junto con una mayor presencia en la plataforma de intercambio de contactos profesionales LinkedIn y el sitio Google Plus, como puede observarse en la figura 18:

Figura 17: Respuestas de los estudiantes de Licenciatura a la pregunta:

“utilizo las redes sociales para comunicarme con...”



Instrumento II: Encuesta en Línea de Opinión sobre el Taller

A continuación, en la tabla número ocho se muestran los resultados del proceso de codificación de la información recopilada por medio de la encuesta en línea.

Tabla 8. Resultados del Proceso de Codificación de la Información recopilada por el Instrumento No. II: Encuesta en Línea de Opinión sobre el Taller

Código	Frases
Hardware	Ninguna
Software	“programas que son útiles para el desarrollo de diversas habilidades”, “programas que se enfoquen a la filmación y edición de videos, al igual que programas sobre la creación de mapas(mentales, conceptuales, etc.)”, “tener descargado los programas posibles a usarse por los alumnos”,
Herramientas Web 2.0	“herramientas digitales, como instagram, gmail y googledrive”, “prezii y wordpress”, “utilizar con frecuencia google drive”, “zotero...la herramienta de ERIC”, “drop box y zotero”,
Redes Sociales Virtuales	“aprendí a utilizar otras redes, herramientas y plataformas”, “Crear las cuentas correspondientes a las aplicaciones y herramientas”
Ambiente Personal de Aprendizaje	“formación profesional como la personal”, “herramientas web que me interesaban”, “fortalecer estas habilidades en la escuela o en el campo laboral donde me desempeñe”
Aprendizaje Cooperativo	“Informar de estos nuevos programas a las personas que no conocen de ellos”. “entre todos fuimos reforzando nuestros conocimientos”, “nuevas herramientas que aprendí con la ayuda de mis compañeros”, “fue muy interesante el poder compartir tanto lo que se sabe como las dudas y experiencias”

Puede observarse que ninguno de los participantes mencionó haber aprendido a utilizar aspectos relacionados con Hardware, de lo cual podemos inferir que el manejo de las partes físicas (conectar periféricos, encender el equipo, etc.) se trata de una competencia común tanto para los nativos digitales como para los inmigrantes, esto reforzado por lo observado durante el taller, en el cual no se presentó ningún tipo de problema relacionado con este aspecto.

Con respecto al tema del Software, se detectó afinidad de los participantes por aprender a utilizar herramientas de creación de multimedia, de los cuales muy pocos participantes afirmaron tener conocimiento, esto aunado a que en muchos casos no pudo ser explicado el uso de estas herramientas por quienes si las conocían, debido a que se trata de programas que no se encontraban instalados en todas las computadoras.

En el caso de las Herramientas Web 2.0, se pudo observar gran variedad de conocimientos entre los participantes, siendo la herramienta de manejo de citas bibliográficas Zotero una de las más buscadas por los participantes; se escuchó a los participantes comentar que les interesaba en particular aprender a utilizar esa herramienta debido a que les sería de mucha utilidad al momento de realizar los ensayos solicitados como trabajos finales en algunas de sus asignaturas, dándose el caso de encontrar a cinco o seis alumnos alrededor de una misma computadora prestando atención a la explicación del experto, como puede observarse en la fotografía número uno:

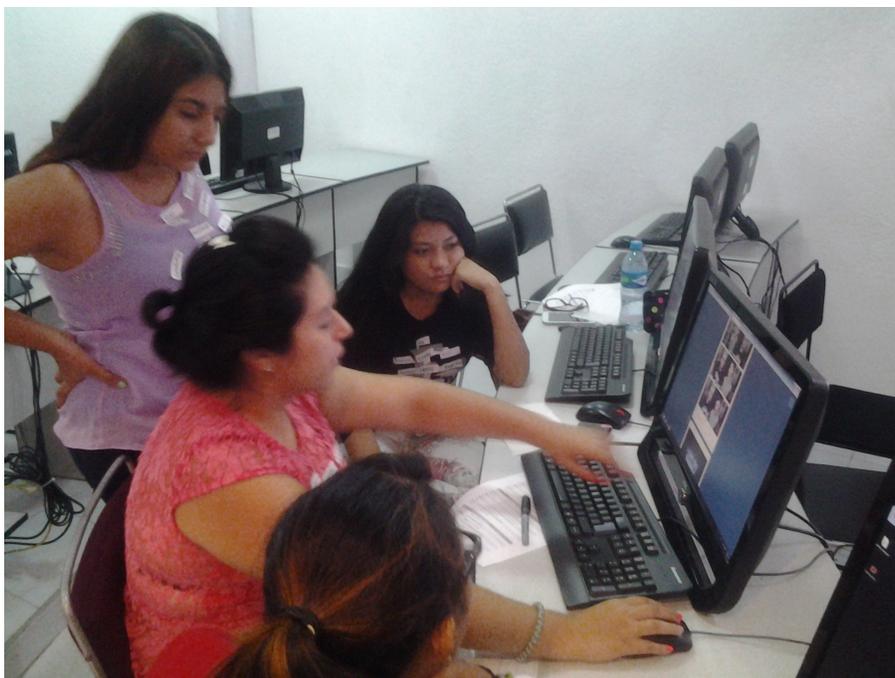
Fotografía 1. Grupo de estudiantes utilizando la aplicación Zotero



Otras herramientas bastante solicitadas fueron los servicios Google Drive y Drop Box, que resultó para muchos un primer acercamiento hacia las tecnologías de almacenamiento de datos con base en la “nube”, concepto confuso para algunos de los participantes, al no encontrarse muy seguros de que significaba realmente, pero que señalaron escuchar frecuentemente en los medios de comunicación como la tecnología más importante del momento.

Una observación importante es que, en general, los estudiantes de la Maestría en Investigación, pertenecientes a la generación de los inmigrantes digitales, presentaron un dominio mayor de estas tecnologías, puede inferirse de sus comentarios que se vieron forzados a aprender a usarlos para realizar de manera más efectiva sus actividades laborales, situación a la cual aún no se enfrentan los estudiantes de la Licenciatura en Educación, por el hecho de ser mas jóvenes.

Fotografía 2: Estudiantes intercambian conocimiento sobre la red social Tumblr



Las Redes Sociales Virtuales fueron discutidas mayormente por los estudiantes de nivel Licenciatura (como puede observarse en la fotografía superior), particularmente aquellas especializadas para el intercambio de materiales multimedia, tales como fotografías, videos, música, libros, etc., mientras que en el caso de los estudiantes de Maestría se observó un interés particular por LinkedIn, sitio de vinculación profesional que permite al usuario crear un curriculum vitae virtual para compartir de manera directa con posibles empleadores

Esta discrepancia puede relacionarse con el hecho de que los estudiantes de menor edad poseen mayor tiempo libre, y por lo tanto dedican mayor cantidad de este a actividades de ocio, mientras que los participantes mayores dieron prioridad a aquellos sitios que pudiesen beneficiarles en su crecimiento profesional

El concepto de Ambiente Personal de Aprendizaje, si bien resultó ser nuevo para muchos de los participantes (tanto en el caso de los nativos e inmigrantes digitales), aparece en sus comentarios bajo otro tipo de denominaciones, puesto que hacen mención de haberse centrado en aprender aquellas herramientas que les parecieron de utilidad o de interés personal, así como aquellas que les permitieran fortalecer sus actividades académicas o profesionales; puede notarse que ambos grupos señalaron la importancia de estas herramientas para ambos campos, a pesar de que solamente se les solicitó enfocarse en aquellas herramientas que personalmente encontrarán interesantes.

Finalmente, se observó que los estudiantes respondieron de manera positiva a la actividad, señalando que el trabajo con sus pares resultó efectivo para el aprendizaje de nuevas herramientas digitales; sin embargo, durante el proceso de observación se detectó que no todos participaron de la misma manera: mientras que la instrucción dada por el investigador fue la de

trabajar en binas, aprender la herramienta, y luego cambiar de pareja, varios de los participantes, en el caso de las mujeres, formaron pequeños grupos de 2 o 3 personas que acudían juntos a solicitar que se les enseñase la herramienta al mismo tiempo, llegando en algunos momentos incluso a juntarse cerca de 6 personas alrededor de una misma computadora., como se puede observar en la fotografía número tres:

Fotografía 3: Estudiantes reunidos en grupo para escuchar una explicación



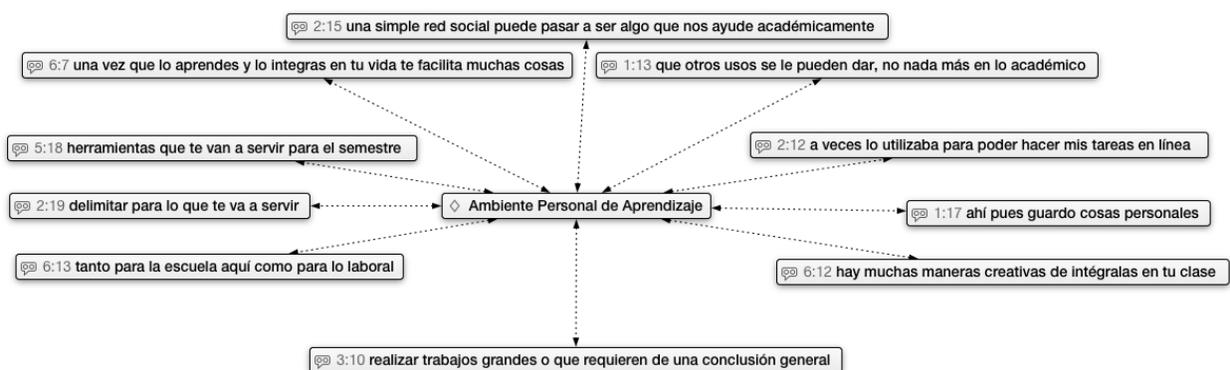
Puede inferirse por medio de triangulación con las respuestas obtenidas en la encuesta, que algunas de las participantes, particularmente entre aquellas pertenecientes al grupo de Licenciatura, al tener poco confianza en sus habilidades digitales, encuentran seguridad al trabajar en equipos dentro de los los cuales pueden realizar preguntas de un nivel más básico sin necesidad de interrumpir a la persona que se encuentra explicando, evitando así quedar en evidencia; estas mismas personas, por lo general, se dedicaron a aprender nuevas herramientas una tras otra, buscando tal vez evitar que les fuese solicitado explicar ellos alguna de las que conocían o hubiesen aprendido; de igual manera señalaron en sus respuestas que les hubiera gustado disponer de mayor tiempo para tomar notas de las explicaciones.

Instrumento III: Entrevistas sobre Impacto del Taller en Desempeño Académico

Se realizó un análisis de contenido a las entrevistas, tres de estas aplicada a nativos digitales y otras tres a inmigrantes digitales (ver anexo 3) utilizando el software AtlasTi, se encontraron cuatro códigos principales: Ambiente Personal de Aprendizaje, Aprendizaje Cooperativo, Cloud Computing y Herramientas de la Web 2.0/Redes Sociales Virtuales.

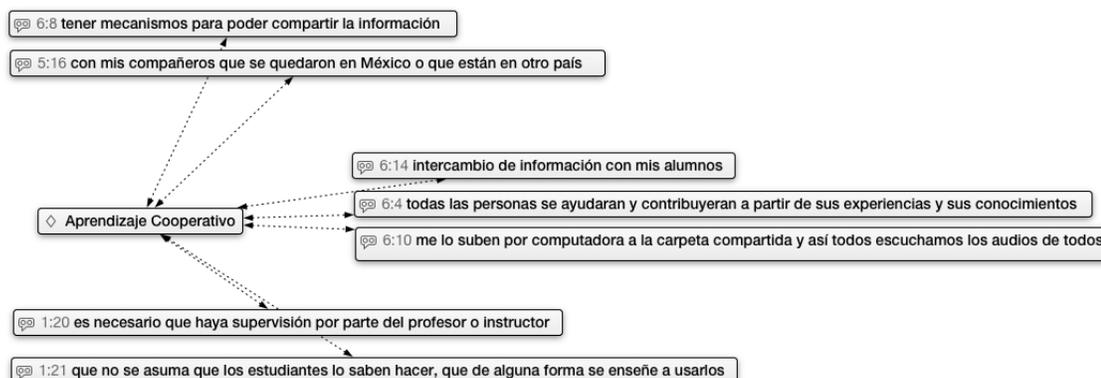
En el caso del Ambiente Personal de Aprendizaje, pudo observarse que los estudiantes consideran que las Redes Sociales Virtuales pueden resultarles de utilidad en diversos ámbitos (entre ellos el académico, laboral y personal), como comenta la entrevista número 2, línea 9: “al menos con el de Google Drive (...) a veces lo utilizaba para poder hacer mis tareas en línea, pero no sabía que yo podía compartirlo con otras personas y trabajar al mismo tiempo”, la entrevista 1:, línea 22: “en el caso de DropBox, ahí pues guardo cosas personales, o en situaciones de que, por ejemplo, quiero pasar algunos archivos de la computadora al celular o viceversa, y me da flojera sacar el cable y conectar, nada más pues con la aplicación los paso” y la entrevista 5, línea 34 yo creo que serían muy útiles al inicio del semestre de acuerdo a la planeación, como profesor, que tú digas -ah, pues hoy voy a ver equis tema- y ubiques una aplicación que te pueda ayudar o servir (...) que te ayude, que sea una herramienta”(ver figura 18).

Figura 18: Análisis en red del código “Ambiente Personal de Aprendizaje”



Para el segundo código, Aprendizaje Cooperativo, los estudiantes mencionaron que los recursos de la Web 2.0 les han servido para intercambiar información con sus compañeros, profesores y alumnos; un ejemplo es el de una estudiante de movilidad (entrevista 5, línea 24): “yo no soy de acá, entonces con mis compañeros que se quedaron en México o que están en otro país hacemos el intercambio y les digo: -oigan yo aprendí a hacer esto-, y pues trabajamos un poco como en el taller”. al igual que el de una alumna de Maestría que los utiliza para compartir ejercicios de práctica entre sus alumnos (entrevista 6, línea): “con Dropbox, tengo un proyecto muy padre con mis alumnos, trabajo en una escuela pública de clases de francés, (...) les dejo a los chicos un audio y me lo suben por computadora a la carpeta compartida y así todos escuchamos los audios de todos y hay una retroalimentación” (ver figura 19).

Figura 19: Análisis en red del código “Aprendizaje Cooperativo”

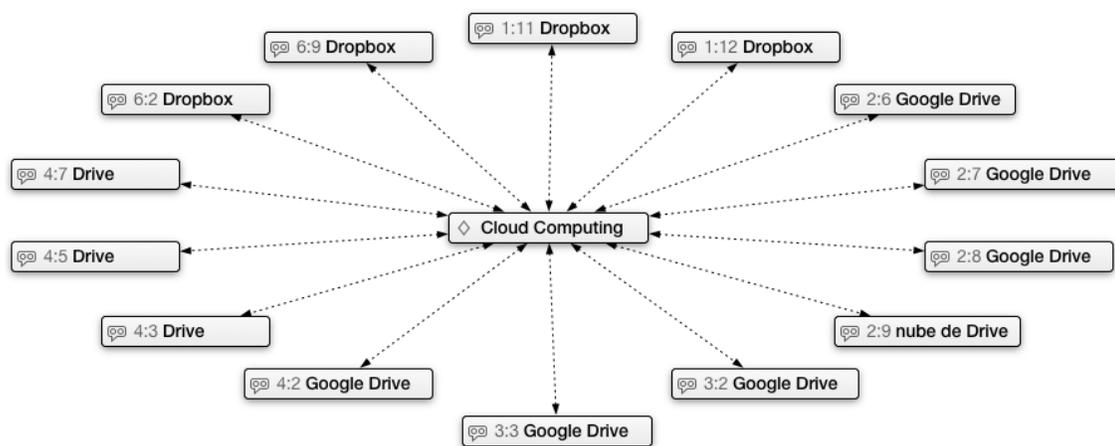


Sin embargo, los entrevistados remarcaron que es importante que la integración de estos medio al plan de trabajo de la asignatura sea precedida por una explicación de como utilizarlos, como puede observarse en la entrevista 1, línea 28: “es necesario que haya supervisión por parte del profesor o instructor, que no nada más se dejen al aire, y que no se asuma que los estudiantes lo saben hacer, que de alguna forma se enseñe a usarlos”.

Respecto de las tecnologías de Cloud Computing (figura 20), se encontró que los alumnos entrevistados las utilizan principalmente para almacenar los contenidos de sus cursos, intercambiar documentos con sus compañeros y realizar trabajos en equipo.

Esto puede observarse en la entrevista 1, línea 18: “Dropbox, con un maestro, una vez, con eso nos compartió toda su, digamos, biblioteca, yo creo que en ese sentido si es muy útil”, junto con la entrevista 3, línea 12: “Google Drive, me ha servido muchísimo en la escuela porque con esta aplicación he podido hacer trabajos en equipo, estando en línea sin tener que estar todos juntos, o sea, desde el hogar de cada quien”. Resulta importante señalar que ningún entrevistado hizo referencia directa al término Cloud Computing, sino que vinculan relacionan esta función con los sitios específicos que visitan.

Figura 20: Análisis en red del código “Aprendizaje Cooperativo”

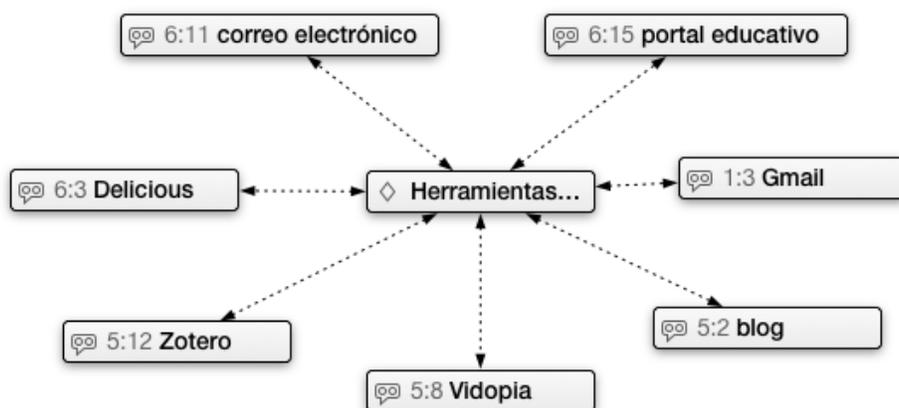


Pudo observarse que igualmente utilizan las Redes Sociales Virtuales como repositorios para resguardar contenidos y acceder a ellos desde otros dispositivos, como se observa en la entrevista 4, línea 15: “las imágenes ya no las guardo en mi computadora, las subo a mi cuenta de DeviantArt y de ahí las puedo descargar y compartir”.

En cuanto a las Herramientas de la Web 2.0, participar en el taller resultó ser una oportunidad para acercarse a tecnologías de las cuales habían escuchado anteriormente, pero no utilizado, como señala una alumna en la entrevista 5, línea 9: “se me facilita ahora conocer nuevas tecnologías, por ejemplo yo no usaba Instagram, y a partir de ahí comencé a usarlo y a lo mejor otros similares para hacer cosas con imágenes y cosas así. Tampoco nunca había utilizado lo del blog y me sirvió como para empezar a tener contacto con esas tecnologías que no usaba”, así como en la línea 19: “recuerdo mucho Zotero, que sirve para lo de las notas y la bibliografía; por ejemplo, empecé a usar Zotero para familiarizarme pero después encontré el Endnote y el Vidopia, entonces como que Zotero ya no lo uso tanto pero me sirvió mucho, porque a partir de esto pues yo pude familiarizarme y ahora uso el Endnote,”.

Esto también se puede observar en la entrevista 6, línea 19: “te das cuenta de la importancia de tener mecanismos para poder compartir la información, ser un generador de información, necesitas compartirla y almacenarla. Creo que lo que más me sirvió fue Dropbox así como otras aplicaciones para poder almacenar información y compartirla. También me sirvió mucho Delicious, no la conocía” (ver figura 21).

Figura 21: Análisis en red del código: “Herramientas de la Web 2.0 y Redes Sociales Virtuales”



Capítulo Cinco

Conclusiones

El análisis de los datos proporcionados por la encuesta y las entrevistas, así como de la observación de las conductas realizadas durante el taller permitieron identificar varias cuestiones de relevancia para el estudio, particularmente relacionada con las diferencias entre los dos grupos participantes derivadas de su condición como nativos e inmigrantes digitales.

No se encontraron diferencias significativas en cuanto a los niveles de manejo de Hardware, Software e Internet, cumpliendo ambos grupos con los conocimientos básicos de manejo y mantenimiento de sus sistemas, así como el uso de las aplicaciones pre-instaladas en la mayoría de estos dispositivos (Word, Excel, Power Point, etc.), sin embargo los inmigrantes digitales demostraron poseer conocimientos sobre una mas amplia variedad de programas, navegadores y sistemas operativos.

En el caso específico de las Redes Sociales Virtuales, los nativos digitales señalaron utilizar principalmente Facebook, Twitter e Instagram, todas ellas con fines de entretenimiento o socialización, por medio de las cuales se comunican con sus familiares, amigos y compañeros de clase, pero no con sus profesores. En contraste, los inmigrantes digitales afirmaron dedicar parte del tiempo que emplean en estos sitios para el desarrollo de actividades académicas, particularmente en el caso de Facebook y GooglePlus, además de que la tercera parte demostró poseer un perfil de LinkedIn, plataforma casi desconocida para los nativos digitales. Otra diferencia se encontró en el hecho de que se comunican con sus profesores por medio de Twitter y GooglePlus, además de incluir entre sus contactos a un mayor número de instituciones.

En cuanto a las conductas identificadas durante el desarrollo del taller, pudo observarse durante las explicaciones dados por los alumnos que, particularmente en el caso de los nativos digitales, utilizaban otras herramientas de las que tenían conocimiento como ejemplos al momento de explicar a sus compañeros, y recíprocamente, estos buscaban vincular lo explicado con otros servicios similares (“necesitas crear un perfil, como en Facebook”, “es como DropBox, pero GooglePlus te permite trabajar el documento al mismo tiempo que tu compañero”, “es parecido a EndNote, pero accedes a el desde tu navegador”, etc.).

Un resultado particularmente interesante fue el hecho de que, en general, los inmigrantes digitales compartieron más herramientas enfocadas al ámbito profesional que los nativos digitales, como resultado de las exigencias de sus obligaciones laborales, mientras que los mas jóvenes demostraron mayor dominio de redes sociales enfocadas al intercambio de materiales de entretenimiento (fotografías, videos, música, etc.), las cuales les entusiasman visiblemente.

De igual manera, se observó que los estudiantes de nivel Maestría presentaron mayor seguridad al momento de explicar las herramientas a sus pares, además de que realizaron más preguntas durante la explicación de una nueva herramienta por parte de sus compañeros y buscaron compararla con otras que ya conocían, esto puede relacionarse con la madurez adquirida con sus años de trabajo profesional, ambiente al cual muchos de los estudiantes nativos digitales aún no se han enfrentado.

Sin embargo, los estudiantes de la Licenciatura muestran una gran motivación hacia el aprendizaje de este tipo de herramientas, adecuándolas rápidamente a sus necesidades, y pudo observarse que en su caso, trasladan las habilidades aprendidas dentro de sus tiempos de ocio hacia otros ambientes.

En cuanto al impacto que tuvo la participación en el taller en la integración de estas tecnologías en el trabajo académico de los participantes, se encontró que muchos de ellos comenzaron a utilizar de manera regular herramientas aprendidas durante la sesión, especialmente en el caso de los sistemas de respaldo de datos por medio de Cloud Computing, los cuales utilizan para realizar trabajos en equipo, evitando así tener que reunirse con sus compañeros de manera física, lo cual resulta particularmente de utilidad para los inmigrantes digitales, quienes por lo general poseen un mayor número de obligaciones y encuentran difícil separar tiempo para acudir a estas sesiones de trabajo.

En el caso de los nativos digitales, las herramientas con mayor porcentaje de integración fueron aquellas especializadas para la recopilación de citas bibliográficas y sus respectivos vínculos (Zotero, EndNote, Delicious), debido a que les permiten mantener un listado ordenado de los recursos con los que cuentan para realizar sus trabajos, así como facilitarles en el proceso de redacción de citas y referencias, punto que los resulta particularmente complicado a los alumnos de los primeros semestres de la Licenciatura. Otras herramientas que resultaron populares en este grupo fueron las redes sociales especializadas para el intercambio de información sobre recursos específicos, como lo son GoodReads (literatura) , DeviantArt (artes gráficas) y Youtube (video).

La respuesta de los estudiantes de ambos grupos al taller fue positiva, señalando durante las entrevistas que los conocimientos adquiridos durante este les han sido de utilidad para la realización de sus actividades académicas, y que les gustaría volver a participar en un taller de este tipo, puesto que consideran que las herramientas que se presentaron les resultan atractivas, además de que les ha ayudado a descubrir otras funciones y usos de aquellas que ya conocían.

Fotografía 4: estudiantes del primer semestre de la Licenciatura en Educación



Fotografía 5: estudiantes del primer y tercer semestre de la Maestría en Investigación Educativa



Discussion

En general, los resultados de la investigación son congruentes con lo especificado en la literatura, como es el caso del estudio de Trinder, Guiller, Margaryan, Littlejohn (2008, citado por Cabra-Torres y Marciales Vivas en 2012), en el cual se determinó que “ni profesores ni estudiantes están familiarizados con la Web 2.0 en procesos de enseñanza y de aprendizaje. En general, los estudiantes no identifican el potencial que representan las tecnologías para su aprendizaje” (pág. 329). Esto puede observarse en el hecho de que, si bien los estudiantes utilizan con frecuencia las Herramientas de la Web 2.0, pocos lo hacen con fines académicos.

De igual manera, el estudio identificó tendencias similares a las propuestas por Parra (2010), en cuyo estudio entre las Redes Sociales Virtuales más utilizadas por estudiantes de nivel superior se encontraron Facebook y Twitter, pero también se encontraron diferencias, como el hecho de que algunos sitios populares en la época de su investigación han sido reemplazados por otros con funciones similares (Fotolog, desplazado por InstaGram) reducido notoriamente su número de usuarios (Hi5, Sonico) o incluso desaparecido por completo (MySpace). Otros aspectos congruentes son las principales motivaciones para participar en estos sitios, ocupando entretenimiento y socialización los dos primeros lugares en ambos estudios.

Otra coincidencia con el estudio de Parra se encuentran en el hecho de que identifica Facebook como la herramienta más utilizada por los nativos digitales para comunicarse por medio de Internet, encontrándose como diferencia el hecho de que en el tiempo de la realización de este estudio la mensajera instantánea por teléfono celular (WhatsApp) ha venido a sustituir en muchos casos la utilización del correo electrónico, segunda más popular en ese momento.

Sugerencias

Los alumnos comentaron que les hubiera gustado que el taller se desarrollara con un mayor número de sesiones, señalando que las dos horas asignadas al proceso de intercambio de conocimientos les resultaron insuficientes, pudiendo solo aprender a utilizar una o dos herramientas, además que esto mismo lleva a que las explicaciones sean demasiado rápidas, lo cual complica su interpretación para aquellos alumnos que se encuentran menos familiarizados con el uso de estas herramientas. De la observación del ritmo de trabajo en el taller, se concluyó que un mínimo de tres sesiones de cuatro horas permitiría un mayor aprovechamiento de la actividad

Otra dificultad que se observó fue el hecho de que los alumnos con menos conocimientos en el área pueden sentirse intimidados por la actividad, lo cual los lleva a integrarse a observar explicaciones dadas a otras personas en vez de solicitar una especialmente para ellos, llevando a casos en los que seis o más personas observen una misma explicación, sin oportunidad de hacer preguntas o verificar si están interpretando correctamente lo presentado. Como respuesta a este problema, se propone modificar la dinámica de trabajo de manera que los alumnos participen en grupos pequeños en vez de por binas, vigilando que se cumpla con un máximo de tres integrantes por grupo, un número manejable que permite realizar preguntas sin afectar negativamente el ritmo de progreso en la explicación.

Una solicitud realizada por los participantes fue la de recibir un curso de introducción al uso de estas tecnologías antes de participar en el taller, con la finalidad de tener una idea básica de los contenidos de cada herramienta, para así poder seleccionar de cual desean aprender más.

En el aspecto metodológico, si bien el número de alumnos fue suficiente y permitió la observación de marcadas diferencias en su comportamiento de acuerdo con su condición como nativos o inmigrantes digitales, el tamaño de la muestra resultó demasiado pequeño como para determinar la significancia estadística de los resultados. Sin embargo, un grupo demasiado grande de participantes complicaría la aplicación del taller mismo, con el riesgo de perder la intención de la dinámica en algún momento, por lo que se recomienda como solución para este caso el realizar varias instancias del taller, cada una atendiendo a un máximo de 30 alumnos.

En general, puede concluirse que la experiencia de participar en el taller fue positiva para ambos grupos, cumpliéndose así el objetivo propuesto, además de proveer de información útil para su mejoramiento en el caso de una futura replicación o estudio relacionado.

Referencias

- Abarca, S. (mayo-agosto, 2013). Las redes sociales como instrumento de mediación pedagógica: alcances y limitaciones, en *Revista de Actualidades Investigativas en Educación*, 13(2), 1-18. Recuperado de http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032013000200013&lang=pt
- Aguilar, D., Said, E. (2010). Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook, en *Zona Próxima*, 12, 190-207. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85316155013>
- Alarcón, M. y Lorenzo, C. (2012). Diferencias entre usuarios y no usuarios de redes sociales virtuales en la Web 2.0, en *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 9 (2), 31-49. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=82323417003>
- Bossolasco, M. y Storni, P. (enero-marzo, 2012). ¿Nativos digitales?: una reflexión acerca de las representaciones docentes de los jóvenes-alumnos como usuarios expertos de las nuevas tecnologías, en *RED: Revista de Educación a Distancia*, 30, 1-12. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54723291002>
- Canto, P. (2012). *Educación a distancia y tecnologías de la información y comunicación*. México: Unas Letras.
- Community Toolbox (s.f.). *Chapter 12: Providing Training and technical Assistance, Chapter 4: Conducting a Workshop*. Recuperado de <http://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/structure/training-and-technical-assistance/workshops/main>

- Duart, J. (2009). Internet, redes sociales y educación, en *RU&SC: Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 6 (1). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78011179001>
- García, F., Portillo, J., Romo, J. y Benito, M. (diciembre, 2008). *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Recuperado de <http://spdece07.ehu.es/actas/Garcia.pdf>
- Gibbs, G. (2012). *El análisis de datos cualitativos en investigación cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata.
- Gómez, M., Roses, S. y Farías, P. (2012). El uso académico de las redes sociales en universitarios, en *Comunicar*, 19 (38), 131-138. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15823083016>
- Hernandez, R, Fernandez, R. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Ibarra, A. y Llata, D. (2010). Niños nativos digitales en la sociedad del conocimiento: acercamientos conceptuales a sus competencias en *Razón y Palabra*, 72. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906028>
- Kennedy, G., Krause, K., Judd, T., Churchward, A. y Gray, K. (2006). *First year student's experience with technology: are they really digital natives?* Recuperado de https://www.griffith.edu.au/__data/assets/pdf_file/0008/39266/NativesReport.pdf
- Kvavik, R., Caruso, J. y Morgan, G. (2004). ECAR study of students and information technology 2004: convenience, connection, and control, en *British Journal of Education Technology*, 39 (5). Recuperado de <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/ers0405/rs/ers0405w.pdf>

- Lorenzo-Romero, C., Gómez-Borja, M. y Alarcón-del-Amo, M. (2011). Redes sociales virtuales, ¿de qué depende su uso en Europa?, en *Innovar, Revista de Ciencias Administrativas y Sociales*, 21 (41), 145-157. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81822806011>
- Martínez, R., Corzana, F. y Millán, J. (2013). Experimentando con las redes sociales en la enseñanza universitaria en ciencias, en *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 10 (3), 394-405. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92028240006>
- Parra, E. (2010). Las redes sociales de Internet: también dentro de los hábitos de los estudiantes universitarios, en *Anagramas*, 9(17), 107-116. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-25222010000200009&lang=pt
- Pineda, E., Meneses, T. y Téllez, F. (2013). Análisis de redes sociales y comunidades virtuales de aprendizaje: antecedentes y perspectivas, en *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 38, 40-55. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194225730004>
- Piscitelli, A., Adaime, I. y Binder, I. (2010). *El proyecto Facebook y la posuniversidad: sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. España: Telefónica.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants, en *On The Horizon*, 9(5). Recuperado de <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

- Santana, S. (2010). Redes de intercambio de información científica y académica entre los profesionales en el contexto de la Web 2.0 en ACIMED, *Revista Cubana de los Profesionales de la Información y la Comunicación en Salud*, 21(3), 321-333.
Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352010000300006&lang=pt
- Stornaiuolo, A., Dizio, J, y Hellmich, E. (2013). Desarrollando la comunidad: jóvenes, redes sociales y escuelas, en *Comunicar*, 20 (40). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15825476010>
- Tapscott, D. (1999). Educating the net generation, en *Educational Leadership*, 56 (5).
Recuperado de http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCwQFjAA&url=http%3A%2F%2Fpotential.education.vic.gov.au%2Fshowcase%2Fdownload.php%3Fdoc_id%3D762&ei=kgH5Uvb7MeOYyAH56IGABw&usg=AFQjCNHPcW8axmoCCqE65m50d0Qh-61rbQ&sig2=h1CDqNdj3qmbRNRCa409jQ&bvm=bv.60983673,d.aWc
- Torre, A. (2009). Nuevos perfiles en el alumnado: la creatividad en nativos digitales competentes y expertos rutinarios, en *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 6 (1), 7-14. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78011179008>
- Torres-Díaz, J., Dunia, I. y Valdiviezo, P. (2013). Integración de redes sociales y entornos virtuales de aprendizaje, en *RED, Revista de Educación a Distancia*, 35, 1-8. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54725583004>

Urraco, M. (2007). La metodología cualitativa para la investigación en Ciencias Sociales: una aproximación mediográfica, en *Intersticios, Revista Sociológica de Perú*, 1 (1).

Recuperado de <http://www.intersticios.es/article/view/671/548>

Vidal, M., Vialart, M. y Hernández, L. (2013). Redes sociales: Social networks en *Educación Medica Superior*, 27(1), 146-157. Recuperado de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412013000100017&lang=pt)

[script=sci_arttext&pid=S0864-21412013000100017&lang=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412013000100017&lang=pt)

Anexo 1: Encuesta sobre Nivel de Alfabetización Digital

[Edit this form](#)

Alfabetización Digital


*** Required**

Sé como encender y apagar mi equipo de computo de manera correcta. *
Selecciona la opción que corresponda.

Si
 No

Sé como conectar los siguientes periféricos a mi equipo de computo. *
Selecciona todas las opciones que apliquen.

Teclado
 Ratón
 Monitor
 Bocinas
 Impresora
 Escaner
 Other:

Conozco los procedimientos adecuados para mantener la limpieza de mi equipo. *
Selecciona la opción que corresponda.

Si
 No

Sé utilizar los siguientes sistemas operativos. *
Selecciona todas las opciones que apliquen.

Windows
 IOS (Mac)
 Linux
 Other:

Sé como instalar y desinstalar programas de software. *
Selecciona la opción que corresponda.

Si
 No

Poseo dominio de las siguientes aplicaciones. *

Selecciona todas las opciones que apliquen.

- Word
- Excel
- Power Point
- Other:

Sé como utilizar los siguientes navegadores Web. *

Selecciona todas las opciones que apliquen.

- Internet Explorer
- Google Chrome
- Mozilla Firefox
- Safari (Mac)
- Opera
- Other:

Tengo conocimiento de los siguientes medios de comunicación vía Web. *

Selecciona todas las opciones que apliquen.

- Correo Electrónico
- Mensajería Instantanea (MSN Messenger, IRC)
- Audiollamada
- Videollamada
- Other:

Sé como descargar archivos desde una pagina Web. *

Selecciona la opción que corresponda.

- Si
- No

Sé como colocar y acceder a un archivo en la nube (Dropbox, Google Drive). *

Selecciona la opción que corresponda.

- Si
- No

¿Cual es el tipo de uso principal que le das a las siguientes redes? *

Selecciona la opción que corresponda.

	Social	Entretenimiento	Académico	Profesional	Ninguno
Facebook	<input type="radio"/>				
Twitter	<input type="radio"/>				
Google Plus	<input type="radio"/>				
Pinterest	<input type="radio"/>				
Instagram	<input type="radio"/>				
FourSquare	<input type="radio"/>				
Tumblr	<input type="radio"/>				
LinkedIn	<input type="radio"/>				

¿Con que frecuencia accedes a las siguientes redes? *

Selecciona la opción que corresponda.

	Nunca	Mensualmente	Semanalmente	Diariamente	Varias veces al dia
Facebook	<input type="radio"/>				
Twitter	<input type="radio"/>				
Google Plus	<input type="radio"/>				
Pinterest	<input type="radio"/>				
Instagram	<input type="radio"/>				
FourSquare	<input type="radio"/>				
Tumblr	<input type="radio"/>				
LinkedIn	<input type="radio"/>				

Utilizo Facebook para comunicarme con: *

Selecciona todas las que apliquen:

 Familiares Amigos Compañeros de Clase Profesores Contactos Profesionales Negocios e Instituciones Desconocidos Nadie Other: **Utilizo Twitter para comunicarme con: ***

Selecciona todas las que apliquen:

 Familiares Amigos Compañeros de Clase Profesores Contactos Profesionales Negocios e Instituciones Desconocidos Nadie Other: **Utilizo Google Plus para comunicarme con: ***

Selecciona todas las que apliquen:

 Familiares Amigos Compañeros de Clase Profesores Contactos Profesionales Negocios e Instituciones Desconocidos Nadie Other:

Utilizo Pinterest para comunicarme con: *

Selecciona todas las que apliquen:

- Familiares
- Amigos
- Compañeros de Clase
- Profesores
- Contactos Profesionales
- Negocios e Instituciones
- Desconocidos
- Nadie
- Other:

Utilizo Instagram para comunicarme con: *

Selecciona todas las que apliquen:

- Familiares
- Amigos
- Compañeros de Clase
- Profesores
- Contactos Profesionales
- Negocios e Instituciones
- Desconocidos
- Nadie
- Other:

Utilizo FourSquare para comunicarme con: *

Selecciona todas las que apliquen:

- Familiares
- Amigos
- Compañeros de Clase
- Profesores
- Contactos Profesionales
- Negocios e Instituciones
- Desconocidos
- Nadie
- Other:

Utilizo Tumblr para comunicarme con: *

Selecciona todas las que apliquen:

- Familiares
- Amigos
- Compañeros de Clase
- Profesores
- Contactos Profesionales
- Negocios e Instituciones
- Desconocidos
- Nadie
- Other:

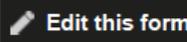
Utilizo LinkedIn para comunicarme con: *

Selecciona todas las que apliquen:

- Familiares
- Amigos
- Compañeros de Clase
- Profesores
- Contactos Profesionales
- Negocios e Instituciones
- Desconocidos
- Nadie
- Other:

Never submit passwords through Google Forms.

Anexo 2: Encuesta de Opinión sobre el Taller

 Edit this form

Redes Sociales Virtuales como Herramientas para la Alfabetización Digital

*** Required**

Reflexión sobre el taller.

Por favor contesta las siguientes cuestiones, tu opinión será de gran ayuda para el fortalecimiento de este taller.

¿Que aprendiste durante el desarrollo de este taller? *

¿Que te gustaria haber aprendido, pero no pudiste? *

¿Que acción inmediata planeas hacer con tus nuevos conocimientos? *

¿Que aspectos de la organización del taller podrían mejorarse? *

¿Cual es tu opinión sobre las actividades realizadas? *

Submit

Never submit passwords through Google Forms.

*Anexo 3: Entrevistas**Entrevista 01: Nativo Digital, Varón*

Investigador: “Para empezar, vamos a hablar un poquito acerca de la experiencia que tuviste en el taller, que tú me cuentes ¿cómo lo sentiste, qué te gustó?”.

Participante: “Bueno, me sentí relajado, aprendí muchas cosas que, bueno, no sabía, algunos programas que ya conocía, y pues vi que varios de mis compañeros no, o sea, como que pude ver qué tanta, digamos, divulgación, había de esas redes o qué usos se le podían dar, como que si hubo algunas cosas interesantes.”

Investigador: “¿Te han servido los conocimientos que adquiriste durante esa sesión?”.

Participante: “Bueno, la única cosa nueva que vi fue una que tú me mostraste, era sobre libros y literatura, no me acuerdo como se llamaba, llegué a entrar como dos o tres veces después, y con base en ella encontré algunas cosas que me interesaban, algunas lecturas, de esa manera”.

Investigador: “¿Qué competencias crees que te ayudó a desarrollar este taller?”.

Participante: “Pues, en cierto sentido, a buscar más, a interesarme más en conocer otros programas, otras aplicaciones, no quedarme siempre en lo mismo, porque yo creo que siempre va a haber algo nuevo o algo más con lo que trabajar, yo creo que no está de más, digamos, variar.”

Investigador: “¿Qué aplicaciones de todas las que vimos utilizas para tu trabajo académico?”.

Participante: “Facebook, Gmail, Dropbox, con un maestro, una vez, con eso nos compartió toda su, digamos, biblioteca, yo creo que en ese sentido si es muy útil”.

Investigador: “¿Y para qué las utilizas? Solamente para lo académico, o también para lo laboral, lo profesional, entretenimiento?”.

Participante: Facebook si por entretenimiento, en el caso de Dropbox, a veces ahí pues guardo cosas personales, o en situaciones de que, por ejemplo, quiero pasar algunas archivos de la computadora al celular o viceversa, y me da flojera sacar el cable y conectar, nada más pues con la aplicación los paso y ya, es todo, y pues Gmail de cajón, celular Android, Youtube.

Investigador: “¿Que recomendación darías para usar estas tecnologías en el ámbito educativo?”.

Participante: “Pues me imagino que, si alguna de éstas se implementa en el salón de clase, yo creo es necesario que haya supervisión por parte del profesor o instructor, que no nada más se dejen al aire, y que no se asuma que los estudiantes lo saben hacer, que de alguna forma se enseñe a usarlos y que otros usos se le pueden dar, no nada más en lo académico, porque me imagino que algunos estudiantes si como que se aburrirán o como que se cerrarán un poco”.

Entrevista 02: Nativo Digital, Varón

Investigador: “Para comenzar, ¿cuál fue tu experiencia en el taller, cómo lo sentiste?”.

Participante: “Pues estuvo interesante, incluso conocía algunas de las páginas y aplicaciones que estaban ahí, pero pues no sabía cómo darles el uso adecuado, por ejemplo, de hecho el más significativo para mí fue el Google Drive, que pues si bien ya lo conocía, no sabía que podía utilizarlo de esa manera, ese es el que más estoy utilizando ahorita de hecho, estuvo muy padre”.

Investigador: “¿De qué manera te han servido los conocimientos que adquiriste en el taller?”.

Participante: “Te digo, al menos con el de Google Drive, a utilizarlo de manera correcta porque, si, a veces lo utilizaba para poder hacer mis tareas en línea, pero no sabía que yo podía compartirlo con otras personas y trabajar al mismo tiempo, igual estar comunicándonos en el mismo chat de ahí, para saber qué cambios si y qué cambios no, igual al momento de hacer las presentaciones y todo eso no tenía idea porque siempre trabajaba con mis compañeros por -haz tú esta parte, tú esa parte, nos las mandamos y la unimos-, pero pues de ese modo nosotros pues ya tenemos más conciencia de lo que cada uno ésta haciendo, le podemos dar recomendaciones sobre qué cambiar y qué no, y ya que queden bien y coherente con lo que estamos trabajando”.

Investigador: “¿Y qué competencias piensas estas aplicaciones te ayudaron a desarrollar?”.

Participante: “Básicamente, creo yo que las ganas creo yo de trabajar en equipo, y igual el aprender a utilizar las tecnologías para que yo pueda utilizarlas bien en mi ámbito académico, por que, si bien si existen, de cierta manera puede que no le demos el uso adecuado por ejemplo como el Facebook que está ahí, de ser una simple red social puede pasar a ser algo que nos ayude académicamente hablando”.

Investigador: “Específicamente, ¿qué aplicaciones de las que vimos utilizas ahora?”.

Participante: “El Google Drive es la que más utilizo ahorita, creo que es la única, la que más me interesó, porque si bien las demás, si me llamaron mucho la atención, no tanto como esa, la magnitud del uso que yo le puedo dar”.

Investigador: “¿Para qué aspecto las utilizas, el académico, laboral, entretenimiento?”.

Participante: “Creo más para el académico y para el laboral, igual a veces yo ayudo a mis hermanos para hacer unos trabajos y todo, entonces ellos desde donde están me dicen -Ayúdame con esto- y lo hago y pues les digo -Está en la nube de Drive-, -Ok, perfecto, gracias-, de esa manera lo utilizo en el ámbito laboral, si bien no es un trabajo formal, pero pues igual es una ayuda que yo les hago a ellos”.

Investigador: “¿Qué recomendación darías para usar estas tecnologías en el ámbito académico?”.

Participante: “Pues prácticamente tener en cuenta para lo que te va a servir, y simplemente para eso, porque si bien puede que no estuviesen diseñadas para eso, existe como que muchas distracciones y todo, pero yo pienso que lo principal es delimitar para lo que te va a servir, y solo para eso, porque te puedes desviar por otros lados, terminar haciendo otras cosas que no tienen nada que ver con lo que tú estás realizando en ese momento”.

Entrevista 03. Nativo Digital, Mujer

Investigador: “¿Cómo fue tu experiencia en el taller?.

Participante: “La verdad fue una experiencia muy padre, muy diferente a otros talleres que había tomado, porque, en primera, no me considero para nada buena con la tecnología y con los programas que se utilizan por medio de la computadora, y me gustó mucho porque aprendí a cómo usar de una mejor forma la computadora, igual algunas combinaciones de teclas que me enseñaron ese día mis propios amigos y la verdad si hubiera otra oportunidad de tomar otro taller como éste me gustaría participar otra vez”.

Investigador: “¿De qué manera te han servido los conocimientos que adquiriste en el taller?”.

Participante: “Una de las aplicaciones que vi, fue, bueno, primero tuve que crear mi cuenta de Gmail para utilizar Google Drive, me ha servido muchísimo en la escuela porque con esta aplicación he podido hacer trabajos en equipo, estando en línea sin tener que estar todos juntos, o sea, desde el hogar de cada quien y se nos ha facilitado mucho trabajar de esta forma porque ahorramos tiempo en vez de vernos en un lugar determinado, que si alguien puede, que si alguien no puede, y pues a través de esta herramienta, en lo personal, he podido como que acortar un poco el tiempo que, creo yo, desperdiciaba en ponernos de acuerdo, en saber a qué hora puede cada quien ir o verse en algún lugar, o a donde podemos ir , o qué lugar nos queda más cerca, etc; es más fácil decir -yo puedo conectarme a tal hora- y empezar a ver esto o lo otro, o nos conectamos todos a la misma hora pero cada quien en su casa y hacemos el trabajo en equipo, la verdad se me ha facilitado mucho con esta herramienta.

Investigador: “¿Qué competencias crees que desarrollaste a partir de participar en el taller?”.

Participante: “Bueno, soy más hábil utilizando el programa, te digo, he aprendido a utilizar combinaciones de teclas para facilitar lo que es el proceso de hacer alguna tarea”.

Investigador: “¿En qué otros ámbitos utilizas estas aplicaciones?”.

Participante: “En la escuela y en un grupo que tengo de danza, a veces tenemos que hacer también tareas para entregar a la maestra y a través del Google Drive hemos podido hacer trabajos que nos llevarían mucho tiempo sin tener esta herramienta, pero con ésta hemos acortado mucho el tiempo que toma hacerlos”.

Investigador: “¿Qué recomendaciones darías para usar estas tecnologías en el salón de clase?”.

Participante: “Si las recomendaría, porque facilitan el proceso de trabajo y la comunicación mediante el uso de este programa, a los maestros les puede servir, o en mi caso me puede servir para realizar trabajos grandes o que requieren de una conclusión general del salón o algo así, para que se pueda hacer más precisa o concisa al momento de estar dando la clase”.

Entrevista 04: Nativo Digital, Mujer

Investigador: “¿Cómo fue tu experiencia en el taller?”.

Participante: “Al principio pues si estuve muy nerviosa, porque no sabía muchas aplicaciones que poder enseñar, pero si pude ver varias, no pude aprender todas, pero si vi varias y fue emocionante poder aprender algo nuevo”.

Investigador: “¿De qué manera te han servido los conocimientos que adquiriste en el taller?”.

Participante: “Pues son muy prácticos, ahorita aprendí a utilizar DeviantArt y Google Drive, ambos me sirven pero más uno que el otro”.

Investigador: “¿Qué competencias piensas que te ayudó a desarrollar el taller?”.

Participante: “Más que competencias, la curiosidad de aprender más: como no fue muy largo el taller solo me pudieron enseñar algo superficial, y pues me entró la curiosidad de aprender a utilizar más cosas de lo que me pudieron enseñar, ya se usar muy bien el Drive y el DeviantArt”.

Investigador: “¿En qué ámbitos utilizas ahora estas aplicaciones?”.

Participante: “Mayormente para tareas, Drive es como mi salvación, al ya no tener que ver como nos reunimos en tal lugar o en casa de alguien, también las imágenes ya no las guardo en mi computadora, las subo a mi cuenta de DeviantArt y de ahí las puedo descargar y compartir”.

Investigador: “¿Qué recomendaciones darías para usar estas tecnologías profesores?”.

Participante: “Pues más que recomendaciones de que puedan usarlo en tal tarea o algo así, simplemente que para innovar, para no estar en lo mismo de -voy a marcar tal tarea y hay que copiar-, es mejor subirlo a Drive y ahí pueden participar en él, o -voy a subir imágenes a tal pagina y pueden descargarlas-, para cambiar el -copio, pego, escribo, Word, Power Point-; no ser

tan monótono en esto. Ya me entró la curiosidad de investigar, no solo las aplicaciones que me enseñaron si no muchísimas más, porque ahora que estoy en cuarto semestre me están pidiendo más cosas y lo que sabía no es suficiente para cubrir las necesidades que tengo”.

Entrevista 05: Inmigrante Digital, Mujer

Investigador: Para empezar me podrías comentar como fue tu experiencia en el taller”.

Participante: “A mí me gustó mucho el taller porque quería aprender cosas nuevas de esas habilidades, porque a veces no tenía mucho conocimiento de algunas, entonces me pareció muy bueno. Fue poco tiempo el que invertimos y ganamos pues conocimiento, me pareció un taller bastante bueno”.

Investigador: “¿De qué manera te han servido los conocimientos que adquiriste en el taller”.

Participante: “Me sirvieron porque se me facilita ahora conocer nuevas tecnologías, por ejemplo yo no usaba Instagram, y a partir de ahí comencé a usarlo y a lo mejor otros similares para hacer cosas con imágenes y cosas así. Tampoco nunca había utilizado lo del blog y me sirvió como para empezar a tener contacto con esas tecnologías que no usaba”.

Investigador: ”¿Qué competencias consideras te ayudaron a desarrollar estas aplicaciones?”.

Participante: “Pues más que nada el aprender a no tenerle miedo a estarle picando a la computadora o acercarte más a los dispositivos, porque a veces tienes el teléfono y la Laptop pero casi ni los usas porque no lo sabes, entonces creo que desarrolló esta competencia de acercarme a los dispositivos”.

Investigador: “En específico ¿qué aplicaciones utilizas para tu trabajo académico?”.

Participante: “De las que nos dieron en el curso, por ejemplo recuerdo mucho Zotero, que sirve para lo de las notas y la bibliografía; por ejemplo, empecé a usar Zotero para familiarizarme pero después encontré el Endnote y el Vidopia, entonces como que Zotero ya no lo uso tanto pero me

servió mucho, porque a partir de esto pues yo pude familiarizarme y ahora uso el Endnote, pero si no hubiera yo sabido Zotero creo que me hubiera costado más trabajo acercarme al Endnote”.

Investigador: “¿Para qué aspectos los utilizas además del académico?”.

Participante: “Yo no soy de acá, entonces con mis compañeros que se quedaron en México o que están en otro país hacemos el intercambio y les digo: “oigan yo aprendí a hacer esto”, y pues trabajamos un poco como en el taller, “a ver, aprende esto y esto así”. y es como el intercambio; eso es algo que no lo haces acá porque todos llevamos casi lo mismo.

Investigador: “Por último, ¿qué recomendaciones darías para utilizar estas tecnologías en el ámbito académico, tanto como alumno como profesor?”.

Participante: “Yo creo que tendríamos que tener talleres así, pero tal vez al inicio del semestre ; porque es cuando tu estas como con la necesidad de tener herramientas que te van a servir para el semestre, y el chiste creo que es que se te haga fácil la tecnología para desarrollar tu conocimiento a lo largo del semestre. Entonces, yo creo que serían muy útiles al inicio del semestre de acuerdo a la planeación, como profesor, que tú digas “ah, pues hoy voy a ver equis tema” y ubiques una aplicación que te pueda ayudar o servir y a partir de ahí la planees para inicio de semestre, que te ayude, que sea una herramienta”.

Entrevista 06: Inmigrante Digital, Mujer

Investigador: “¿cómo fue tu experiencia en el taller de alfabetización digital?”.

Participante: “Pues fue algo muy nuevo para mí, jamás había estado en un programa de este tipo, tan colaborativo, en el que todas las personas se ayudaran y contribuyeran a partir de sus experiencias y sus conocimientos para el beneficio de los demás; y pues me gustó mucho, me sentí muy contenta de poder conocer, porque para mi prácticamente todo lo que estaba ahí fue nuevo y me sentía un poquito mal porque no tenía muchas cosas para compartir con los demás, al inicio si fue eso, pero ya después lo poquito que supe lo pude compartir, y de hecho no pude compartir porque estaba bloqueada la computadora y las aplicaciones que yo podía compartir, que es Torrent y la búsqueda de bases de datos de películas y sus subtítulos, las personas con las que pase no sabían descargar películas, entonces cuando les quise ayudar así como que ya no pude enseñarles eso, entonces me sentí un poquito mal pero de ahí en fuera me sentí muy bien porque aprendí muchas cosas y me gustó mucho la forma de hacerlo”.

Investigador: “¿de qué manera piensas que te han servido los conocimientos que pudiste adquirir durante esa sesión?”.

Participante: “Me han servido de mucho para interesarme por la tecnología, darme cuenta de lo útil que es ,o sea si cuesta un poquito de tiempo actualizarte y estar buscando información pero al mismo tiempo una vez que lo aprendes y lo integras en tu vida te facilita muchas cosas . Te das cuenta de la importancia de tener mecanismos para poder compartir la información, ser un generador de información, necesitas compartirla y almacenarla. Creo que lo que más me sirvió fue Dropbox así como otras aplicaciones para poder almacenar información y compartirla.

También me sirvió mucho Delicious, no la conocía. Y bueno más que nada es eso como que perderle el miedo y acercarte, saber acercarte a las personas para buscar información”.

Investigador: “¿En qué aspectos utilizas tu estas tecnologías aparte del académico”.

Participante: “Bueno yo soy maestra. Entonces prácticamente si las uso para lo laboral, tanto para la escuela aquí como para lo laboral y bueno, insisto con Dropbox, tengo un proyecto muy padre con mis alumnos, trabajo en una escuela pública clases de francés, entonces ya te imaginarás son muchos alumnos, tengo 17 alumnos pero son alumnos de alto rendimiento que se van a ir a Francia. Entonces tenemos muy poquito tiempo para que ellos hablen, en promedio les toca 4 a 5 minutos por alumno por clase, entonces una forma que hice es que creo una carpeta compartida y los chicos suben sus audios y pues te das cuenta que muchas veces ni siquiera los chavos conocen esas formas, entonces está bien padre porque les dejo a los chicos un audio y me lo suben por computadora a la carpeta compartida y así todos escuchamos los audios de todos y hay una retroalimentación y está bien padre, porque en la vida real tendrían que intentar y intentar y intentar y les daría vergüenza, no? En su casa están intenta, intenta y intenta hasta que tienen el que más les gusta y es el que suben y luego lo compartimos. Entonces está bien padre la dinámica, de hecho es una parte muy interesante de mi clase, ningún maestro lo usa. Esta padre porque es esa innovación que tu como maestro tienes que buscar constantemente y lo que vamos a hacer ahorita es que, yo creo, necesito una nueva interfaz para poder hacer este intercambio de información con mis alumnos que les ayude a uno fomentar como que su creatividad, algo que darles, un audio por ejemplo, “vámonos de vacaciones”, que vean una imagen de vacaciones ,algunas preguntas, que puedan ponerles algunos Links, algunos diálogos que ya están hechos o no se, alguna publicidad de Francia de vacaciones que ellos puedan comprender,

alguna película, creo que voy a hacer eso, quiero hacer una interfaz, un portal educativo... de hecho hable con el doctor Zapata y como él es mi asesor de tesis también pues hablando con lo que él hace, pues dije : “esto podría ser interesante”.

Investigador: “¿Que competencias piensas que te ha ayudado a desarrollar el uso de estas tecnologías?”.

Participante: “Pues más que nada la conciencia de organizar la información y compartirla, tienes que tener todo muy bien clasificado, muy bien categorizado, porque si quieres ser un consumidor de información tienes que tener muy claro en tu cabeza como localizarla, donde localizarla, básicamente es eso, nombrar las cosas de una manera breve”.

Investigador: ”Y para terminar, ¿tu que recomendaciones darías para utilizar estas tecnologías en el ámbito académico, tanto a tus compañeros alumnos como a tus compañeros profesores?”.

Participante: “Que las usen porque no todos las usan, la academia se basa en correo electrónico , algunos maestros las usan pero es así como que mínimo, realmente primero es la invitación, que pierdan el miedo a conocerlas, porque muchas es “no entiendo, es que no entiendo” pero muchas veces hay que ser paciente y aprender. Que las conozcan y ya después hay muchas maneras creativas de intégralas en tu clase, depende de los objetivos de aprendizaje que tu tengas, como las quieras integrar”.