BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

“Análisis de la Relación de Docentes y Alumnos con el Mundo Virtual en la Licenciatura de Frances de la BUAP con el Fin de Generar una Propuesta de Habilitación para su Uso Educativo.”

Presenta
YADIRA CACHO AVENDAÑO

Tesis para obtener el grado de Maestría en Educación Superior

Directora de tesis
DRA. MARÍA BERNARDA GONZÁLEZ PÉREZ

Comité tutorial
DR. ESTEBAN MIGUEL LEON OCHOA
DR. JESUS MARQUEZ CARRILLO

Puebla, Pue.
Diciembre 2020

A todos quienes han contribuido a mi formación personal, académica y profesional.

Gracias.

“La realidad virtual nos va a permitir entrar y navegar dentro de la imagen.
Antes la imagen servía para transformar el mundo;
ahora la imagen virtual es el mundo”
Philippe Quéau

Resumen

La tecnología ha sido creada como una herramienta para apoyar y facilitar las tareas que el hombre realiza en su vida diaria. Es innegable que hoy en día, la principal forma de comunicación es a través de un teléfono inteligente el cual nos permite enviar y recibir mensajes de forma instantánea, por consiguiente, la información que recibimos es constante y muy variada fenómeno conocido como hiperconexión. Aunado a esto se encuentra el internet que actualmente configura un nuevo mundo, a través de él muchos aspectos de la vida diaria se han facilitado, por ejemplo, el pago de servicios o la realización de trámites permitiendo el ahorro de tiempo ya que no se tienen que realizar filas para realizar estas tareas; incluso se realizan estudios en línea o como apoyo a las clases presenciales; sin embargo, en este aspecto de la vida diaria pareciera que lejos de cumplir su función de apoyo, parece entorpecer los procesos educativos. Es necesario comprender cual es la función de este mundo y analizar cuáles son las posibilidades que ofrece al proceso de enseñanza -aprendizaje, indudablemente conocer a fondo la configuración de este nuevo mundo permitirá integrarlo al proceso educativo de forma óptima para que cumpla su función de apoyo y facilitar las actividades académicas que docentes y alumnos realizan desde el rol que cumplen en el ámbito académico.

Palabras Clave

Mundo virtual, Hiperconexión, Herramientas virtuales, Procesos educativos, Enseñanza - Aprendizaje.

Abstract

Technology has been created as a tool to support and facilitate the tasks that man performs in his daily life. It is undeniable that nowadays, the main form of communication is through a smartphone which allows us to send and receive messages instantly, therefore, the information we receive is constant and very varied phenomenon known as hyperconnection. Coupled with this is the internet that currently shapes a new world, through it many aspects of daily life have been facilitated, for example, the payment of services or the carrying out of formalities allowing the saving of time since they do not have to carry out rows to carry out these tasks; they even carry out studies online or as support to the classroom; However, in this aspect of daily life it seems that far from fulfilling its supporting role, it seems to hinder educational processes. It is necessary to understand what the role of this world is and to analyze what possibilities it offers to the teaching process -learning, undoubtedly know in depth the configuration of this new world will allow to integrate it to the educational process in an optimal way to fulfill its function of support and to facilitate the academic activities that teachers and students carry out from the role that they play in the field academic.

Keywords

Virtual world, Hyper-connection, Virtual tools, Educational processes, Teaching - Learning.

INDICE

INTRODUCCIÓN 13
Antecedentes 14
Problema de investigación 18
Objeto de estudio 19
Preguntas de investigación 19
Objetivos. 20
General. 20
Específicos. 20
Importancia y justificación del estudio 20
Capítulo I. Marco contextual 22
El uso de tecnología en educación en el contexto mexicano 22
1.1 Políticas internacionales 22
1.1.1 Unesco 22
1.1.2 OCDE 23
1.1.3 Banco Mundial 24
1.2 Políticas nacionales 25
1.3 Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP) 28
1.3.1 Facultad de Lenguas 33
Capítulo II. Marco Teórico. 38
Mundo Virtual y Educación 38
2.1 Evolución tecnológica 42
2.2 Conectivismo e Hiperconectividad 45
2.3 Mundo Virtual 46
2.4 Educación por medio del mundo virtual 48
Capítulo III. Metodología 53
3.1 Tipo de investigación 53
3.2 Sujetos, universo y tipo de muestra 53
3.3 Instrumentos y materiales 55
3.4 Procedimiento 56
Capitulo IV. Vaciado de datos 57
Capitulo V. Análisis e interpretación de la información. 97

Capítulo VI. Conclusiones y recomendaciones 100
Propuesta pedagógica..... 103
Bibliografia..... 114

INDICE DE GRAFICAS

Gráfica 1 54
Gráfica 2 54
Gráfica 3 57
Gráfica 4 57
Gráfica 5 58
Gráfica 6 58
Gráfica 7 59
Gráfica 8 59
Gráfica 9 59
Gráfica 10 60
Gráfica 11 60
Gráfica 12 60
Gráfica 13 61
Gráfica 14 61
Gráfica 15 61
Gráfica 16 62
Gráfica 17 62
Gráfica 18 63
Gráfica 19 64
Gráfica 20 64
Gráfica 21 65
Gráfica 22 65
Gráfica 23 65
Gráfica 24 66
Gráfica 25 66
Gráfica 26 66
Gráfica 27 67
Gráfica 28 67
Gráfica 29 67
Gráfica 30 68
Gráfica 31 68
Gráfica 32 68
Gráfica 33 69

Gráfica 34 69
Gráfica 35 69
Gráfica 36 70
Gráfica 37 70
Gráfica 38 70
Gráfica 39 71
Gráfica 40 71
Gráfica 41 71
Gráfica 42 72
Gráfica 43 72
Gráfica 44 73
Gráfica 45 73
Gráfica 46 73
Gráfica 47 74
Gráfica 48 74
Gráfica 49 75
Gráfica 50 75
Gráfica 51 75
Gráfica 52 76
Gráfica 53 76
Gráfica 54 76
Gráfica 55 77
Gráfica 56 78
Gráfica 57 78
Gráfica 58 79
Gráfica 59 79
Gráfica 60 79
Gráfica 61 80
Gráfica 62 80
Gráfica 63 80
Gráfica 64 81
Gráfica 65 81
Gráfica 66 82
Gráfica 67 82

Gráfica 68 83
Gráfica 69 83
Gráfica 70 83
Gráfica 71 84
Gráfica 72 84
Gráfica 73 84
Gráfica 74 85
Gráfica 75 85
Gráfica 76 85
Gráfica 77 86
Gráfica 78 86
Gráfica 79 86
Gráfica 80 87
Gráfica 81 87
Gráfica 82 87
Gráfica 83 88
Gráfica 84 88
Gráfica 85 88
Gráfica 86 89
Gráfica 87 89
Gráfica 88 89
Gráfica 89 90
Gráfica 90 90
Gráfica 91 91
Gráfica 92 91
Gráfica 93 92
Gráfica 94 92
Gráfica 95 93
Gráfica 96 93
Gráfica 97 93
Gráfica 98 94
Gráfica 99 94
Gráfica 100 94
Gráfica 101 95

Gráfica 102 95
Gráfica 103 96
Gráfica 104 96

Indice de Tablas

Tabla 1 33
Tabla 2 34
Tabla 3 34
Tabla 4 35
Tabla 5 36
Tabla 6 36
Tabla 7 37
Tabla 8 50
Tabla 9 55
Tabla 10..... 56
Tabla 11..... 99
Tabla 12..... 105
Tabla 13..... 106
Tabla 14..... 108
Tabla 15..... 109
Tabla 16..... 111
Tabla 17..... 112

INTRODUCCIÓN

La época actual se caracteriza por innovaciones tecnológicas que deslumbran a todo aquel que tiene contacto con ellas, generan un sinfín de opiniones y reflexiones en torno a los beneficios que aportan a la humanidad, igualmente, sobre cómo hacer uso de estas tecnologías; en este último punto la educación es un elemento clave. Es innegable que la educación ha integrado la tecnología a sus procesos educativos de la misma forma que contribuye al proceso de alfabetización digital, para lograr este objetivo es imprescindible analizar la relación que existe entre los actores principales de los procesos educativos, los docentes y alumnos, con estas nuevas tecnologías. Aclarar las características de esta relación y determinar cuál es el rol que cumple cada uno de los integrantes de la misma permite obtener mayores beneficios de la tecnología al proceso educativo además de que la reflexión sobre este tema permite prever futuras dificultades y como superarlas, pretendiendo ir un paso delante de la tecnología. Es por ello que el presente trabajo centra la atención en la relación Docente – Alumno – Tecnología, teniendo como objetivo principal potenciar el empleo de las tecnologías al comprender el uso que docentes y alumnos hacen de las mismas según los conocimientos y habilidades que poseen; esto con el fin de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. A continuación, se encuentran las referencias que generaron esta reflexión, así como la problemática a resolver, las cuestiones que se buscó responder y los objetivos establecidos, además de mostrar la relevancia de la investigación. Enseguida se abordan los supuestos teóricos sobre los que descansa el presente texto, continuando con la metodología empleada, el análisis de los datos obtenidos, la propuesta que surge de dicho análisis y la reflexión final sobre este proceso de investigación. Este trabajo se realizó para aportar soluciones a los retos que enfrenta actualmente la educación en cuanto a la integración de la tecnología se refiere.

Antecedentes

Se infiere que la construcción de la sociedad es una labor colectiva y no individual donde las decisiones de los participantes influyen y afectan a cada uno de los integrantes de esta totalidad, estableciendo diversas conexiones que favorecen el acercamiento de los individuos. En el momento en que O'Reilly (2005) crea el término Web 2.0 y la describe como una plataforma de trabajo colectivo a través de diversas formas como aplicaciones o softwares; y en 2004 cuando Mark Zuckerberg creó Facebook, que se conciben las sociedades de forma "virtual" y se hacen evidentes estas conexiones, además de formar un mundo aún más pequeño al romper las barreras del contacto físico y el tiempo.

Se comprende que esta nueva sociedad virtual, o mejor dicho este nuevo mundo virtual, representa un método eficaz de comunicación y construcción en los diferentes ámbitos de la vida privada y profesional, que cada día gana más usuarios. Un artículo publicado por la agencia de marketing y comunicación online 2.0 "We are social" (2018) menciona que en Octubre de 2018, de los 7,655 billones de personas en el mundo, 3,397 billones son usuarios activos de redes sociales; lo que representó un 10% de incremento en comparación con el mes de Septiembre de 2018.

Es innegable la evidente expansión del uso del mundo virtual, insertado de forma notable en las nuevas generaciones, las cuales a través del uso de dispositivos inteligentes son capaces de conectarse con un sin fin de personas e intercambiar todo tipo de información. En el artículo "Internet y juventud universitaria: memoria histórica, utilización e imaginarios del futuro", Fernández Poncela (2012) concluye, a partir del estudio realizado que el primer encuentro con la tecnología se da en la adolescencia a modo de diversión, siendo en la juventud que se relacionan de manera global utilizando para fines profesionales, sociales e incluso de ocio. Puesto que, los individuos están inmersos en un mar de información, las diversas esferas sociales se han adecuado en medida de sus posibilidades a las nuevas tecnologías.

Los avances tecnológicos, a la par que aportan grandes beneficios para la humanidad, traen consigo diversas dificultades; situándose en el contexto educativo, es la "Tecnología Educativa" la encargada de analizar y reflexionar, desde el punto de vista pedagógico, cual es el rol de la tecnología en este contexto y por supuesto los retos a superar. A simple vista, la tecnología educativa pareciera de reciente creación dado el boom tecnológico de los últimos años, sin embargo, se puede hablar de ella ya desde la década de los 50^{s} con la llamada enseñanza audiovisual surgida con la segunda guerra mundial. Los estudios y propuestas realizadas en este tema descansan principalmente sobre el conductismo (teoría

educativa que define al proceso de enseñanza-aprendizaje como la adquisición de nuevas conductas), el constructivismo (teoría educativa que concibe al proceso educativo como un apoyo para la construcción de conocimientos) y construccionismo (teoría educativa que contempla a la enseñanza-aprendizaje como un proceso dinámico, activo e interactivo), dichos estudios parten de la primicia que la tecnología es un apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir, una herramienta la cual debe ser manejada y empleada de forma eficaz y pertinente, en este punto uno es el reto que saltan a la vista: el analfabetismo tecnológico.

Manuel Area Moreira (2009) define al analfabeta digital como aquella persona que no es capaz de acceder a la comunicación mediada por la tecnología, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) ha puesto especial atención a este tema lo cual se ve reflejado en las palabras de su directora general Irina Bokova "Estas nuevas tecnologías brindan nuevas y amplias oportunidades para mejorar nuestra vida y conectarnos a escala mundial, pero también pueden marginar a quienes carecen de las competencias esenciales, como la alfabetización, que se precisan para utilizarlas"(Bokova, I. 2017). Además de poner en marcha "La Iniciativa UNESCO-Pearson para la alfabetización. Mejora de los medios de subsistencia en un mundo digital", el cual tiene por objetivo favorecer la alfabetización digital y desarrollar las competencias necesarias. En cuanto a este último punto, el organismo publicó "Educación mediática: kit de información para profesores, estudiantes y profesionales" cuyo objetivo principal es unificar la educación mediática.

Es evidente la necesidad de educar en cuanto al funcionamiento y uso de los recursos tecnológicos, ya que de esto depende el que estas herramientas sean utilizadas de la mejor manera. Se ha avanzado considerablemente en cuanto a la formación de docentes y en este justo momento es que aparecen más retos, por una parte, se encuentran los docentes que muestran cierta resistencia a las tecnologías y por otra parte la falta de recursos para la formación de docentes o para la integración de la tecnología a las aulas de clase.

Sin importar los diversos factores que permiten el empleo o adquisición de las tecnologías. las instituciones educativas, en medida de sus posibilidades, incorporaran equipos de cómputo, acceso a internet, o diversas novedades tecnológicas que las llevan a adaptar los métodos, las técnicas y las estrategias empleadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en relación a estas adquisiciones. Sin embargo, la integración de las tecnologías al proceso educativo dista mucho de solo adquirir computadoras y modernizar los espacios, para sustituir el "papel bond" por proyectores o pizarrones interactivos.

> “Los más jóvenes han crecido en un ambiente tecnologizado; se comunican a través de redes sociales como miembros de comunidades no geográficas y están conectados durante todo el día a través de smartphones, notebooks o tablets que prácticamente constituyen una extensión de su cuerpo [...] lo cual se puede constatar cuando incluso en la sala de clases interactúan con dichos dispositivos. Es habitual que los utilicen para grabar la clase, para fotografiar el pizarrón o las diapositivas que proyecta el profesor, constituyéndose así en una suerte de «memoria externa» imprescindible para muchos jóvenes, pero –además– es usual que consulten en los buscadores lo que está exponiendo el profesor para constatar la veracidad de la información que está entregando”. (Ayala, 2015, p. 248-249)

Es necesario ante todo comprender que, la inserción de estos recursos al proceso educativo se da por la siguiente razón, “En la era digital la gente se siente motivada para comunicar muchos aspectos de su vida cotidiana, y al mismo tiempo, estar en conocimiento de todo cuanto acontece a su alrededor.” (Ayala, 2015, p. 246). Esta motivación es producida por el ambiente tecnológico que se vive.

> “Lo que caracteriza a este nuevo espacio socio-comunicativo es la posibilidad de interactuar y relacionarse con otros usuarios, conocidos o no, con los que se comparte alguna inquietud, motivación, afición o incluso con los que apenas se comparte nada. En el momento actual, la comunicación se ha convertido en un fin en sí misma, dando lugar a lo que ha dado en llamarse el comunicador permanente (Sainz Peña, 2011) que no requiere que los amigos o contactos sean necesariamente personas conocidas”. (Cáceres, 2013, p. 2)

Se debe considerar este espacio como un nuevo mundo en lo virtual que permite configurar un espacio pedagógico con un sin fin de recursos y posibilidades de comunicación e intercambio de ideas, sobre todo una forma en la que se construye y fortalece el conocimiento. Sin embargo, esta posibilidad que supone un aumento de conocimiento y como resultado diversos avances científicos, ya que,

> “[...]nuestro cociente intelectual, lejos de estar disminuyendo desde la década de los años noventa, está aumentando con el tiempo. No sabemos si gracias a la tecnología o a pesar de ella, pero lo cierto es que nos vamos volviendo más inteligentes, como individuos y como colectivo, según evoluciona la humanidad. [...] las puntuaciones en el cociente intelectual (IQ) son mucho menos dependientes de una genética estática de lo que siempre se había pensado y que, por contra, han evolucionado significativamente durante el último siglo, aumentando de generación en generación. El IQ general de la población, así, parece estar elevándose en 0,3 puntos cada año, tres puntos por década, de forma que podemos afirmar que los seres humanos somos, como especie y según los cánones al uso de la inteligencia, progresivamente más listos.” (Reig, 2013, p. 26)

por tanto; innovaciones tecnológicas, las herramientas digitales, las formas de comunicación actual, las característica y habilidades cognitivas del estudiante, aunando la

sobreinformación a la se está expuesto provocan que el alumno preste menos atención en el aula de clase.

> "La hiperconectividad impide centrarse en el propio trabajo, pues se producen interrupciones en la realización de tareas, lo cual conduce a la multitarea, pues se intenta cumplir con el propio trabajo al tiempo que se responde a los demás para obtener información. Estudiantes universitarios consultados al respecto afirman que cuando están frente al computador para llevar a cabo labores académicas, están permanentemente pendientes de los mensajes que reciben y envían de manera constante." (Ayala, 2015, p.251)

Para que en los procesos educativos puedan hacer frente al fenómeno de la hiperconectividad se precisa una redefinición del rol de estudiantes, profesores y del mismo espacio educativo, que bajo estas nuevas tendencias restaría obsoleto de seguir con los actuales procesos y recursos,

> "[…] necesitamos una nueva pedagogía, basada en la interactividad, la personalización y el desarrollo de la capacidad de aprender y pensar de manera autónoma. Al mismo tiempo, debemos reforzar el carácter y afianzar la personalidad. Y esta nueva perspectiva educativa constituye todavía una tierra virgen." (Castells, 2001, p.308)

A partir de esta reestructuración de papeles y adecuaciones educativas, es imperante formar docentes dotados de las habilidades pedagógicas pertinentes al contexto actual, que pueda desarrollar en el alumno las habilidades cognitivas de abstracción y discriminación de información; debe entonces la educación converger en esta revolución tecnológica. En este sentido Henry Jenkins (2008) en su obra "La cultura de la convergencia de los medios de comunicación" menciona que "la convergencia representa un cambio cultural, toda vez que se anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos." Esta es la nueva labor docente cambiar e innovar creativamente la práctica pedagógica propiciando la integración de las herramientas tecnológicas al proceso de enseñanza-aprendizaje, guiando al alumno a la búsqueda de conocimiento; adecuar los métodos educativos para que pueda formar vínculos de la información adquirida, y poder así ir a la par de la era digital en educación. Se debe poner todo esfuerzo en comprender cuáles son los procesos cognitivos en el estudiante de la era digital y adecuar los métodos de enseñanza a estos nuevos procesos. La modernización de las tecnologías ha dado como resultado un nuevo tipo de alumnos el cual debe ser guiado de manera innovadora para desarrollar las habilidades necesarias y adecuadas a la nueva realidad de manera íntegra.

Problema de investigación

El contexto educativo ha tratado de adecuarse a las innovaciones digitales integrándolas a sus actividades diarias al mismo ritmo que estas evolucionan; a manera de ejemplo podemos observar que se han creado grupos de estudio en los cuales los alumnos comparten información sobre algún tema o materia; algunas instituciones educativas utilizan estas redes como forma de mercadotecnia; algunos docentes mantienen contacto con sus alumnos utilizando este recurso o emplean plataformas virtuales que apoyan el proceso de enseñanza – aprendizaje. Sin embargo, estos recursos, lejos de contribuir a la labor docente de manera eficaz, representan un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La falta de competencias y habilidades para emplear la tecnología es un causal, puesto que algunos docentes se consideran incompatibles con la tecnología a causa de la brecha generacional, y algunos alumnos consideran saber todo por la misma razón llevando a ambos sujetos al desinterés por formarse o actualizarse en este rubro. Otra causa es la incomprensión del rol que cumplen estas herramientas ya que al no conocerlas a fondo es imposible vislumbrar su potencial. Un motivo más es la basta y nueva información a la que se tiene acceso de manera permanente,

> “A todos, jóvenes y viejos, nos atraen especialmente las informaciones nuevas, convirtiendo la real time web, o web en tiempo real, en una trampa que debemos aprender a evitar. Tendemos a buscar nueva información de forma constante; somos “neofílicos”, hasta el extremo de superponer novedades triviales a informaciones más antiguas y valiosas. En el entorno abundante de información en el que vivimos, confirmaría Clifford Nass (2010), en lugar de centrarnos en las informaciones más importantes, lo que hacemos es distraernos con cualquier novedad, llámese mensajes en redes sociales, emails entrantes, etc.” (Reig, 2013 p. 27).

Justo por ello, pareciera que los alumnos aprenden más, fuera de un aula de clase que dentro de la misma. Es paradójico, ya que, “nos encontramos en una sociedad donde el "aprender a aprender" es de máxima importancia. Estamos por tanto hablando de una sociedad del aprendizaje, que son aquellas que se refieren a un nuevo tipo de sociedad en la que la adquisición de los conocimientos no está relegadas a instituciones formales de educación, así como que los períodos de formación no se limitan a un período concreto de la vida de la persona.” (Cabero, 2007, p.3). Esto implica la necesaria innovación del método que solo se da a partir de la comprensión de las circunstancias que vive. Conocer la manera en que interactúan docentes y alumnos con la tecnología, implica una mejora al proceso educativo, ya que al conocer las características de esta interacción se pueden detectar aciertos y fallas, una vez detectados se pueden proponer mejoras y/o soluciones, lo que

permitirá un manejo adecuado de estas tecnologías, logrando que se conviertan en un valioso aliado para dicho proceso.

Objeto de estudio

Es por lo anterior, que esta investigación se centra en establecer cómo interactúan los docentes y alumnos con los recursos digitales utilizados para fines educativos, a partir de lo cual se definirá el rol actual y manejo de los mismos en el transcurso del proceso de enseñanza - aprendizaje. El trabajo se enfoca en estudiar la relación de docentes y alumnos con el mundo virtual en el proceso educativo de la licenciatura en Enseñanza del Francés de la Facultad de Lenguas de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, ya que los recursos que ofrece la tecnología representan un obstáculo en dicho proceso. Así el presente trabajo permite mostrar cual es el manejo de las herramientas virtuales en materia educativa, mostrando las ventajas de emplearlas de esta forma y los retos a cumplir; contribuyendo a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la licenciatura antes mencionada.

Preguntas de investigación

Contexto en cual se pretende dar respuesta a las siguientes cuestiones:

1) Actualmente, ¿Cuál es el rol y manejo, que docentes y alumnos conciben, de los recursos virtuales en el proceso educativo?
2) ¿Existen acuerdos realizados por organismos, internacionales, nacionales, estatales e institucionales, que fomentan directa o indirectamente el uso de la tecnología y los recursos que ofrece en el ámbito educativo?
3) ¿Cuáles son las características de los recursos virtuales que permiten su integración al proceso educativo?
4) ¿Como han sido integrados los recursos virtuales a las actividades académicas por parte de docentes y alumnos?
5) ¿Es necesario construir un programa que habilite a docentes y alumnos en el uso de recursos virtuales con objetivos educativos?

Objetivos.

Por lo anterior, el presente trabajo de investigación plantea los siguientes objetivos:

General.

Conocer el rol y manejo de los recursos digitales, por parte de docentes y alumnos, de la Licenciatura en la Enseñanza de Francés, en el desarrollo formativo con la finalidad de optimizar el mismo al generar una propuesta de habilitación en el manejo y aplicación de dichas herramientas.

Específicos.

1) Definir el rol de los recursos virtuales en el contexto educativo de la Licenciatura en la Enseñanza del Francés (LEF) de la Facultad de Lenguas de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP).
2) Conocer las características de los recursos virtuales que permiten una mejora al proceso educativo de la LEF
3) Identificar el uso de los recursos virtuales en fines pedagógicos por parte de docentes y alumnos de la LEF
4) Destacar los beneficios de integrar el uso de recursos virtuales a la labor docente de la LEF

Importancia y justificación del estudio

Hoy la tecnología y las formas derivadas de esta como lo son el internet y el mundo virtual, son parte fundamental de las actividades que se realizan diariamente en diversos sectores, como lo son el político, económico, cultural o educativo. Es de suma importancia conocer a fondo, además de analizar y reflexionar acerca de la relación que existe entre la tecnología y el ser humano; realizar este análisis desde el punto de vista educativo es decir observando la relación de los actores del proceso educativo y el proceso en sí mismo con la tecnología no solo resulta favorecedor para el proceso de enseñanza – aprendizaje sino para todos los aspectos que componen la vida en sociedad. Ya que este análisis permite adecuar métodos educativos, identificar e implementar las competencias y habilidades necesarias para emplear la tecnología en diversos contextos.

La trascendencia de esta investigación radica en buscar formas de incorporar de manera adecuada y óptima las herramientas tecnológicas propias de la era virtual al ámbito educativo, informando a docentes y alumnos sobre las diversas ventajas de utilizar estos

recursos con propósitos formativos. Además de proponer un curso profesionalizante en el manejo del mundo virtual como herramienta educativa dirigido a docentes y alumnos. Es importante concientizar a los docentes sobre el uso de los diversos recursos virtuales en educación ya que son un medio eficaz de comunicación, en el cual se puede compartir información de manera inmediata, con la adecuación necesaria, se pueden obtener grandes beneficios para el mismo. Al egresar alumnos con estas competencias y habilidades, se logra la inserción de individuos capaces de generar nuevas tecnologías puesto que son capaces de emplear las ya existentes, son capaces de crear innovaciones a partir de ellas, esto por su puesto en diversas áreas del conocimiento, dando como resultado beneficios para la sociedad a la que pertenecen, haciéndola más competente con las exigencias globales.

Capítulo I. Marco contextual

El uso de tecnología en educación en el contexto mexicano

Al distinguir los principales acuerdos realizados por organismos e instituciones internacionales y nacionales en el ámbito educativo, se podrán identificar en los beneficios obtenidos de la implementación de los mismos. Este capítulo se constituye al describir los principales tratados internacionales que involucran el uso de la tecnología en la esfera educativa, igualmente, especificar cuáles son las acciones de México para insertar dichas políticas. Por otra parte, explora de manera puntual el proceso de instauración de estos acuerdos al explicar las principales características del Modelo Educativo Minerva (MUM) (2007) de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP) contextualizando esto a la Licenciatura en la Enseñanza del Francés de la Facultad de Lenguas.

1.1 Políticas internacionales

De los cuatro pilares que sustentan las sociedades de conocimiento, aquellos que interesan para los propósitos instaurados en esta investigación son *el acceso universal a la información y al conocimiento, y educación de calidad para todos*. Así como la forma en la que convergen estos dos pilares, líneas abajo se exponen los principales acuerdos tomados por organismos internacionales tales como la Unesco, la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE) y Banco Mundial (BM).

1.1.1 Unesco

Por una parte, la UNESCO busca la igualdad de oportunidades educativas sin restricción en la búsqueda de la verdad, el libre intercambio de ideas y conocimiento; contribuir a la paz y seguridad, la colaboración entre naciones a través de la educación desde una perspectiva social y humanista dentro de la globalización; además de emitir recomendaciones a países miembros en cuanto las cuestiones antes mencionadas. (UNESCO, 2019). En este objetivo se vislumbra el compromiso de este organismo para con la educación y colaboración internacional, lo cual evoca al libre tránsito e intercambio de información. La UNESCO pretende la conformación de naciones que sean capaces de interrelacionarse para así contribuir al desarrollo equitativo de las mismas, lo cual genera por ende relaciones pacíficas, para lo cual se sirve de la educación, por tanto, debe esta de calidad.

Dada la acelerada evolución de la tecnología, la cual permite la interacción e intercambio de ideas entre individuos y naciones; se cimentó la importancia de desarrollar competencias mediáticas, las cuales hacen referencia a las habilidades y destrezas que poseer el usuario de dicha tecnología. En la declaración de Grünwald en 1982, la UNESCO reconoce la importancia de la tecnología en el mundo y la necesidad de alfabetizar para el adecuado uso de la misma. A esta le siguieron otros eventos, La conferencia internacional de Toulouse, el Plan de acción de la comisión Europea, la Conferencia de Viena, el Concilio de Lisboa de la Unión Europea, el Seminario de Sevilla, el Plan de acción global de eEurope, el Programa eLearning, el Grupo de expertos europeos, la Agenda de París, las Recomendaciones sobre la alfabetización mediática, la Declaración de Braga, el Foro global de Nigeria, el Foro europeo UNESCO en París. En 2015 en la Incheon, República de Corea se llevó a cabo “El foro Mundial sobre la Educación” en el cual participaron la UNESCO, UNICEF, BM, UNFPA, PNUD, ONU y ACNUR; además de 160 países. Evento donde se aprobó la Declaración de Incheon para la Educación 2030, en la que se presenta una nueva visión de la educación para los próximos 15 años, en esta declaración se pone especial énfasis en la habilitación y profesionalización en el uso de las tecnologías aplicadas a la educación.

1.1.2 OCDE

Por otro lado, la OCDE se encarga de la reconstrucción de economías europeas por medio de la formulación de políticas económicas y sociales, actividades en conjunto con sus miembros y gobiernos en una multidisciplinariedad (OCDE, 2019). Las prioridades cuantitativas de la educación, para este organismo son el desarrollo de instituciones y universidades tecnológicas, incremento de posgrados, diferenciación y flexibilidad de los conjuntos educativos; esto es flexibilización curricular, competencias laborales de los trabajadores y educación continua.

Angel Gurria (2019) afirmó que: "Sin la educación adecuada, los jóvenes languidecerán al margen de la sociedad, incapaces de enfrentar los desafíos del futuro mundo del trabajo, y la desigualdad seguirá aumentando" esto en relación a los resultados obtenidos en la prueba PISA 2018, los cuales arrojaron que 1 de cada 4 estudiantes son incapaces de terminar tareas básicas de lectura, hecho preocupante ya que, en el ambiente tecnologizado que se vive es de suma importancia la comprensión lectora. En la publicación “¿Cómo es la vida en la era digital? Oportunidades y riesgos de la transformación digital para el bienestar de las personas.” se habla sobre la importancia de poseer ciertas

habilidades para poder beneficiarse de las posibilidades tecnológicas, por tanto, se habla de la necesidad de la alfabetización digital que permita desarrollar habilidades digitales, emocionales y sociales que permitan al individuo integrarse al mundo virtual y comprender la relación de este con el mundo real.

1.1.3 Banco Mundial

El BM es una organización de desarrollo, principal agencia de financiamiento organización autónoma dentro de la ONU, otorgando préstamos con base política y manejo de deuda; estableciendo compromisos políticos en naciones prestamistas. Participante activa en la reconstrucción de Europa y el desarrollo de América Latina y Asia, esforzándose por reducir la pobreza. Es importante hacer mención de ella ya que otorga el financiamiento más importante a la educación destinando el 15 % aproximadamente de sus recursos. Además de ser el principal creador de textos para la educación e impulsar la diversificación y mejoramiento de la enseñanza a distancia, en el marco de la Internacionalización.

Es en el marco de estos acuerdos tomados por instituciones internacionales que se desprenden las acciones que toma cada país, permitiendo y fomentando la colaboración entre ellos con fines de desarrollo igualitario que permitan la conformación de naciones fuertes y sólidas, donde la educación adquiere un papel primordial para cumplir con este objetivo.

En cuanto al desarrollo digital se ha caracterizado por dar financiamiento y propiciar conocimiento para cerrar la brecha digital puesto que consideran a la tecnología como un recurso favorecedor del desarrollo socioeconómico. Es por ello que implemento una estrategia para propiciar que los países aprovechen el desarrollo digital en su propio beneficio, la cual está centrada en 5 puntos clave:

1) La infraestructura digital (redes de banda ancha fija y móvil, cables de fibra óptica, etc.) es el pilar de la economía digital. El acceso a la conectividad digital debería ser universal y asequible.
2) Los servicios financieros digitales y la identificación digital permiten a las personas, las empresas y los Gobiernos interactuar y realizar transacciones.
3) La innovación y los emprendimientos digitales necesitan un ecosistema adecuado de regulaciones del Gobierno y acceso a financiamiento.
4) Las plataformas digitales, incluidos el comercio y el gobierno electrónicos, impulsan el uso y fomentan la actividad económica.
5) Los conocimientos y las habilidades digitales crean una fuerza laboral

experta en temas digitales y aumentan la competitividad. (Banco Mundial, 2019)

1.2 Políticas nacionales

La educación mexicana es el resultado de las políticas internacionales ya que esta se ve comprometida a responder a ellas. Este es motivo suficiente para conocer cuáles son las tendencias actuales en materia educativa y lo que se dice del uso de la tecnología en la época actual.

En el 2012 con la Reforma Educativa se eleva a nivel constitucional la obligación del estado por mejorar la calidad y equidad de la educación; por tanto, en correspondencia a la Ley General de Educación se llevó a cabo la revisión del Modelo Educativo lo que llevó a un replanteamiento del mismo en el 2014. Para lo cual se llevaron a cabo 18 foros de consulta. Tomando en cuenta los foros y la carta sobre los fines de la educación en el siglo XXI que dice que hace hincapié en “la necesidad de construir un México más libre, justo y próspero, que forma parte de un mundo cada vez más interconectado, complejo y desafiante”. (SEP, 2017. Nuevo modelo educativo).

De la reforma educativa se deriva el modelo educativo 2017 que busca una educación de calidad. Derivado de un proceso diagnóstico y deliberativo de la SEP y en acuerdo con el artículo 12° transitorio de la Ley de Educación se plantean 5 ejes para cumplir con el objetivo, (SEP, 2017. Nuevo modelo educativo)

1) Planteamiento curricular.
2) La escuela al centro del sistema educativo.
3) Formación y desarrollo profesional docente.
4) Inclusión y equidad.
5) La gobernanza del sistema educativo.

Al terminar el sexenio que comprendió el periodo 2012-2018 entró en vigor el Plan de Desarrollo Nacional 2019-2024 el cual hizo la siguiente anotación sobre la reforma educativa del 2012 “Esta estrategia perversa se tradujo en la degradación de la calidad de la enseñanza en los niveles básico, medio y medio superior…” (Gobierno Federal, 2019); por tanto, entró en vigor el plan sectorial de educación 2020-2024, el cual establece los siguientes objetivos prioritarios:

1) Garantizar el derecho de la población en México a una educación equitativa, inclusiva, intercultural e integral, que tenga como eje principal el interés superior de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes.

2) Garantizar el derecho de la población en México a una educación de excelencia, pertinente y relevante en los diferentes tipos, niveles y modalidades del Sistema Educativo Nacional.

3) Revalorizar a las maestras y los maestros como agentes fundamentales del proceso educativo, con pleno respeto a sus derechos, a partir de su desarrollo profesional, mejora continua y vocación de servicio.

4) Generar entornos favorables para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los diferentes tipos, niveles y modalidades del Sistema Educativo Nacional.

5) Garantizar el derecho a la cultura física y a la práctica del deporte de la población en México con énfasis en la integración de las comunidades escolares, la inclusión social y la promoción de estilos de vida saludables.

6) Fortalecer la rectoría del Estado y la participación de todos los sectores y grupos de la sociedad para concretar la transformación del Sistema Educativo Nacional, centrada en el aprendizaje de las niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos. (Gobierno Federal, 2019)

Para cumplir estos objetivos se fijaron estrategias y acciones puntuales, de las que destacan las siguientes:

1.1.2 Desarrollar servicios educativos que fortalezcan los aprendizajes regionales y comunitarios, mediante el uso social de las lenguas indígenas y de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital.

1.3.2 Fortalecer la operación de los planteles de educación media superior ubicados en localidades de alta y muy alta marginación con infraestructura inclusiva y sostenible, servicios, equipamiento y acceso a las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital.

1.4.3 Promover que todas las escuelas de los diferentes tipos, niveles y modalidades, cuenten con libros de texto gratuitos, material didáctico y tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digitales diseñados para estudiantes con discapacidad.

2.7.3 Impulsar acciones de cooperación e intercambio científico, tecnológico, académico, estudiantil y cultural, en los ámbitos nacional e internacional.

2.7.9 Privilegiar proyectos de investigación científica y desarrollo tecnológico con un enfoque intercultural y de inclusión social.

3.1.5 Apoyar a las escuelas normales y a las instituciones de educación superior formadoras de docentes, para que emprendan proyectos de mejora continua, innovación, investigación y extensión educativa.

3.1.9 Revisar los planes curriculares de las escuelas normales, a fin de garantizar el desarrollo de capacidades cognitivas, pedagógicas, éticas, socioemocionales y digitales de los futuros docentes.

3.2.2 Garantizar la oferta de formación, capacitación y actualización profesional de docentes, técnicos docentes, asesores técnicos pedagógicos, directivos y supervisores de educación básica y media superior, con énfasis en el desarrollo de capacidades disciplinares, pedagógicas, didácticas y digitales.

3.4.5 Asegurar la disponibilidad de personal docente para impartir las clases relacionadas con arte, cultura, deporte, habilidades digitales e inglés.

4.3.2 Ampliar la disponibilidad de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital en el Sistema Educativo Nacional como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje o acceso a modelos educativos abiertos y a distancia. (Gobierno Federal, 2019).

La Nueva Escuela Mexicana tiene como fundamento redefinir el paradigma educativo, orientando la educación hacia una formación de ciudadanos integrales, con la capacidad de analizar, experimentar y desarrollar habilidades, los cuales puedan aplicar en el contexto en el que se desarrollan. En este sentido, el docente deberá reconocer el contexto, condiciones y características del estudiante y dirigir su aprendizaje de la mejor manera.

Sobre estas bases la SEP del estado de Puebla fija la siguiente misión y visión en cuanto a educación se refiere:

Misión

Articular las políticas públicas para poner al centro de las mismas a niños, jóvenes y adultos, a través de un servicio educativo con equidad, calidad, pertinencia y cobertura, que permita desarrollar programas y acciones tendientes a mejorar y ampliar las oportunidades de aprendizaje con estrategias de atención holística, corresponsable y participativa.

Visión

Colocar a Puebla en la vanguardia nacional de los servicios de calidad educativa, para elevar los aprendizajes de niños, jóvenes y adultos, y promover una cultura de aprendizaje de la entidad. (SEP Puebla, 2019).

Como se puede observar, la tecnología juega un rol muy importante para lograr una educación de calidad para el país, sin embargo, se requiere de un esfuerzo de todos los participantes de los procesos educativos, esto es trabajo conjunto del gobierno federal, estatal e instituciones educativas como lo son las universidades.

1.3 Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP)

El artículo "Fundamentos para una universidad de excelencia multiversal y sostenible" de Marta Tordesillas, retoma el concepto de "Alma Mater" como:

> "principio asociado a la provisión de alimento intelectual y que conlleva además el sentido de engendrar y transformar al ser humano por obra de la ciencia y del saber en aras de educar, formar profesionales, preparar científicos, etc., pero, sobre todo, y antes que todo eso, hombres, personas capaces de concebir un ideal, de gobernar con sustantividad su propia vida y de producirla mediante un armonioso consorcio de sus facultades" (Tordesillas, 2011, p. 142).

Principio sobre el cual se muestran como aspectos esenciales de la universidad que "en aras del bienestar ciudadano, actúa como un actor crítico, dinámico, activo, ideológico, social, cultural, científico y tecnológico de gran alcance y es susceptible de intervenir en los procesos políticos, administrativos, económicos y tecnológicos del país." (Tordesillas, 2011, p. 141). Las decisiones de la universidad influyen directamente en la sociedad. Francisco Giner de los Ríos plasma el concepto de educar al alumno sentando las bases y despertando el interés del mismo para aprender; en el programa de la Institución Libre de Enseñanza,

> "Pretende despertar el interés de sus alumnos hacia una amplia cultura general, múltiplemente orientada; procura que se asimilen aquel todo de conocimientos (humanidades) que cada época especialmente exige, para cimentar luego en ella, según les sea posible, una educación profesional de acuerdo con sus aptitudes y vocación, escogida más a conciencia de lo que es uso; tiende a prepararlos para ser en su día científicos, literatos, abogados, médicos, ingenieros industriales...; pero sobre eso, y antes que todo eso, hombres, personas capaces de concebir un ideal, de gobernar con sustantividad su propia vida y de producirla mediante el armonioso consorcio de todas sus facultades." (UPCT, 2018)

Se necesita de quien quiera enseñar y aprender la libertad y el espíritu de universalidad en el cultivo del saber, es en este momento que nacen las universidades, cuando profesores y estudiantes deciden organizarse en asociaciones profesionales para defender sus intereses comunes. Se comprende que la universidad nace de la paulatina convergencia de circunstancias históricas, sobre todo del deseo de aprender y de la voluntad de enseñar; este principio podemos encontrarlo en la BUAP.

Enfocando la mirada al caso particular de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), se puede reafirmar lo descrito líneas arriba ya que

> "La BUAP se orienta con un ideario conformado por (1) principios filosóficos, socioeconómicos, educativos - académicos, políticos, administrativos, y de gestión; y por la Misión y Visión para el cumplimiento de la función social de la universidad pública con una mirada crítica y creativa hacia las políticas educativas nacionales e internacionales" (BUAP, 2017, p.33)

Misión

Se comprende en la misión el principio de compromiso social al formar ciudadanos socialmente responsables y democráticos aunando la difusión del conocimiento en beneficio del país y las regiones que lo conforman;

> "La Benemérita Universidad Autónoma de Puebla es una institución pública y autónoma consolidada a nivel nacional, comprometida con la formación integral de profesionales y ciudadanos críticos y reflexivos en los niveles de educación media superior, superior y posgrado, que son capaces de generar, adaptar, recrear, innovar y aplicar conocimientos de calidad y pertinencia social. La Universidad fomenta la investigación, la creación y la divulgación del conocimiento, promueve la inclusión, la igualdad de oportunidades y la vinculación; coadyuva como comunidad del conocimiento al desarrollo del arte, la cultura, la solución de problemas económicos, ambientales, sociales y políticos de la región y del país, bajo una política de transparencia y rendición de cuentas, principios éticos, desarrollo sustentable, en defensa de los derechos humanos, de tolerancia y honestidad; contribuyendo a la creación de una sociedad proactiva, productiva, justa y segura." (BUAP, 2018)

La visión plantea que,

> "La Benemérita Universidad Autónoma de Puebla es líder en el país y cuenta con posicionamiento internacional. La calidad y pertinencia de su oferta educativa y servicios académicos están sustentadas en una planta académica sólida y reconocida, un modelo educativo pertinente, flexible y enfocado en el estudiante, un desarrollo científico y tecnológico, una amplia influencia en la cultura y las artes, una estructura académica que funciona en redes de cooperación y colaboración nacionales e internacionales, una estructura administrativa y de gestión ágil, funcional, acreditada y flexible que apoya el quehacer académico, bajo una política de transparencia, rendición de cuentas y desarrollo sustentable." (BUAP, 2018)

Lo cual puede ser comprendido en la correspondencia de la universidad con las necesidades de la sociedad al ofertar diversos programas de estudio que contribuyan al avance de la misma en diversos ámbitos, para lo cual parten de los estándares internacionales. En congruencia a estos dos elementos, nace el Modelo Educativo Minerva. El MUM emerge gracias a la Reforma Universitaria, al proyecto Fénix, el proyecto de profesiones del 2000 y la consulta realizada por el Honorable Consejo universitario en 2004 (BUAP, 2017); el cual tomó de referencia 10 ejes temáticos,

1. Fundamentos del modelo
2. Perfil general de egreso
3. Modelo educativo
4. Estructura curricular
5. Reforma al Tronco Común Universitario
6. Modelos para el desarrollo del estudiante (Tutores y PUDE)
7. Modelo de integración social (Vinculación)
8. Actualización del modelo de regionalización
9. Investigación y su integración al modelo educativo
10. Gestión y administración del modelo educativo

La base del MUM, según lo consultado en el sitio web de la universidad se encuentra en tres puntos; el primero es renovar la relación de correspondencia entre universidad y sociedad, el segundo propone la formación de universitarios íntegros tanto personal como profesionalmente, promoviendo el aprendizaje colaborativo, el tercero consiste en corresponder a los ideales de la institución.

Para su mayor comprensión se dividió en siete apartados; Fundamentos del modelo, donde se clarifica la función social de la universidad a partir de la cual se desplegarán los principios filosóficos, sociales, educativos, académicos, políticos y de gestión. Modelo educativo, donde se toma como eje el enfoque constructivista con orientación sociocultural y humanista que permita la formación global del estudiante. Estructura curricular, se incorporan ejes transversales, con una orientación social participativa, además de un currículo correlacionado. Integración social, establece la relación universidad y sociedad para favorecer el desarrollo sustentable y equitativo de ambas. Modelo de regionalización, se pone atención a los problemas de las regiones del estado de Puebla para reducir las brechas de oportunidades y calidad. La investigación y su integración al modelo educativo, que es vista como una herramienta de aprendizaje que permitirá la formación integral del alumno. Gestión y administración del modelo educativo, propone acciones estratégicas que permitan la toma de decisiones y la comunicación a través de redes en áreas de conocimiento.

Es pertinente abordar con detalle la propuesta curricular, la cual está basada en una orientación social - participativa, organizada por un currículo correlacionado y transversal con cinco ejes que atraviesan todas las materias del currículo; estos son formación humana y social, DHPC, DHTIC, educación para la investigación y lenguas. Se propone además

una organización temporal de cada programa según sean sus características, donde las asignaturas de dividen en básicas y formativas; todo esto administrado por un sistema de créditos.

Por consiguiente, los tres elementos curriculares fundamentales son asignaturas disciplinarias, área de integración disciplinaria que comprende la práctica profesional crítica dividida en servicio social, práctica profesional y proyectos de impacto social; comprende también asignaturas integradoras. La formación general universitaria desglosada en formación humana y social en tres líneas educación ética - política, educación en estética y arte y educación para la salud; trabajadas con dos actividades, cognitivas - prácticas y socio afectivas o vivenciales. Desarrollo de habilidades del pensamiento superior y complejo que tiene por objetivo gestar la conciencia y la reflexión gracias a la metacognición. Desarrollo de habilidades en el uso de la tecnología la información y la comunicación en la cual se promueve la cultura de la red fomentando los valores y habilidades para interactuar con entornos virtuales. Lengua extranjera el cual busca promover al lenguaje como factor humanizador y comunicativo que amplía la visión de la realidad y permite la identificación individual y colectiva.

Estos componentes pueden ser clasificados en materias disciplinarias que se encargan de cumplir los objetivos básicos de la formación profesional, estas pueden ser obligatorias u optativas y tienen asignados créditos; en escenarios de desarrollo que cumplen con los objetivos particulares disciplinarios mediante diversos eventos. Por último, en actividades integradoras las cuales ponen atienden al perfil de egreso por medio de asignaturas con créditos del currículo correlacionado.

Como se puede observar la estructura curricular comprende formación disciplinaria, formación general universitaria, unidades didácticas y ejes transversales. En cuanto a las unidades didácticas de la primera mencionada se desenvuelven en formación humana y social (5 créditos). Desarrollo de habilidades del pensamiento superior y complejo (5 créditos) desarrollo de habilidades en el uso de la tecnología, la información y la comunicación (5 créditos), Lengua extranjera (20 créditos y acreditación como requisito de titulación) y desarrollo de emprendedores (5 créditos y optativa). (BUAP, 2017)

Este sistema ofrece programas académicos flexibles que permiten la reestructuración de los mismos y adecuación según las necesidades además de la movilidad de docentes y alumnos. Asegura el equilibrio entre el conocimiento y la práctica lo que de forma gradual permite al alumno la inserción al campo laboral. Por ejemplo, en cuanto al desarrollo de habilidades de la tecnología, la información y la comunicación se puede hacer mención de

la Dirección General de Innovación Educativa (DGIE), la cual ofrece a docentes y alumnos capacitación para integrar las tecnologías al proceso educativo. Esto en congruencia al contexto actual, expresado por Abraham Sánchez López, profesor investigador de la Facultad de Ciencias de la Computación de la BUAP;

> "La interacción humano-computadora es una de las áreas que ha hecho posible desarrollar interfaces más usables para la sociedad y esto ha dado pauta para que cambien los esquemas de enseñanza, ya que las tecnologías pueden contribuir en la instrucción de los estudiantes, a través de sistemas de aprendizaje efectivos, los cuales deben diseñarse de forma cuidadosa". (Sánchez. 2018)

La universidad ha tratado de reflejar estos principios en acciones como el proyecto de la virtualización de la Facultad de Ciencias de la Computación, el Primer Taller de Modelización Cognitiva, Redes y Aprendizaje que se celebró los días 21 y 22 de junio de 2018 el cual fue un encuentro multidisciplinario de Psicología, Biología, Informática y Ciencias Cognitivas, que tuvo por objetivo tratar temas de la relación psicología y tecnología; Alfredo Díaz Furlong presidente del comité organizador del evento apuntó que

> "Hoy todo el mundo se mueve por la información. Por ello, la psicología está estudiando problemas sociales a través del fenómeno big data y herramientas computacionales que usamos de forma cotidiana, como el celular y la computadora. Los psicólogos necesitan tener una formación integral en todo esto" (BUAP, 2018)

Tuvo lugar además del 24 al 27 de mayo el 26° Taller Internacional Nuevas Tendencias en la Enseñanza de la Física, sumado a este el Encuentro Internacional de Medios: "Medios ¿Social, Antisocial?"; el cual "permitirá a los académicos de Arpa adquirir bases teóricas para la conformación de un programa de posgrado en análisis de medios" (BUAP, 2018)

Puesto que la Universidad ha sido ejemplo de vanguardia tecnológica con la instauración de plataformas como Blackboard, lo es también en innovación y actualización por lo cual inicia el proyecto de bachillerato digital.

Estas acciones han generado resultados positivos de la forma que cuestiones a tratar Miguel Ángel Peña Azpiri, jefe de Proyectos Especiales de la Dirección General de Cómputo y Tecnologías de la Información y Comunicaciones, de la BUAP señalo que "el riesgo de estas tecnologías radica en que, al ser todo inmediato, la mente de las personas ha cambiado". Esta inmediatez produce una desvalorización de las cosas, "al eliminar el carácter especial de lo que vemos y sentimos, cualquiera puede tenerlo, y ahora lo realmente importante es lo que compartimos, lo que los demás creen de nosotros. Vale más una persona por el número de seguidores que tiene, el número de likes en una foto o por cuántos cafés de unicornio ha comprado". (Peña, 2018)

Es necesario analizar el comportamiento cognitivo del nuevo estudiante en la era de las redes sociales, la comprensión de la relación que se ha establecido entre estos dos elementos ayudará a la establecer los parámetros de uso de la tecnología y dará luz a nuevas estrategias, técnicas y métodos de enseñanza – aprendizaje que permitirán desarrollar estas nuevas habilidades tecnológicas tanto de alumnos como docentes. La BUAP es un vasto campo de estudio para adentrarse en este análisis, ya que está compuesta por diversas facultades, surgidas por diversas necesidades y con procesos educativos muy particulares, por ejemplo, la facultad de lenguas.

1.3.1 Facultad de Lenguas

En el 4° Encuentro Académico de la Asociación Mexicana de Maestros de Lenguas Extranjeras (AMMLEX), a manera de ponencia se presentó el documento *Algunas consideraciones acerca de la enseñanza de lenguas extranjeras en el Sistema Educativo Mexicano*; en este documento se ponía en evidencia la importancia crear una licenciatura en idiomas además de un programa de superación docente para quien ya se encontrará en este contexto. En 1984 esta licenciatura se inserta a la Facultad de Filosofía y Letras, impartiendo los cursos en el área del edificio Carolino conocido como Las Catacumbas, en 1992 cambia de sede al edificio Alfonso Reyes.

Es en 1993 que la licenciatura cambia de nombre a Licenciatura en Lenguas Modernas con terminales en docencia y traducción En 1995 se independiza de la Facultad de Filosofía y Letras. En 2001 se abre el TCU Francés y la Casa Francesa la cual ofrecía certificaciones DELF y DALF. Actualmente la Facultad de Lenguas está conformada por 2 Licenciaturas, la licenciatura en la enseñanza del inglés y la licenciatura en la enseñanza del Francés, la licenciatura abierta en inglés, y la maestría en inglés.

A la fecha esta facultad cuenta con un número significativo de alumnos y docentes, como se puede observar en las siguientes tablas.

DES/UA/PE	MUNICIPIO	MODALIDAD	NUEVO INGRESO		TOTAL	REINGRESO		TOTAL	TOTAL		TOTAL
			M	H		M	H		M	H	
Facultad de Lenguas			409	206	615	1,051	501	1,552	1,460	707	2,167
Licenciatura en Enseñanza de la Lengua Inglés	Puebla	Abierta	6	4	10	23	13	36	29	17	46
Licenciatura en la Enseñanza del Francés	Puebla	Escolar	63	36	99	134	65	199	197	101	298
Licenciatura en la Enseñanza del Inglés	Puebla	Escolar	340	166	506	893	423	1,316	1,233	589	1,822
Licenciatura en Lenguas Modernas	Puebla	Escolar	-	-	-	1	-	1	1	-	1

Tabla 1

Fuente: BUAP, 2018. Anuario estadístico institucional 2017-2018, p.52.

DOCENTES POR DES/UA	PHC		TIEMPO COMPLETO											
			PI ASISTENTE		PI ASOCIADO		PI TITULAR		TA ASISTENTE		TA ASOCIADO		TA TITULAR	
	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H
Facultad de Lenguas	116	53	-	-	46	16	9	3	1	-	8	8	2	2

Tabla 2

Fuente: BUAP, 2018. Anuario estadístico institucional 2017-2018, p.151.

DOCENTES POR DES/UA	MEDIO TIEMPO												TOTAL M	TOTAL H	TOTAL
	PI ASISTENTE		PI ASOCIADO		PI TITULAR		TA ASISTENTE		TA ASOCIADO		TA TITULAR				
	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H			
Facultad de Lenguas	-	-	24	8	-	-	-	-	5	3	-	-	211	93	304

Tabla 3

Fuente: BUAP, 2018. Anuario estadístico institucional 2017-2018, p.149.

La facultad de lenguas desde sus inicios se caracteriza por la búsqueda de la calidad y excelencia educativa reflejado en su misión y visión.

VISIÓN

Ser la institución educativa más importante y una de las más reconocidas en el ámbito local, nacional e internacional en el área de la docencia y de la traducción de las lenguas extranjeras y del español como segunda lengua y lengua extranjera a través de una educación que se verá reflejada en el desempeño de sus egresados en el mercado laboral y en la presencia en los distintos foros académicos.

MISIÓN

Formar profesionales en el área de enseñanza y traducción de las lenguas extranjeras que coadyuven a hacer una sociedad más justa y equitativa con espíritu de servicio y con una actitud de compromiso social; así como ofrecer cursos a la comunidad universitaria como una herramienta para acceder a la información técnica, científica y cultural generada en otras lenguas para un mejor desempeño en su vida profesional y como un medio para incorporarse con mejores y mayores oportunidades en el mercado laboral. Además la Facultad de Lenguas busca contribuir al desarrollo de la sociedad por medio de la impartición de cursos libres de lenguas extranjeras y del náhuatl como segunda lengua nacional, buscando de esta forma vincularse más estrechamente con los diferentes grupos sociales como un medio de coadyuvar al enriquecimiento cultural y, finalmente diseñar, ejecutar y

evaluar cursos de inglés como lengua extranjera y de español como lengua extranjera para el público en general radicado en otros países.

OBJETIVOS

La formación integral de profesionales en las competencias lingüísticas, comunicativas, socioculturales, tecnológicas y laborales que se requieren para fomentar la comunicación intercultural en las diversas lenguas para enfrentar los retos del mundo globalizado. Ofrecer servicios de calidad en beneficio de la sociedad como una contribución al desarrollo justo y equitativo del entorno estatal, nacional e internacional. (Facultad de Lenguas, 2019).

Uno de sus principales retos es la formación de profesionales capaces de integrarse en el ámbito laboral.

DES/UA	MUNICIPIO	MODALIDAD	EGRESADOS		TOTAL	TITULADOS		TOTAL
			M	H		M	H	
Facultad de Lenguas			140	62	202	120	59	179
Licenciatura en Lenguas Modernas	Puebla	Escolar	4	4	8	60	24	84
Licenciatura en Enseñanza del Francés	Puebla	Escolar	16	7	23	7	4	11
Licenciatura en Enseñanza del Inglés	Puebla	Escolar	116	49	165	43	29	72
Licenciatura en la Enseñanza de Lenguas - Inglés	Puebla	Abierta	4	2	6	10	2	12

Tabla 4

Fuente: BUAP, 2018. Anuario estadístico institucional 2017-2018, p.72.

Esto lo logra por medio de sus planes y programas de estudio, por ejemplo, la licenciatura en la Enseñanza del Francés.

Licenciatura en la Enseñanza de Francés (LEF)

Esta licenciatura tiene como misión y visión “formar especialistas en la lengua y la cultura francesa” (LEF, 2019.); cuyo objetivo es que los licenciados formados sean mediadores interculturales. Para lograr dichas metas cuenta con docentes capacitados y el plan de estudios que integra los conocimientos necesarios, como se aprecia en la ruta académica y el plan curricular.

Docentes	Tiempo completo			
	PI Titular		PI Asociado	
	M	H	M	H
14	1	-	7	6

Tabla 5

Tabla de creación propia

6

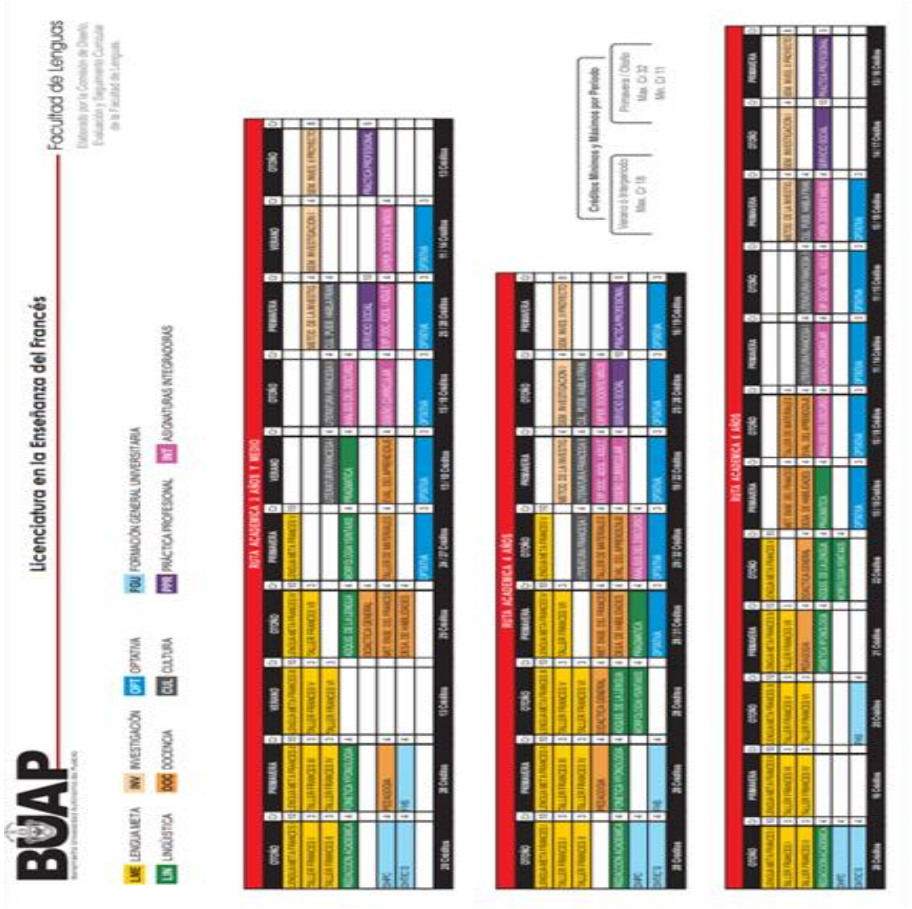


Tabla 6

Fuente: BUAP, 2018. Facultad de Lenguas.

Tabla 7

Fuente: BUAP, 2018. Facultad de Lenguas.

Capítulo II. Marco Teórico.

Mundo Virtual y Educación

A cada época que se vive le corresponde por lo menos un paradigma, por lo cual existen diversos modelos coherentes que son sustentados a partir de teorías científicas, las cuales los convierten así en referentes universales. Existen diversas formas de ver la realidad y de interpretarla por tanto de representar al mundo, es por ello que no existe ningún problema en conformar paradigmas respetables puesto que con el paso del tiempo van tomando forma y se consolidan, el mundo está plagado de ellos, seguramente por la necesidad del ser humano de universalizar la realidad. El problema consiste en cambiarlos, ese es un proceso lento y paulatino ya que requiere de un proceso de contemplación y reflexión del mundo. Sin embargo, la época actual carece de tiempo lo que da como resultado un cambio de paradigma poco concientizado y abrupto, esto para responder a las necesidades que se presentan hoy en día.

> "Un gran paradigma determina una visión de mundo. Sólo el cambio de una época, un gran cisma religioso, una gran revolución social, un estrepitoso triunfo o una igualmente contundente derrota (ejemplo, la reforma protestante) son la ocasión para cerciorarnos de cómo estaba implantada hondamente una creencia, un modo particular de vivir y actuar conforme a unos valores, a unos pensamientos, a unas verdades." (Marin, L. 2007. pp.40)

Un ejemplo claro de esto es el Renacimiento, este periodo histórico surgido en la Italia del siglo XIV, significó:

> (…) "la resurrección de la Antigüedad clásica, sino una renovación más profunda y más amplia de la conciencia humana y de la vida. (…) El hombre del Renacimiento se sabe dueño de organizar su vida y la de la sociedad, y a ello se entrega con una energía apasionada y con la razón fría." (Klein, R. 1980, pp. 189)

El renacimiento es una ruptura con la religión que reino en el periodo del medievo, cambio la concepción de del mundo, gracias a la recuperación del conocimiento antiguo sobre todo de la cultura griega. El hombre tomo conciencia de sí y de sus capacidades por ello se posiciono a sí mismo como centro del universo y se acentuó el individualismo.

Este movimiento pudo existir ya que:

> “Requería un desarrollo de la vida urbana como sólo se dio en Italia y en aquellos tiempos: convivencia e igualdad efectiva entre nobles y ciudadanos y constitución de una sociedad general que sintiera la necesidad de la cultura y que dispusiera de tiempo y de medios para satisfacerla” (Burckhardt, J.1984, pp. 97)

Todas las condiciones necesarias estaban dadas para que se diera este cambio en la forma de concebir el mundo, con el redescubrimiento de él, se da el descubrimiento del hombre, se encuentra la sustancia de lo que lo hace ser humano y se permite mostrarla tal como la comprende, esta renovación del hombre trae consigo al denominado humanismo, un paradigma que sigue vigente hasta nuestros días y que permea en cada una de las acciones del hombre en todos los esferas que conforman la vida como ser individual y como ser social.

Desde ese momento el hombre no ha dejado de descubrirse cada cierto tiempo según las condiciones de la época que le toca vivir, para ello ha tenido que observarse desde diversas perspectivas, como ser individual, ser social, ser histórico, ser cultural, como creador y facilitador de su vida y en tiempos recientes como la causa de sus propios problemas.

> “(…) la Idea clásico-renacentista de hombre aparece como una filosofía del hombre (una suerte de filosofía de la historia), diremos ahora que «el descubrimiento (moderno) del hombre» supuso más bien «el descubrimiento del conflicto de su unidad», en donde la Idea moderna de hombre propicia una antropología en la que el «hombre» no es ya el hombre histórico, el civilizado, sino una realidad problemática, nudo de oposiciones y conflictos.” (Rozón, E. 2010, 231)

De cualquier forma, el humanismo ha tratado de entender la naturaleza humana y los procesos por el cual el hombre se constituye como lo que es. “El propósito o anhelo del humanismo es asegurar lo humano del ser humano, su humanización; que no es otra cosa que la transformación, cambio o eliminación de todo aquello que atente y conspire contra lo humano.” (Giralico. J. 2006, pp. 31). De las corrientes existentes, el humanismo critico en particular, analiza al hombre posicionándolo como un individuo real e histórico sometidos a diversas condiciones. Para Tzvetan Todorov el hombre es gobernado por la razón y la voluntad, además es incapaz de conocer las razones de sus actos, es el generador de diversos males en su afán de aspirar al bien, no obstante, hace hincapié en aquellos individuos capaces de conservar su humanidad a pesar de las circunstancias.

Desde la perspectiva humanista es posible estudiar todo en cuanto se relacione con el ser humano, sin embargo, tal parece que ya no es el hombre el centro del universo. Las sociedades se enfrentan a la llamada cuarta revolución industrial surgida en épocas recientes, con la aparición de la tecnología el internet y todo lo que consigo trae; "Esta comenzó a principios de este siglo y se basa en la revolución digital. Se caracteriza por un internet más ubicuo y móvil, por sensores más pequeños y potentes que son cada vez más baratos, y por la inteligencia artificial y el aprendizaje de la máquina." (Klaus, S. 2016, pp. 13). Este evento es indiscutiblemente un sisma que replantea la forma de llevar a cabo los proceso a los cuales se esta habituado, es el parteaguas para dar a luz nuevas teorías, para conocer el mundo desde otro ángulo, no es mas que el inicio de un nuevo paradigma. Tal parece que el nuevo modelo que salta a la vista, es el virtual puesto que la tecnología y sus derivados son en sí mismos, un paradigma; donde la realidad se observa, se interpreta y se representa como un conjunto de códigos y algoritmos a través de los cuales se obtienen imágenes y sonidos que van conformando representaciones más complejas, como lo es el mundo virtual. Desde este enfoque, es el hombre no es más que un patrón alfanumérico fácilmente programable según las necesidades o los requerimientos del contexto, no es mas el creador sino parte de la creación.

Tal parece que, si en un punto el hombre fue visto como el origen de sus propios males, hoy la tecnología se posiciona como la salvadora de él,

> "El futuro no se entiende si no se observan también el pasado y el presente, en los que se detectan las huellas de lo que seremos y las pistas de lo que habrá de ser, del mismo modo que lo que fuimos nos enseñará a aprender mejor acerca de lo que viene, puesto que por mucha tecnología que haya, siempre habrá rasgos inmutables que nos definen como humanos." (Pardo, L. 2019, pp. 19)

Indiscutiblemente estamos frente a un nuevo paradigma que es el virtual, pero ¿dónde queda el sentido de humanidad? La tecnología y el hombre no están peleados por el contrario dependen uno del otro y se complementan, la tecnología está al servicio del hombre como herramienta y el hombre se sirve de ella para mejorar sus condiciones de vida y al mismo tiempo hace adaptaciones, promoviendo una evolución constante en ambos. Esto quiere decir que no todo se ha reducido a códigos y es imposible aceptar que todo lo existente es un cifrado de formas y patrones, creados y controlados por un ordenador. Indiscutiblemente los procesos de la vida cotidiana, por ejemplo, los procesos educativos, deben responder al paradigma virtual, siempre y cuando sea acompañado de

una mirada humanista critica puesto que lo virtual es un desarrollo de las posibilidades del hombre por medio de su trabajo y esfuerzo.

> La filosofía siempre se ha preguntado por las grandes cuestiones: quiénes somos, de dónde venimos, a dónde vamos… En la etapa de los clásicos esto fue realmente intenso, pero lo cierto es que la comunicación y la transmisión de conocimiento eran muy limitadas. Actualmente las preguntas sobre nuestra verdadera identidad y cuestiones aledañas vuelven a estar muy vigentes y, gracias a Internet, se han borrado todas las barreras que dificultaban la transmisión. Nuevos medios, pero viejas preguntas. (Pardo, L. 2019, pp. 21)

El ser humano continúa teniendo un papel primordial en esta nueva digital, puesto que sin el ella no existiría, aunque también es cierto que la tecnología ha modificado la forma como se concibe la realidad y genera nuevas discusiones y nuevos horizontes de búsqueda.

> "La cultura digital encarna el triunfo del espacio híbrido, del paso continuo entre lo real y lo virtual, entre lo concreto y lo imaginario modificado por las evoluciones del entorno digital. Fronteras y umbrales, espacios íntimos o reservados a los cultos, espacios de conocimiento o espacios lúdicos, en definitiva, espacios marcados por usos y habitados por prácticas, tal es el paisaje de nuestro urbanismo virtual. Espacios simbólicos, por lo tanto, con su estética y su ética. En esta perspectiva, el digital consagra el híbrido como la culminación de nuestra cultura - pero es un híbrido que define y hace surgir nuevos paisajes y una nueva economía, en el sentido amplio del término." (Doueihi, M. 2011, pp.16)

El paradigma virtual se comprende como el conjunto de teorías que contribuyen a entender el funcionamiento y empleo de la tecnología en relación con los procesos cognitivos, sociales y culturales del ser humano; la hibridación del hombre y la tecnología.

El presente capítulo da al lector, desde este modelo, un recuento de la evolución de la tecnología para comprender como es los fenómenos del conectivismo y la hiperconectividad potencializan la gestación del mundo virtual; por supuesto esclarece las propiedades de este nuevo mundo y pone en evidencia la necesidad de analizar a detalle las características que lo conforman. Describe cuál ha sido el impacto de este nuevo mundo en la educación específicamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje y analiza, además cuales son las competencias que se deben adquirir para integrarse a ese mundo con la finalidad de obtener el máximo provecho en materia educativa.

2.1 Evolución tecnológica

Johann Beckmann fue un escritor científico alemán al cual se le atribuye la inserción del término, además de ser pionero en la enseñanza de la tecnología y escribir sobre ella en términos académicos y la concibe de la siguiente manera:

> "La tecnología es la ciencia que enseña el procesamiento de lo natural o el conocimiento de la manufactura. En vez de que en los talleres se sigan las indicaciones, según los hábitos y reglamentos de los maestros, para la fabricación de las mercancías, la tecnología da, en orden sistemático, instrucciones minuciosas para, desde principios y experiencias confiables, encontrar los medios de este objetivo final, y sacar provecho del proceso y explicar los fenómenos concomitantes. (Beckmann, J. 1802, 19; Traducción Carvajal, G. 2012).

Esta definición seria complementada mas tarde "La tecnología enseña tanto sobre la materia cruda como sobre la procesada, y todas las diferentes formas de uso a partir de las cuales los hombres hacen, desechan y preparan" (Beckmann, J. 1809, 463; Traducción Carvajal, G. 2012.). Del aporte de Beckman se puede destacar que la tecnología no es la producción en serie de diversos artefactos o herramientas siguiendo instrucciones precisas, es mas bien una reflexión sobre el proceso que se lleva a cabo integrando principios y experiencias contenidas en la manufactura y uso de las tecnologías

La tecnología es una herramienta que surge en primera instancia del deseo del hombre por facilitar sus labores y en segunda instancia de un proceso cognitivo del ser humano en individual y colectivo, que implicó el análisis y comprensión de su contexto inmediato, podría decirse que la tecnología surge con el hombre.

Si bien su aparición no puede ser datada con precisión, es posible dividirla por momentos:

1. Prehistoria
2. Edad antigua
3. Edad media
4. Edad moderna
5. Edad contemporánea

La prehistoria es el periodo que inicia con la aparición del primer ser humano y culmina con la invención de la escritura hace más de 5 000 años aproximadamente, se divide en tres etapas: Paleolítico, Mesolítico y Neolítico. Cabe destacar que en este periodo los primeros hombres eran nómadas y sus principales actividades eran la caza y a la recolección de frutos; por lo cual las herramientas tecnológicas empleadas tenían como principal función

la de ayudar al hombre a sobrevivir. La edad media se caracteriza por la aparición de las ciudades-estados en Grecia y los imperios territoriales, por ejemplo, Roma; este periodo comprende del año 3000 a. C. hasta el siglo V d. C. Lo más relevante de este periodo fue la invención de la escritura cuneiforme, la introducción de la piedra natural en las construcciones, las aportaciones científicas y filosóficas de Grecia y la ingeniería civil y militar de Roma. En cuanto a tecnología se refiere tal parece que no existieron, esto debido a la posición del esclavismo en la época, puesto que los esclavos eran la fuente principal de mano de obra. La edad moderna se marca con la caída del imperio romano de occidente en el siglo V, a causa de las invasiones bárbaras y termina en 1492, lo remarcable de esta época son los diversos alquimistas y la creación de universidades lo que supuso un resurgimiento intelectual. En tecnología destaca la invención de la imprenta, el papel y la pólvora. La edad moderna comienza con el descubrimiento de América y la Revolución Francesa marca su final, este periodo se caracteriza por el nacimiento del Renacimiento, la Reforma Protestante y la Contrarreforma, el cambio del sistema económico y la apertura de mercados; en tecnología surgió la brújula, la cartografía y las armas de fuego. La época contemporánea está marcada por diversas invenciones tecnológicas como lo es la máquina de vapor lo que permitió la realización de tareas agrícolas o industriales prescindiendo del esfuerzo de las personas o animales, el teléfono, la bombilla, la siderurgia, el pararrayos, el telégrafo, la máquina de coser, los vehículos a motor, los primeros aviones, la electricidad y la electrónica, tecnología nuclear y espacial, la radio, la televisión, teléfonos celulares, electrodomésticos, microprocesadores, computadoras y robots. Es en el siglo XX que surgen los primeros ordenadores y aparece el internet y el correo electrónico. (Vazquez, 2001). En definitiva, la época contemporánea está cargada de múltiples adelantos tecnológicos.

A lo largo de estas líneas se observa como la tecnología y el hombre van de la mano recorriendo los pasillos de la historia, complementándose y surgiendo cada cual por medio del otro. Se puede hacer referencia a momento en los que tanto hombre como tecnología son los protagonistas de giros en la historia del mundo, ya que como se puede ver la evolución del hombre está íntimamente ligada a la evolución de la tecnología, tanto, que es imposible distinguir quien contribuye a la evolución de quien.

Existen 4 grandes sucesos que marcan un antes y un después en la tecnología como lo son:

1. La revolución neolítica.
2. La revolución industrial.

3. La revolución técnica.
4. La revolución digital.

La primera revolución tecnológica se produjo hace unos 10.000 años, en el Neolítico, cuando los seres humanos pasaron de ser nómadas a sedentarios desarrollando las primeras técnicas agrícolas. La primera revolución significo el fin de hombre nómada gracias a la aparición de la agricultura, la segunda propició un cambio en la economía gracias a que el principal eje era la fábrica, la tercera fue una continuación de la segunda por tanto impacto directamente en la economía; la cuarta revolución es la que se caracteriza por el empleo de computadoras y herramientas virtuales. Esta última etapa es la más acelerada marcada con el inicio del Internet en la década de los 80s, puesto que gracias a las posibilidades de este recurso se experimentó una hipertecnologización, esto es que cada labor de la vida diaria se realiza por medio de diversas tecnologías; por lo cual es necesario conocer sus características.

> "Sorprende observar la aceleración exponencial del cambio, de la evolución del ser humano: La hominización se prolongó a lo largo de varios millones de años, la prehistoria nómada casi un millón de años, la época agrícola y ganadera, ya sedentaria, unos siete mil años, la época industrial no llega a los trescientos años, y en la era digital apenas llevamos cuatro décadas. El desarrollo simbólico y el manejo de información son los responsables de este efecto acumulativo y exponencial de la evolución de los seres humanos. La fuerza física humana fue sustituida por la fuerza física animal, ésta a su vez por la energía y ésta por la gestión digital de la información como fuentes de satisfacción de necesidades, desarrollo, supervivencia y poder." (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente. (2013, pp.48)

Existe una visión que argumenta que la tecnología es neutra, Pursell (2019) dice que la tecnología es un medio y no es un fin, Kranzberg (1986) nos dice que la tecnología no es buena ni es mala, pero tampoco es neutral, Y en cambio Ellul (1960) nos dice, no importa cómo se utilice, tiene de por sí consecuencias negativas o positivas; las acciones o contextos que la tecnología genera van a ser positivos o negativos para distintos grupos, grupos de interés, personas, situaciones, o incluso para otras tecnologías; eso hace fijarse en cómo se toman decisiones y en cómo éstas van a poder construir una realidad distinta.

2.2 Conectivismo e Hiperconectividad

Es indiscutible que las innovaciones tecnológicas nos obligan cambiar la visión que se tiene de lo ya existente, dando paso a nuevas teorías como lo es la expuesta por George Siemens en 2004: “El conectivismo”; definida como “la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización.” (Siemens, 2004. pp 6).

Esta teoría postula que, al estar el individuo en constante recepción de información, su aprendizaje se encuentra contenido en los contextos que generan dicha información; entonces el aprendizaje se traduce en saber identificar las conexiones entre ellas y la relevancia de cada una. Los principios del conectivismo son los siguientes:

1. El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
2. El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
3. El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
4. La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
5. La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para Facilitar el aprendizaje continuo.
6. La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
7. La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
8. La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión. (Siemens, 2004. pp 6-7).

Esta teoría pone en evidencia la relación cíclica entre individuo y sociedad, expresando que el conocimiento que genera el individuo favorece a la sociedad y viceversa, hace hincapié, además, en la importancia de establecer conexiones pertinentes, lo cual permite generar conocimientos sólidos.

> “El punto de partida del conectivismo es el individuo. El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos. Este ciclo de desarrollo del conocimiento (personal a la red, de la red a la institución) le

> permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado." (Siemens, 2004. pp 7).

Como se puede observar un factor clave de esta teoría es la conectividad, según la Real Academia Española (RAE) está se define como la capacidad de conectarse o hacer conexiones. En las últimas décadas esta capacidad se vio potencializada por el internet, por este medio las personas se comunican y van creando una red de infinitas conexiones sin importar el tiempo y el espacio, generando la hiperconexión. La constante relación entre los individuos a través de las tecnologías deja entre ver que:

> "la capacidad de adaptabilidad en el futuro no solo se orientará hacia las nuevas tecnologías, sino también a elegir las habilidades para estar más presentes, generar más cercanía e interés por comprender al otro y retomar las relaciones interpersonales desde un punto de vista más humano." (Navarro, 2017).

El simple hecho de estar en constante uso de la tecnología y usarla como medio de interacción y conexión no significa que se posean las habilidades o competencias necesarias para emplearla de la mejor manera. No obstante, el hecho es que cada individuo con acceso a internet se encuentra hiperconectado a información, sociedades e individuos lo que le permite crear un mundo paralelo al que habita, esto es un mundo virtual.

2.3 Mundo Virtual

La palabra "mundo" lleva consigo diversos significados según el contexto en el que se emplea, en este caso el mundo será definido como:

> "un existenciario del que somos inseparables, al que estamos indisolublemente atados, y que tiene importancia porque de alguna manera determina nuestra existencia; nos hallamos inmersos en su dinámica y en sus problemas, porque estamos sumergidos en el mundo, frente al mundo, con el mundo, dentro del mundo, hasta el punto de que vivir es encontrarse en el mundo." (Estrada,. pp 133).

Este existenciario es además de mundo la realidad que acecha al hombre diariamente, que según el Diccionario de la Real Academia Española (RAE) es: "Lo que es efectivo o tiene valor práctico, en contraposición con lo fantástico e ilusorio". Sin embargo, estas líneas no son capaces de sintetizar la larga discusión que se ha generado alrededor de este concepto. Platón por su parte la define como una dualidad compuesta por el mundo sensible y el mundo de las ideas, es decir la realidad surge de la representación mental que se hace por medio de la información obtenida a través de los sentidos. Aristóteles la describe como la relación entre materia y forma, Popper nos habla de la realidad como una desmitificación

surgida de la falsación. Kant dice que son las experiencias las que componen la realidad. Nietzsche la ve como un invento de la razón surgido de la voluntad del poder. Como se puede observar, distintos autores manejan su muy particular definición de realidad, entonces ¿qué es lo real? Posiblemente,

> (…) una ilusión,
> una sombra, una ficción,
> (…) que toda la vida es sueño,
> y los sueños, sueños son. (Calderón de la Barca)

Lo real surge de un complejo proceso cognitivo del hombre que lo lleva a definir cada aspecto de su vida desde diversos puntos de vista o intereses construyendo así el mundo que lo rodea. Existen, por tanto, diversas realidades las cuales presentan resistencias, aceptaciones o transformaciones.

Por tanto, mundo virtual o realidad virtual es el extenciario creado por el ser humano por medio de las tecnologías, del que forma el mismo ser puesto que "el Dasein tiene capacidad de crear mundo y el hombre hace mundo dependiendo del uso y de los fines que éste lleve a cabo en sus proyectos." (Estrada,. pp 133). En este punto el fin del nuevo mundo creado es el favorecer la conexión entre sociedades e individuos permitiendo el intercambio de información para propiciar el conocimiento en beneficio de la humanidad.

Este nuevo espacio virtual permite acceder a la información de manera inmediata, sin embargo, tener esta cercanía con la información no genera conocimiento con la misma inmediatez. Una forma de generar conocimiento son las llamadas "Sociedades del conocimiento" las cuales según la Unesco deben regirse por 4 puntos:

1. La libertad de expresión
2. El acceso universal a la información y al conocimiento
3. El respeto a la diversidad cultural y lingüística
4. Una educación de calidad para todos.

Para lograr una sociedad del conocimiento mediada por el mundo virtual es necesario en primer instancias educar para ser libres críticos y ordenados, de aquí que las personas o ciudadanos son clave para interpretar la tecnología y esa interpretación es lo que se entiende como las competencias que necesitan tener, y que van a guiar los principios de desarrollo y aplicación para el beneficio de toda la sociedad.

Propiciar el conocimiento es un proceso amplio y complejo que parte de la clara comprensión del objetivo buscado, los métodos a emplear y el adecuado desarrollo de competencias y habilidades necesarias.

2.4 Educación por medio del mundo virtual

Hoy las sociedades experimentan un cambio en diversas áreas como lo son política, economía, cultura y por supuesto educación; es común que docentes utilicen en su práctica herramientas como Zoom, Classroom, Moodle, Facebook o Whatsapp. Estas nuevas herramientas para las clases produjeron, tanto en docentes como en alumnos diversas opiniones y generaron usos diversos, los cuales no son siempre los más adecuados. Olvidando los efectos negativos, estas herramientas proponen una configuración diferente del espacio educativo además del mismo proceso de enseñanza aprendizaje y esto se ha visto reflejado en los diversos intentos de adecuar el proceso educativo a las posibilidades que ofrece el mundo virtual, sin embargo, esto implica más que simples cambios, es desarrollar nuevas competencias y habilidades que permitan al docente y al alumno innovar sus prácticas académicas por medio de la tecnología.

Entiéndase que la palabra competencia proviene de la etimología griega "*agon*" y "*agonistes*" cuyo significado es "ir al encuentro de o encontrarse con, con la finalidad de enfrentar o rivalizar con, para ganar o salir victorioso (de las competencias olímpicas) y aparecer en la historia con desempeño normal". Proviene además del latín "*Competentia*" que significa "incumbir, pertenecer" y de "*Competere*" que significa "hacerse responsable de algo". A partir de estas definiciones entendemos que competencia (en el ámbito educativo) es ir al encuentro de sí mismo para enfrentar las propias limitaciones y superarlas al ser responsable de su proceso de aprendizaje. Esto quiere decir que la competencia se sitúa frente al estudiante mostrándole lo que no es, pero puede llegar a ser siempre y cuando tome en consideración el rol activo que desempeña en su propio proceso educativo. Por lo cual, la competencia implica que el alumno no solo reciba información, sino que se apropie de ella por medio de un proceso de concientización acerca de la utilidad que tiene dicha información en situaciones específicas en diferentes espacios y momentos de su vida puesto que, "La persona no es lo que sabe, sino lo que sabe pensar para hacer." (Frade, L. 2009. pp. 13). Cuatro son los pilares que sostienen el concepto de competencia cuyo fin principal es el aprender a aprender: saber conocer, saber hacer, saber convivir y saber ser; las competencias buscan desarrollar conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes.

El sistema educativo mexicano establece competencias genéricas, disciplinares y profesionales y establece el empleo de la tecnología,

La competencia genérica “Se expresa y comunica” en la categoría 4, “Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.”, en el atributo 4.5 hace referencia a la tecnología de la siguiente manera: “Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.”

La competencia genérica “Piensa crítica y reflexivamente” en la categoría 5, “Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.”, en el atributo 5.6 hace referencia a la tecnología de la siguiente manera: “Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.”

Por último, la competencia disciplinar básica “Comunica” concibe a la tecnología de la siguiente manera: “Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.”

Analícese que, en la primera competencia, la tecnología es planteada como la modernización de las bibliotecas, al plantear su utilización para obtener información; en cuanto a expresar ideas, bien puede ser la modernización de libros. En la segunda competencia, resta ambigua ya que el procesar e interpretar información es una actividad de carácter cognitiva, a no ser el procesamiento e interpretación de dicha información sean simples datos duros, como los estadísticos. Mientras que la última competencia habla de la tecnología nuevamente, como la modernización de la biblioteca al ser empleada para investigar, como la modernización de la máquina de escribir o de la imprenta, al emplearla para producir materiales y transmitir información, y nuevamente resta ambigua la utilización para resolver problemas, puesto que, esto implica un proceso de reflexión y creatividad más allá del empleo de un programa alfanumérico.

Sin embargo, hasta hoy, la reflexión en cuanto a la pertinencia de las mencionadas competencias, no había tenido lugar, debido al posicionamiento actual de las herramientas virtuales y a la tendencia de recrear todo lo existente en el mundo físico por medio del mundo virtual con el fin de acelerar y facilitar procesos, estas competencias deberían ser replanteadas. A continuación, se presentan las competencias necesarias para integrar las herramientas virtuales de manera innovadora y optima.

Está de más mencionar que para la utilización, manejo o empleo de cualquier artefacto maquina o tecnología, es necesario conocerla y comprenderla, cuanto más para mostrar sus posibles funciones. La tabla siguiente surge de un proceso de reflexión y contemplación de las carencias en cuanto al modelo educativo por competencias, lo cual se hace evidente en los vastos problemas educativos, de los cuales a este trabajo de investigación solo le compete lo relativo al empleo de la tecnología en el proceso educativo.

COMPETENCIA TECNOLOGICA	
DIGITAL Son aquellas que permiten el uso de las herramientas virtuales en cuanto al funcionamiento de hardware y software.	Uso y manejo de hardware
	Uso y manejo de Software
	Conocimiento y manejo de herramientas virtuales
VIRTUALES Son aquellas que permiten integrar las herramientas virtuales a diversas actividades de manera innovadora y optima.	Lenguaje de los medios de comunicación
	Comunicación
	Gestión de información
ETICAS Son aquellas que permiten la reflexión sobre el empleo de las herramientas digitales, virtuales y las repercusiones que pudieran tener las decisiones tomadas en cuanto al uso de estas en el individuo y la sociedad.	Identidad virtual
	Ciudadanía virtual
	Libertad de expresión
	Seguridad y protección

Tabla 8

Tabla de creación propia.

En cuanto a las competencias para integrarse al mundo virtual se hace referencia a tres que son necesarias para este propósito: Digitales, Virtuales y Éticas. La primera hace referencia a los conocimientos y habilidades, la segunda aborda las destrezas y la tercera las actitudes. Estas en conjunto pueden resumirse en una sola competencia: “tecnológica”, y como se puede observar implica mucho más que una comunicación o una fuente de información. Se habla de conocer el funcionamiento de tecnologías y emplearlas de acuerdo a estas funciones, adaptarlas a las necesidades nacientes de manera innovadora y valorar el uso que se está haciendo de ellas.

La tabla anterior propone puntos específicos para cada competencia.

DIGITAL

Uso y manejo de hardware:

Conocer el funcionamiento del equipo de cómputo en su forma física.

Uso y manejo de Software:

Conocer la función de los principales programas virtuales (procesadores de textos, buscadores de información.).

Conocimiento y manejo de herramientas virtuales:

conocer las principales características de las herramientas virtuales (blogs, redes sociales)

VIRTUALES

Lenguaje de los medios de comunicación:

Identificar las características del lenguaje utilizado en el mundo virtual.

Comunicación:

Utilizar un lenguaje apropiado para el entorno virtual.

Gestión de información:

Discernir sobre la pertinencia de la información encontrada.

ETICAS

Identidad virtual:

Tomar conciencia de la proyección del ser por medio del mundo virtual

Ciudadanía virtual:

Comprender las repercusiones sociales de la propia intervención en el mundo virtual y las implicaciones en el mundo físico.

Libertad de expresión:

Responsabilizarse de los actos y dichos por medio del mundo virtual.

Seguridad y protección:

Establecer parámetros de seguridad para una sociedad virtual.

Evidentemente, las competencias mencionadas como necesarias para adentrarse al mundo son una guía que puede y debe ser modificada según el contexto que se vive. En el siguiente apartado de este trabajo se analizará una situación en específico la cual determinará la pertinencia de esta tabla y los ajustes pertinentes.

Capítulo III. Metodología

El siguiente apartado puntualiza cuál es el tipo de investigación que se llevó a cabo, especifica cuál fue el contexto en el cual se desarrolló esta investigación, muestra que instrumento se utilizó para la recolección de datos y describe el procedimiento que se siguió para la obtención de dichos datos.

3.1 Tipo de investigación

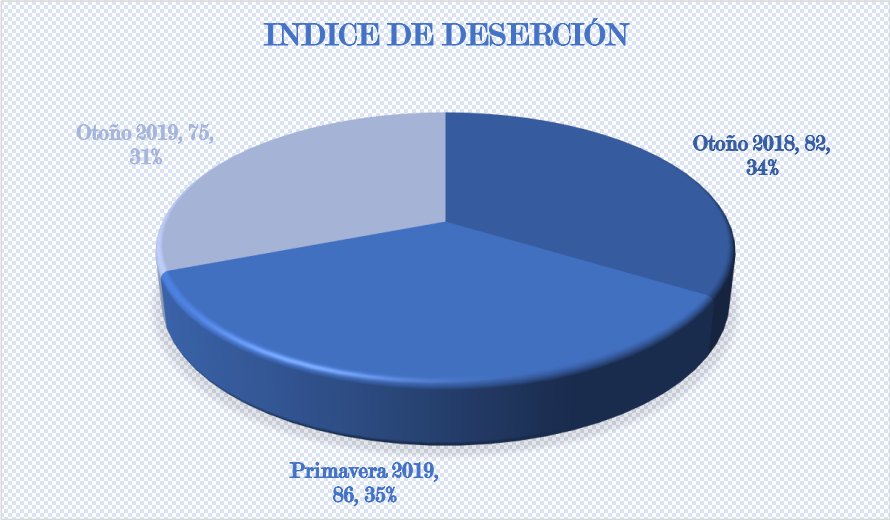
La complejidad del fenómeno a estudiar sugirió que la investigación fuera mixta ya que por medio de la recolección, análisis y vaciado de datos tanto de forma cualitativa y cuantitativa se permite la triangulación de la información obtenida, dando como resultado una perspectiva más amplia de lo que se busca comprender.

Por una parte, el enfoque cualitativo busca la medición del fenómeno, por tanto, se vale de las estadísticas y lleva a cabo un proceso deductivo y secuencial que le lleva la precisión de resultados además de la réplica y predicción de los mismos. Por otra parte, el enfoque cualitativo extrae el significado de los datos por medio de un proceso inductivo que analiza múltiples realidades para contextualizar al fenómeno y obtener amplitud y profundidad de significados. (Sampieri, 2014. pp.3). El enfoque mixto se caracteriza por entrelazar las cualidades del enfoque cuantitativo y cualitativo, al trabajar con las fortalezas de cada enfoque el estudio es observado de forma integral.

3.2 Sujetos, universo y tipo de muestra

Para los propósitos de esta investigación, se consideró oportuno analizar la relación de docentes y alumnos de la Licenciatura en la enseñanza del Francés con el mundo virtual. Para lo cual se tomó como muestra a 14 docentes tiempo completo y a la generación que ingresó en 2018, a la Licenciatura en la Enseñanza del Francés en modalidad semestral, impartida en la Facultad de Lenguas de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

El ingreso de esta generación se lleva a cabo en dos fases. En la primera fase, en el periodo de otoño 2018 ingresaron 82 alumnos, identificada como generación 2018; en la segunda fase, en el periodo Primavera 2019 ingresaron 17 alumnos la cual es llamada generación 2018.5. Esto nos indica que el total de alumnos para la generación 2018 es de 99 alumnos, sin embargo, debido a los índices de deserción escolar en esta licenciatura los cuales se observan en el gráfico siguiente, para la fecha de la aplicación del instrumento la generación contaba con 72 alumnos inscritos.



Gráfica 1

De los cuales 7 alumnos no formaron parte del estudio debido a que el día de la aplicación del instrumento estaban ausentes por diversas causas no especificadas, lo que se traduce en 65 alumnos participantes.

Gráfica 2

3.3 Instrumentos y materiales

Se elaboraron dos instrumentos en la plataforma Google forms, uno destinado a obtener información desde el punto de vista docente y el otro desde la visión del estudiante. El instrumento designado a los docentes se dividió en 5 partes y constó de 24 preguntas de las cuales 23 eran obligatorias y una opcional que depende de la respuesta a la pregunta inmediatamente anterior. Cabe mencionar que 9 preguntas eran cerradas y 15 eran abiertas.

Instrumento Docentes					
Variable	Definición de la variable	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos	Items
Información personal	Son datos necesarios para distingir las características de un individuo a otro.	Datos generales	Género	Cuestionario de preguntas cerradas y abiertas.	1
			Edad		2
			Experiencia docente		3
Tecnología en el ámbito educativo	Muestra el conjunto de medios, servicios o instalaciones necesarias para establecer contacto con la tecnología.	Infraestructura	Equipo de computo		4
			Conexión a internet		5
			Ingreso a la red		6
		Acceso	Tiempo		7 y 8
			Razón		9
			Sitios visitados		10
Competencias y habilidades virtuales	Identifica las competencia y habilidades que posee el docente asi como las necesarias a desarrollar.	Integración de la tecnología	Actividades realizadas		11
		Competencias a desarrollar y desarrolladas.	Dificultades		12 y 13
			Aciertos		14 y 15
Relación proceso de aprendizaje - tecnología	Establece el grado de interacción del docente con la tecnología aplicada a fines educativos.	Mundo virtual	Manejo de conceptos		16, 17, 18, 19 y 20
		Uso de las herramientas virtuales	Proceso de enseñanza		21 y 22
			Uso de herramientas virtuales		23 y 24

Tabla 9

El instrumento aplicado a los alumnos constaba de 5 partes y un total de 23 preguntas de las cuales 9 eran preguntas cerradas y 14 preguntas abiertas, siendo 22 preguntas obligatorias y 1 opcional que dependía de la respuesta inmediatamente anterior.

Instrumento Alumnos					
Variable	Definición de la variable	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos	Items
Información personal	Son datos necesarios para distinguir las características de un individuo a otro.	Datos generales	Género	Cuestionario de preguntas cerradas y abiertas.	1
			Edad		2
Tecnología en el ámbito educativo	Muestra el conjunto de medios, servicios o instalaciones necesarias para establecer contacto con la tecnología.	Infraestructura	Equipo de computo		3
			Conexión a internet		3
			Ingreso a la red		5
		Acceso	Tiempo		6 y 7
			Razón		8
			Sitios visitados		9
Competencias y habilidades virtuales	Identifica las competencia y habilidades que posee el docente asi como las necesarias a desarrollar.	Integración de la tecnología	Actividades realizadas		10
		Competencias a desarrollar y desarrolladas.	Dificultades		11 y 12
			Aciertos		13 y 14
Relación proceso de aprendizaje - tecnología	Establece el grado de interacción del docente con la tecnología aplicada a fines educativos.	Mundo virtual	Manejo de conceptos		15, 16, 17, 18 y 19
		Uso de las herramientas virtuales	Proceso de aprendizaje		20 y 21
			Uso de herramientas virtuales		22 y 23

Tabla 10

3.4 Procedimiento

Para la aplicación del instrumento se contó con el apoyo de la planta docente de la Licenciatura en francés (LEF), 3 grupos de Lengua Meta y el Centro de Auto-Acceso ubicado en la Facultad de Lenguas, el cual facilitó el préstamo de la Sala de Diagnóstico y Evaluación la cual cuenta con 30 equipos de cómputo.

Capitulo IV. Vaciado de datos

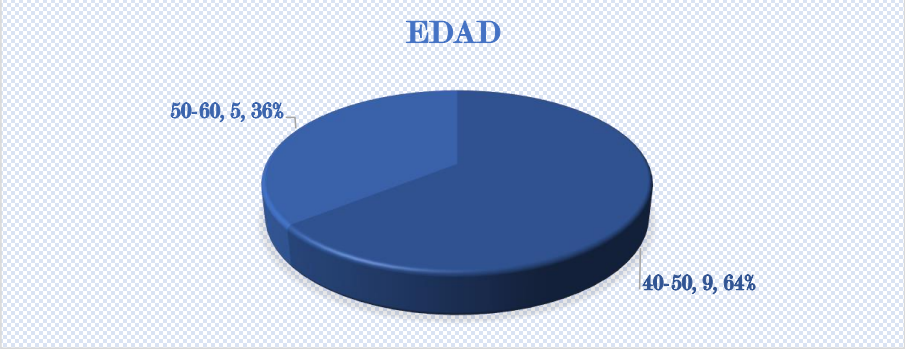
A continuación, se procede a mostrar la estadística de la información obtenida del instrumento aplicado a 14 docentes y 65 estudiantes de la Licenciatura en Francés.

1° Parte. Datos Generales: esta sección se compone de 3 preguntas, que buscan obtener información sobre el género, edad y experiencia docente. La primera pregunta es de opción múltiple y cuenta con 2 incisos, las preguntas restantes buscan obtener un valor numérico comprendido entre el 1 y el 100.

1. Género

Gráfica 3

De los 14 docentes participantes en la investigación 6 eran de género masculino y 8 de género femenino. 2. Edad



Gráfica 4

De los 14 docentes participantes 9 oscilan en el rango de edad de 40-50 años y 5 oscilan en el rango de 50-60 años.

3. Experiencia docente (en años)

Gráfica 5

De los 14 docentes participantes 9 refieren una experiencia docente oscilante en el rango de 1-10 años y 5 oscilan en el rango de 11-20 años.

2° Parte. Infraestructura: esta sección se conforma de 3 preguntas de opción múltiple que recaban información sobre los dispositivos tecnológicos que posee el participante, así como si es de orden personal o laboral, además de conocer sus fuentes de acceso a internet y el dispositivo más utilizado para este fin.

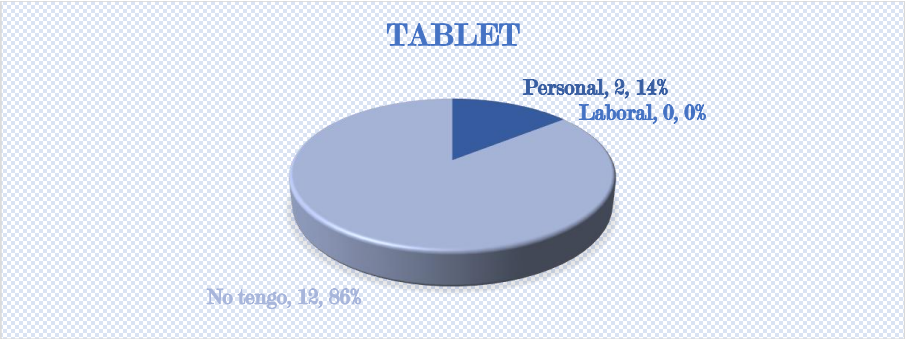
4. ¿Cuenta con alguno (s) de los siguientes equipos digitales?

Gráfica 6

De los 14 docentes participantes 14 cuentan con una computadora de escritorio laboral y 7 con un equipo personal.

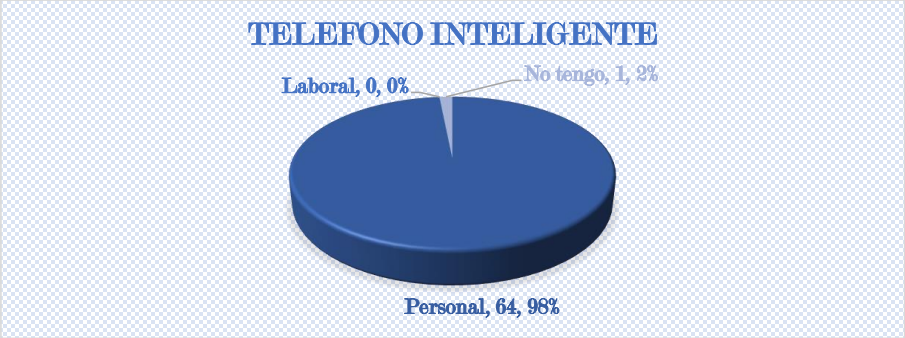
Gráfica 7

De los 14 docentes participantes 9 cuentan con una laptop personal y 5 no cuentan con el equipo.



Gráfica 8

De los 14 docentes participantes 2 cuentan con una tablet personal y 12 no cuentan con este equipo.



Gráfica 9

De los 14 docentes participantes 14 cuentan con un teléfono inteligente de uso personal.

Gráfica 10

De los 14 docentes participantes ninguno cuenta con otro dispositivo tecnológico.

5. ¿Cuenta con conexión a internet en...?

Gráfica 11

De los 14 docentes participantes 14 si cuentan con conexión a internet en casa.

Gráfica 12

De los 14 docentes participantes 9 si cuentan con conexión a internet desde la escuela y 5 no cuentan con internet.

Gráfica 13

De los 14 docentes participantes 14 si cuentan con conexión a internet desde su trabajo.

Gráfica 14

De los 14 docentes participantes 8 no cuentan con conexión a internet en espacios públicos y 6 sí cuentan con internet.

Gráfica 15

De los 14 docentes participantes 8 no cuentan con conexión a internet en establecimientos públicos y 6 sí cuentan con internet.

6. ¿Cuál es la forma más común para su ingreso a Internet?

Gráfica 16

De los 14 docentes participantes 8 ingresan a internet a través de su teléfono inteligente, 3 por medio de laptop, 2 por medio de computadora de escritorio y 1 por medio de Tablet.

3° Parte. Acceso: esta sección se compone de 4 preguntas 3 son de opción múltiple y una depende de la respuesta a la pregunta que la antecede. La sección obtiene información sobre el tiempo que el participante pasa en línea, la razón y los sitios que visita,

7. El tiempo que permanece diariamente en línea es de:

Gráfica 17

De los 14 docentes participantes 11 permanecen en línea en un rango de 2 a 4 horas diarias y 3 permanecen en línea de 5 a 7 horas diarias.

8. En caso de no coincidir con las respuestas anteriores mencione la frecuencia con la permanece diariamente en línea.

De los 14 docentes participantes ninguno respondió esta pregunta

9. Selecciona la razón principal por la que accede a Internet.

Gráfica 18

De los 14 docentes participantes 9 acceden a internet por comunicación y 5 por trabajo.

10. De la siguiente lista seleccione los sitios que vistas frecuentemente según corresponda a su uso.[1]

Correo electrónico (Gmail, Yahoo)

Chat (Whatsapp, Messenger)

Videoconferencia (Skype, Hangouts, Zoom)

Redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram)

Herramientas de trabajo colaborativo en red (Foros, Blogs, Wikis, Google Suite)

Buscadores (Google, Yahoo, Bases de Datos Académicas)

Lectores de RSS (Flipboard, Feedly, Apple Podcasts, RSS Owl, Sage)

Herramientas Ofimáticas (Office, Google Docs)

Editores de imágenes (Photoshop, Gimp)

Editores de audio (Audacity, Wavepad)

Editores de vídeo (Windows Movie Maker, Imovie, Adobe Premiere)

Herramientas de creación de contenidos (Prezi, Office Mix, Powtoon)

Plataformas educativas (Moodle, Blackboard, Google Classroom)

Espacios de administración de archivos digitales (Dropbox, Google Drive, OneDrive)

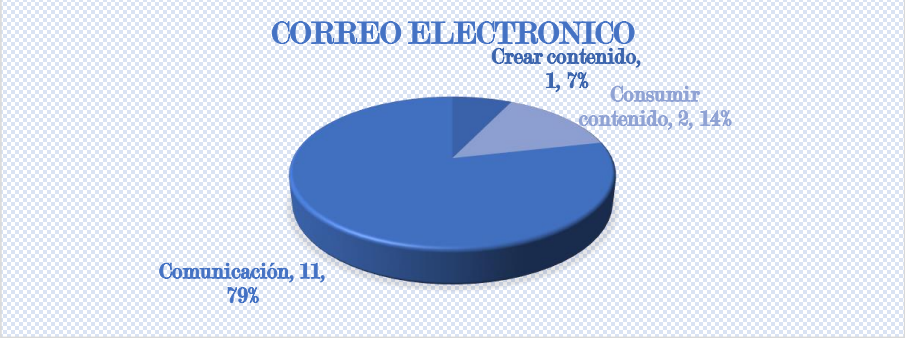
Marcadores sociales (Pinterest, Scoop.it, Tumblr, Diigo, Pocket)

Repositorios institucionales (BUAP)

Sistemas de respuesta en tiempo real (Turning Point, Learning Catalytics, Socrative, Kahoot)

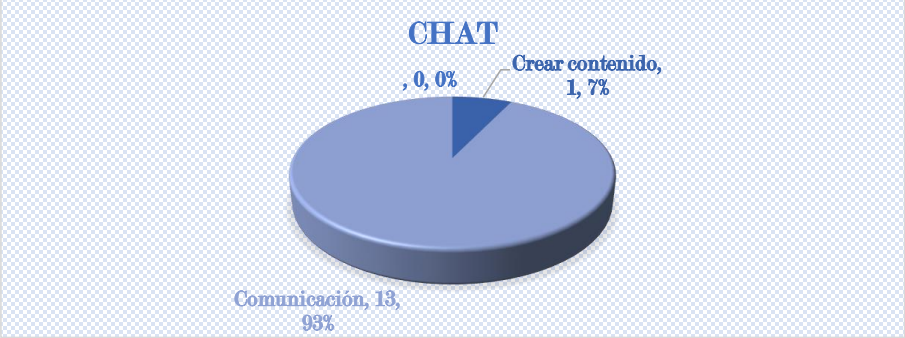
[1] En esta pregunta se consideró prudente mencionar ejemplos y no la definición.

Sistemas de gestión de contenido (Google Sites, Wix, Wordpress, Blogger, Joomla)
Herramientas de gestión de fuentes y revisión de citaciones (Mendeley, Endnote, Zotero)
Herramientas de detección de coincidencias (Turnitin, Safe assignment, Plagiarism)
Herramientas de organización de notas (Google Keep, Onenote, Evernote)
Plataformas de contenido audiovisual (Youtube, TED, Vimeo, Souncloud)
Herramientas de creación de cuestionarios (Google Forms, Surveymonkey, PollDaddy)



Gráfica 19

De los 14 docentes participantes 11 lo utilizan para comunicarse, 2 para crear contenido y 1 para consumir contenido.



Gráfica 20

De los 14 docentes participantes 13 lo utilizan para comunicarse y 1 para crear contenido.

Gráfica 21

De los 14 docentes participantes 9 las utilizan para comunicación, 3 no las conocen, 1 crea contenido y 1 consume contenido.

Gráfica 22

De los 14 docentes participantes 11 acceden a internet por comunicación, 1 crea contenido, 1 consume contenido y 1 no lo conoce.

Gráfica 23

De los 14 docentes participantes 9 las utilizan para crear contenido 1 para comunicación, 1 para consumir contenido y 3 no las conocen.

Gráfica 24

De los 14 docentes participantes 14 los utilizan para consumir contenido.

Gráfica 25

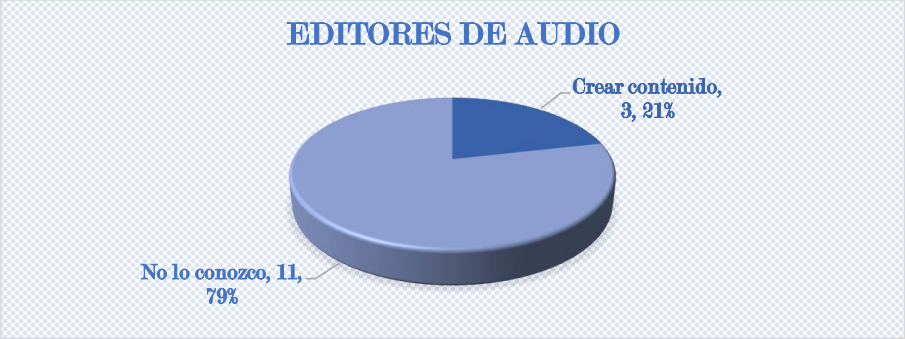
De los 14 docentes participantes 14 no los conocen.

Gráfica 26

De los 14 docentes participantes 14 las utilizan para crear contenido.

Gráfica 27

De los 14 docentes participantes 11 no los conocen y 3 los utilizan para crear contenidos.



Gráfica 28

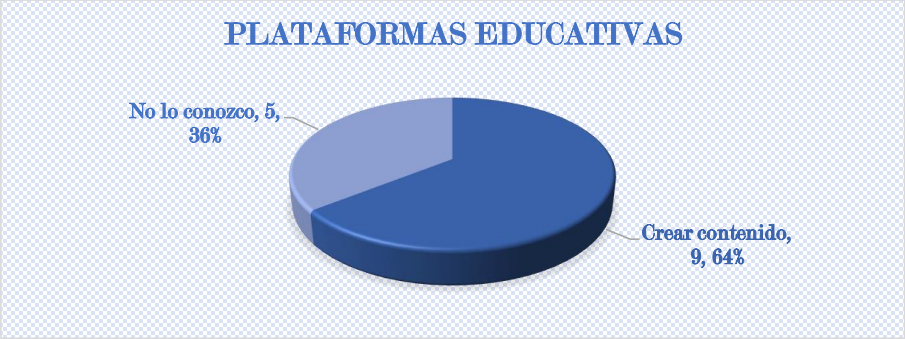
De los 14 docentes participantes 11 no los conocen y 3 los utilizan para crear contenido.

Gráfica 29

De los 14 docentes participantes 11 no los conocen y 3 los utilizan para crear contenido.

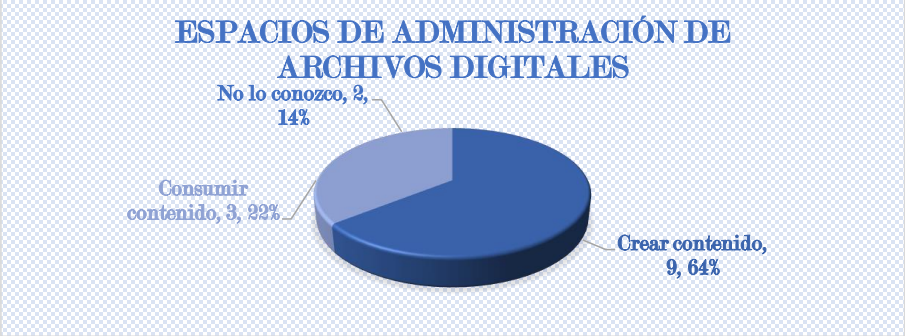
Gráfica 30

De los 14 docentes participantes 11 las utilizan para crear contenido y 3 no las conocen.



Gráfica 31

De los 14 docentes participantes 9 las utilizan para crear contenido y 5 no las conocen.



Gráfica 32

De los 14 docentes participantes 9 los utilizan para crear contenido, 3 para consumir contenido y 2 no los conocen.

Gráfica 33

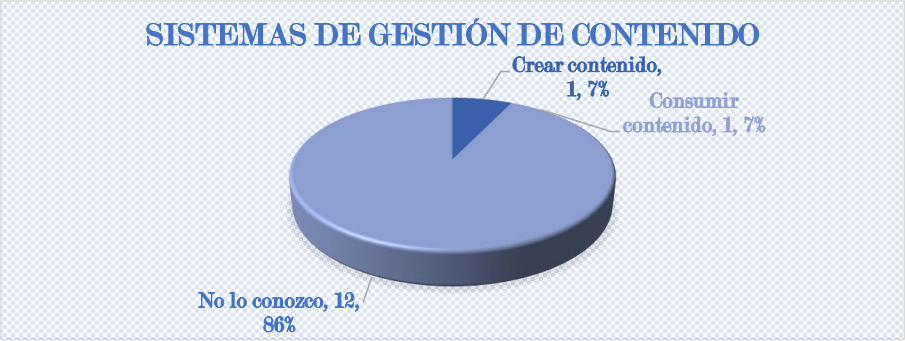
De los 14 docentes participantes 14 no los conocen.

Gráfica 34

De los 14 docentes participantes 3 los utilizan para consumir contenido y 11 no los conocen.

Gráfica 35

De los 14 docentes participantes 3 los utilizan para crear contenido y 11 no los conocen.



Gráfica 36

De los 14 docentes participantes 1 los usa para crear contenido, 1 para consumir contenido y 12 no los conocen.

Gráfica 37

De los 14 docentes participantes 6 los usan para crear contenido y 8 no los conocen.

Gráfica 38

De los 14 docentes participantes 8 los utilizan para crear contenido y 4 no los conocen.

Gráfica 39

De los 14 docentes participantes 2 los utilizan para crear contenido y 12 no los conocen.

Gráfica 40

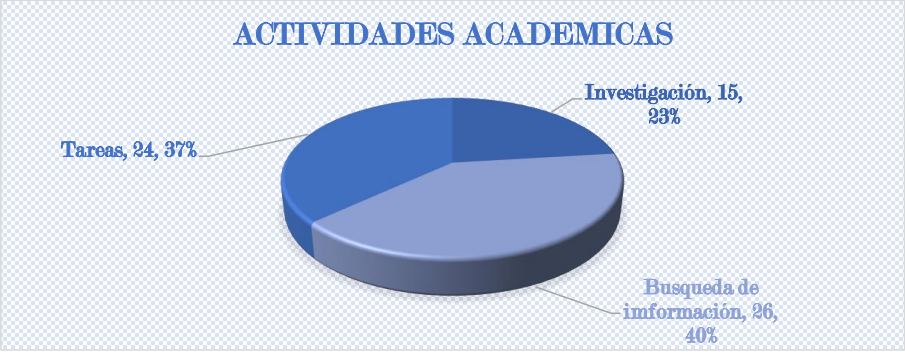
De los 14 docentes participantes 14 las utilizan para consumir contenido.

Gráfica 41

De los 14 docentes participantes 11 las utilizan para crear contenido y 3 no las conocen.

4° Parte. Competencias y habilidades virtuales: esta sección es integrada por 5 preguntas abiertas enfocadas a recabar información sobre las aplicaciones del internet a la vida académica las dificultades que se presentan al momento de emplearlas y las posibles causas, además de abordar el tema de las competencias mediáticas.

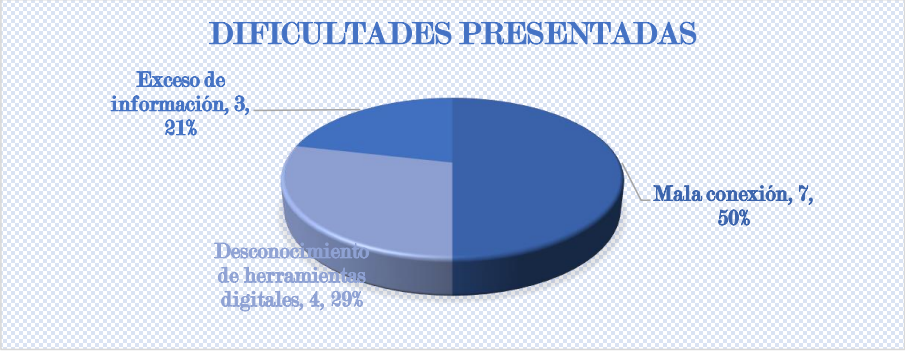
11. ¿Cuáles son las principales actividades académicas que realiza a través de Internet?



Gráfica 42

De los 14 docentes participantes 6 realizan búsqueda de información, 5 realizan diseño de clase y 3 realizan investigación.

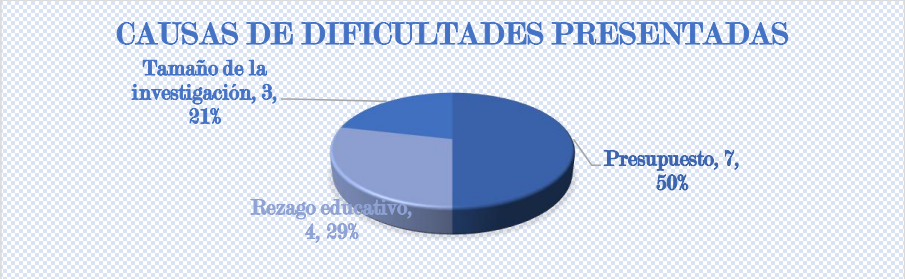
12. ¿Cuáles son las principales dificultades que se le presentan al realizar dichas actividades académicas?



Gráfica 43

De los 14 docentes participantes 7 refieren una mala conexión a internet, 4 al desconocimiento de herramientas digitales y 3 al exceso de información.

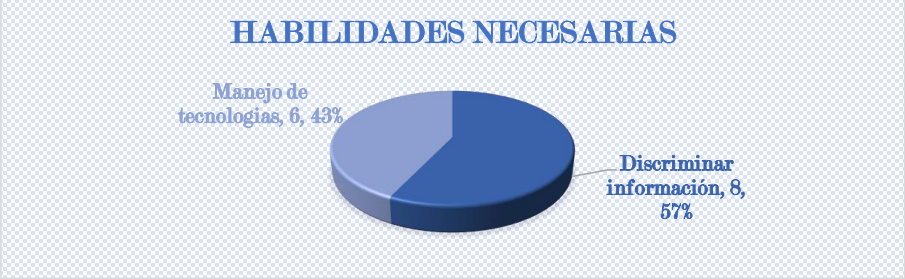
13. ¿A qué cree que se deben las dificultades mencionadas? ¿Por qué?



Gráfica 44

De los 14 docentes participantes 7 consideran como causa el presupuesto, 4 el rezago educativo y 3 el tamaño de la investigación.

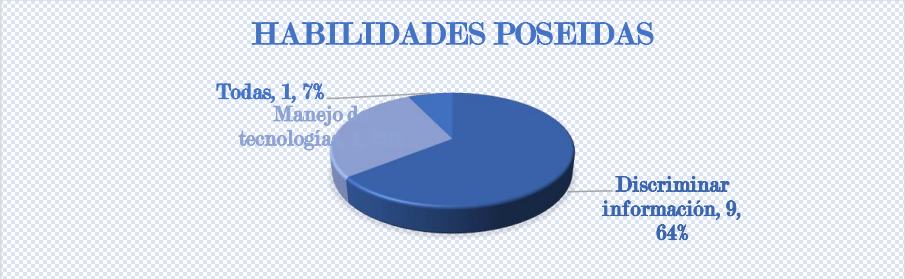
14. ¿Qué competencias y habilidades son necesarias para el uso de Internet?



Gráfica 45

De los 14 docentes participantes 8 opinan que es necesario saber discriminar la información, y 6 opinan que es necesario saber manejar las tecnologías.

15. De las competencias y habilidades que mencionó, ¿cuáles posee?



Gráfica 46

De los 14 docentes participantes 9 refieren poseer la habilidad de discriminar información 4 poseen la habilidad de manejar las tecnologías y 1 posee todas las habilidades.

5° Parte. Relación con el mundo virtual: esta sección es conformada por 9 preguntas abiertas que recolectan información sobre el conocimiento que se tiene de los conceptos relacionados a las tecnologías, además de indagar cual el papel que desempeñan en las actividades académicas desde las funciones que desempeña el docente.

16. Herramientas virtuales

Gráfica 47

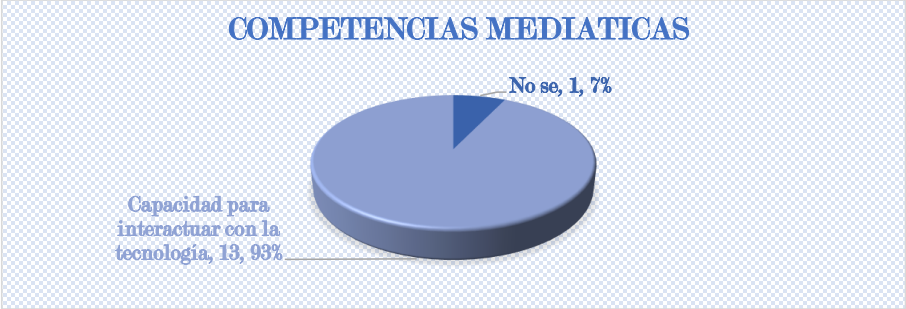
De los 14 docentes participantes 13 las relacionan con programas y plataformas y 1 no sabe.

17. Prosumidor

Gráfica 48

De los 14 docentes participantes 14 desconocen el término.

18. Competencias mediáticas



Gráfica 49

De los 14 docentes participantes 13 las definen como la capacidad para interactuar con la tecnología y 1 no sabe.

19. Ciudadanía virtual

Gráfica 50

De los 14 docentes participantes 11 la definen como las relaciones en internet y 3 no saben.

20. Mundo Virtual

Gráfica 51

De los 14 docentes participantes 13 lo relacionan a una realidad en internet y 1 no sabe.

21. ¿Qué entiende por proceso de Enseñanza mediado por herramientas virtuales?

Gráfica 52

De los 14 docentes participantes 14 opinan que el proceso de enseñanza por medio de la tecnología.

22. ¿Cómo entiende su proceso de enseñanza mediado por herramientas virtuales?

Gráfica 53

De los 14 docentes participantes 13 lo relacionan con el uso de sitios web y 1 no sabe.

23. ¿Cómo integra las herramientas virtuales a sus actividades académicas?

Gráfica 54

De los 14 docentes participantes 8 utilizan sitios web, 5 buscan información y 1 no las utiliza.

24. ¿Qué función cumplen las herramientas virtuales en sus actividades académicas?

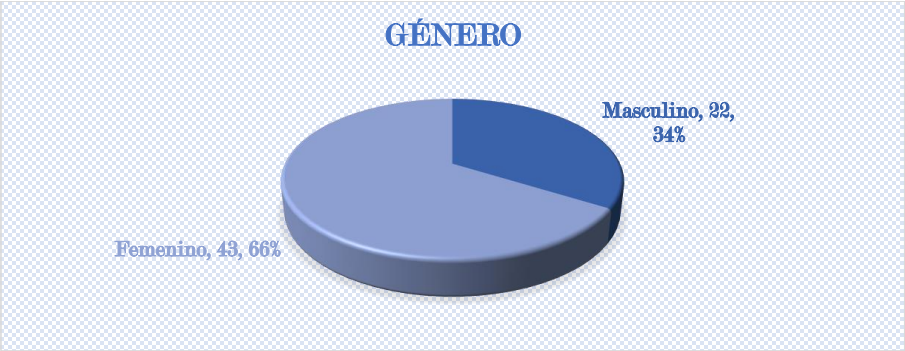
Gráfica 55

De los 14 docentes participantes 6 las conciben como apoyo, 4 como refuerzo, 3 como comunicación y 1 no sabe.

Se prosigue con la información obtenida de los alumnos.

1° Parte. Datos Generales: este apartado se compone de dos preguntas que buscan obtener información sobre el género y la edad.

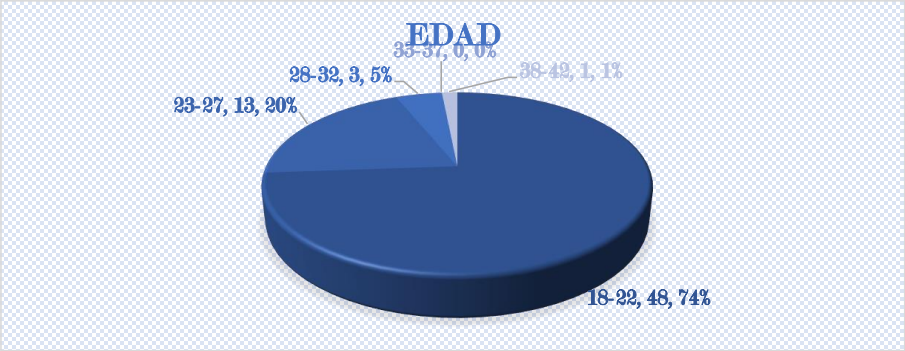
1. Género



Gráfica 56

De los 65 alumnos participantes en el estudio 22 eran de género masculino y 43 de género femenino.

2. Edad



Gráfica 57

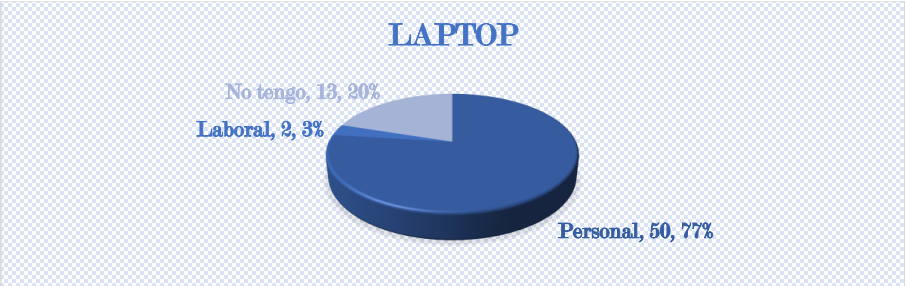
De los 65 alumnos 48 se ubican en el rango de edad de 18-22 años, 13 alumnos se ubican en el rango de edad de 23-27 años, 3 se ubican en el rango de edad de 28-32 años y 1 alumno se ubica en el rango de edad de 38-42 años.

2° Parte. Infraestructura

3. ¿Cuentas con alguno (s) de los siguientes equipos digitales?

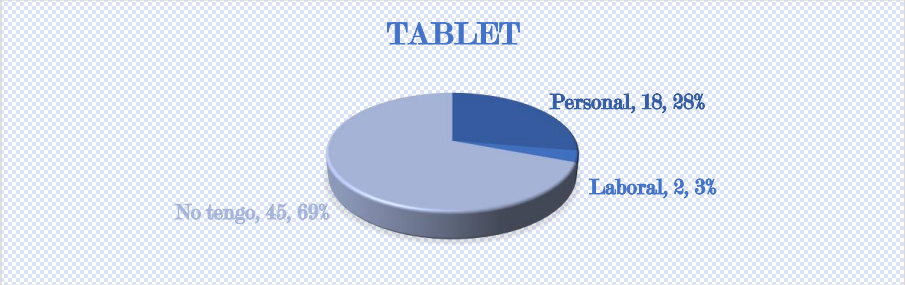
Gráfica 58

De los 65 participantes 35 no cuentan con computadora de escritorio, 23 cuentan con una computadora de escritorio personal y 7 laboral.



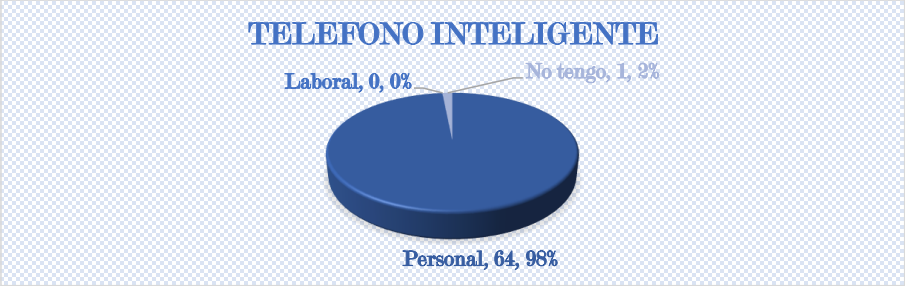
Gráfica 59

De los 65 participantes 13 no cuentan con laptop, 50 cuentan con laptop personal y 2 laboral.



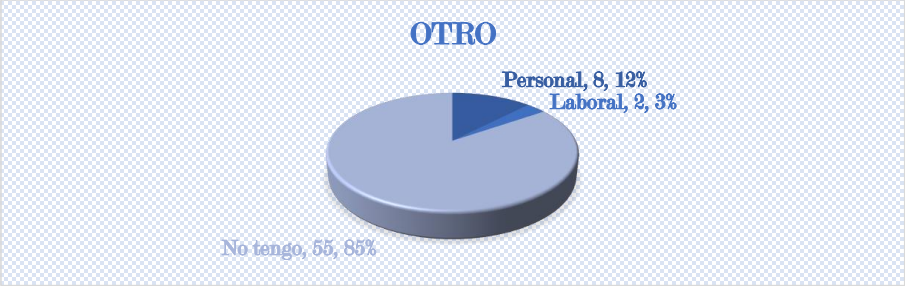
Gráfica 60

De los 65 participantes 45 no cuentan con tablet, 18 cuentan con una Tablet personal y 2 laboral.



Gráfica 61

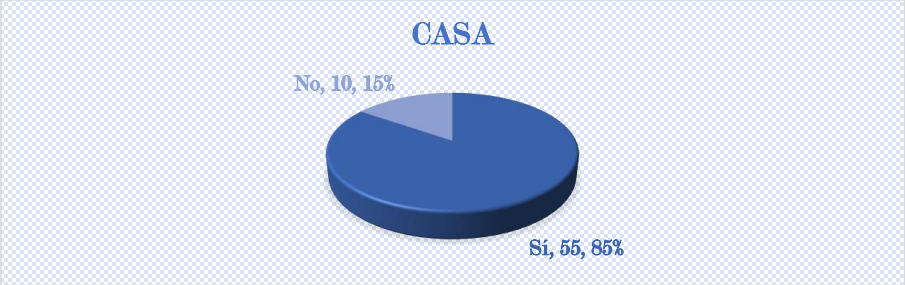
De los 65 participantes 1 no cuentan con teléfono inteligente, 64 cuentan con un teléfono inteligente personal y ninguno con un teléfono inteligente laboral.



Gráfica 62

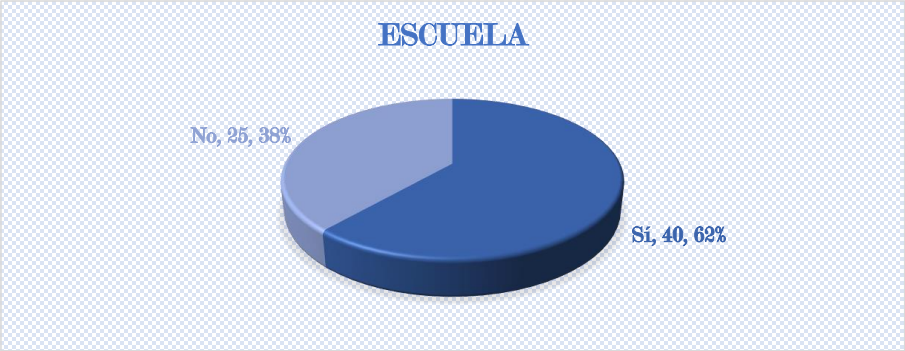
De los 65 participantes 55 no cuentan con otro dispositivo tecnológico, 8 algún dispositivo personal y 2 con dispositivos para laborar; estos son impresoras.

4. ¿Cuentas con conexión a internet en...?



Gráfica 63

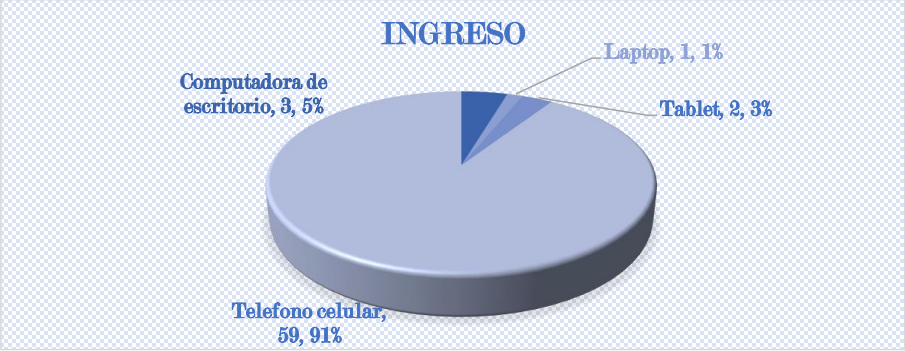
De los 65 participantes 55 respondieron Sí y 10 respondieron No.



Gráfica 64

De los 65 participantes 40 respondieron Sí y 25 respondieron No.

5. ¿Cuál es la forma más común para tu ingreso a Internet?



Gráfica 65

De los 65 participantes 59 acceden a internet por medio de un teléfono inteligente, 3 por medio de una computadora de escritorio, 2 por medio de una tablet y 1 por medio de una laptop.

3° Parte. Acceso

6. El tiempo que permaneces diariamente en línea es de:

Gráfica 66

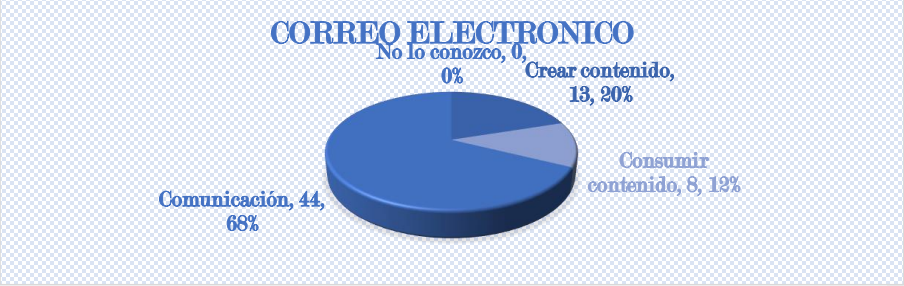
De los 65 participantes 26 permanecen en línea de 2 a 4 horas, 11 menos de dos horas, 6 de 6 a 8 horas, 4 más de 9 horas y 2 de 5 a 7 horas.

7. En caso de no coincidir con las respuestas anteriores menciona la frecuencia con la permaneces diariamente en línea.
8. En este caso ninguno de los participantes respondió la pregunta. Selecciona la razón principal por la que accedes a Internet.

Gráfica 67

De 65 participantes 27 ingresan a internet por ocio, 20 por comunicación, 16 por actividades académicas y 2 por cuestiones laborales.

9. De la siguiente lista selecciona los sitios que vistas frecuentemente según corresponda a su uso

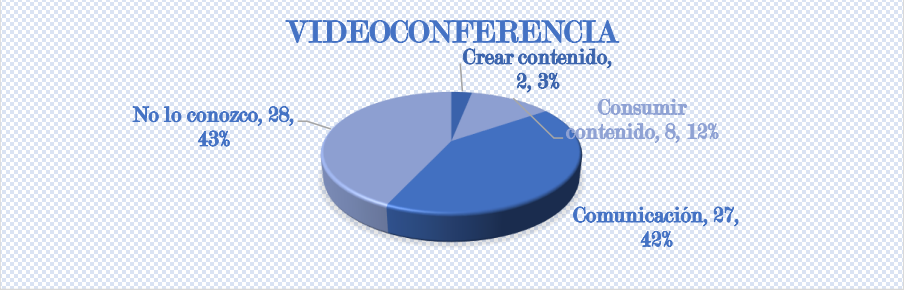


Gráfica 68

De los 65 participantes 44 ingresan por comunicación, 13 por crear contenido y 8 por consumir contenido.

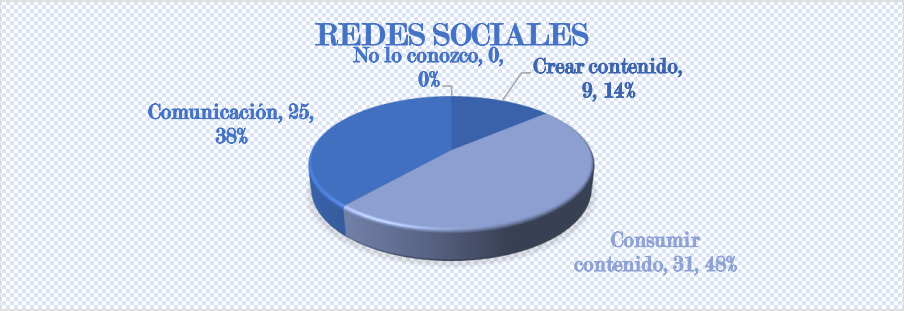
Gráfica 69

De los 65 participantes 54 ingresan por comunicación, 7 por consumir contenido y 4 por crear contenido.



Gráfica 70

De los 65 participantes 43 no lo conocen, 27 por comunicación, 8 por consumir contenido y 2 por crear contenido.

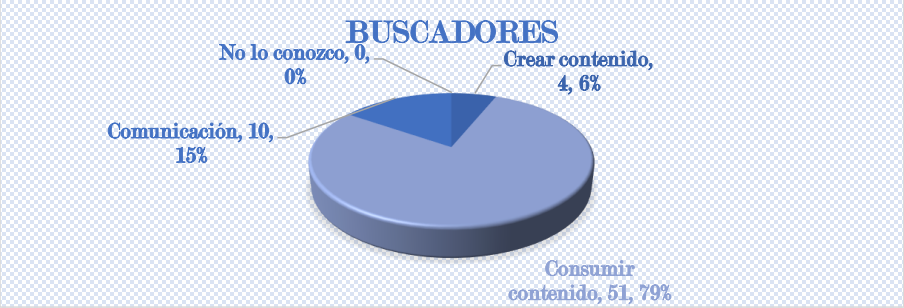


Gráfica 71

De los 65 participantes 31 consumen contenido, 25 se comunican y 9 crean contenido.

Gráfica 72

De los 65 participantes 14 no las conocen, 16 crean contenido por medio de ellas y 12 las utilizan para comunicarse.

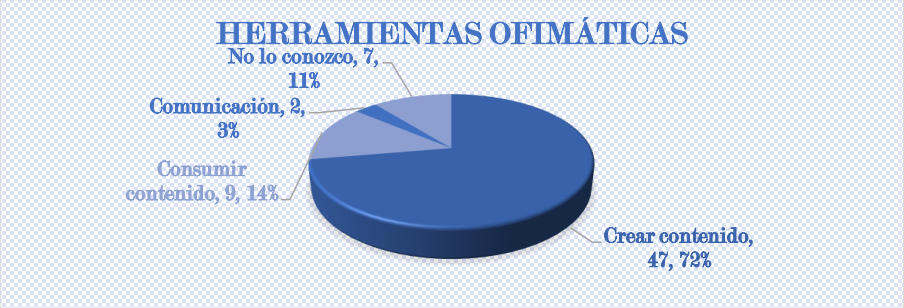


Gráfica 73

De los 65 participantes 51 consumen su contenido, 10 los utilizan como forma de comunicación y 4 para crear contenido.

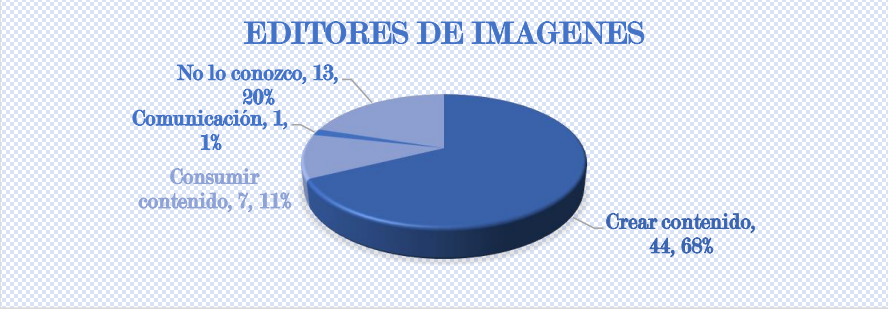
Gráfica 74

De los 65 participantes 43 no los conocen, 18 los utilizan para consumir contenido, 2 crean contenido por medio de ellos y 2 los utilizan para comunicarse.



Gráfica 75

De los 65 participantes 47 crean contenido, 9 consumen su contenido, 7 no las conocen y 2 las utilizan para comunicarse.



Gráfica 76

De los 65 participantes 44 crean contenido, 13 no los conocen, 7 consumen su contenido y 1 se comunica por medio de ellos.

Gráfica 77

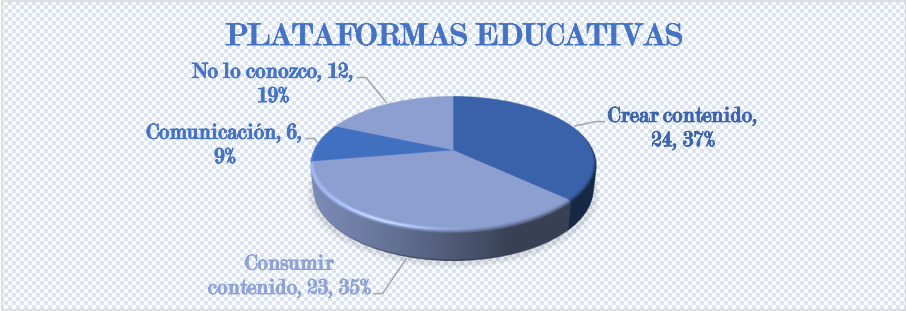
De los 65 participantes 42 no los conocen, 19 crean contenido, 3 consumen su contenido y 1 lo utiliza para comunicarse.

Gráfica 78

De los 65 participantes 44 crean contenido, 17 no los conocen, 3 consumen su contenido, y 1 lo utiliza para comunicarse.

Gráfica 79

De los 65 participantes 45 crean contenido, 15 no las conocen y 5 consumen su contenido.

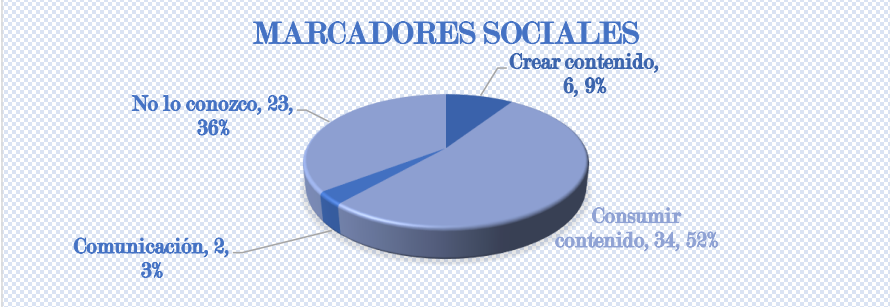


Gráfica 80

De los 65 participantes 24 crean contenido, 23 consumen contenido, 12 no las conocen y 9 las utilizan para comunicarse.

Gráfica 81

De los 65 participantes 35 crean contenido, 22 consumen contenido, 5 se comunican por medio de ellos y 3 no los conocen.



Gráfica 82

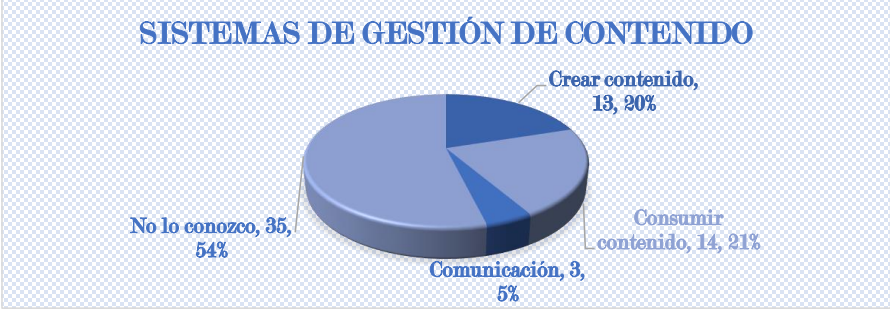
De los 65 participantes 34 consumen su contenido, 23 no los conocen, 6 crean contenido y 2 se comunican a través de ellos.

Gráfica 83

De los 65 participantes 26 no los conocen, 24 consumen su contenido, 11 se comunican por medio de ellos y 4 crean contenido.

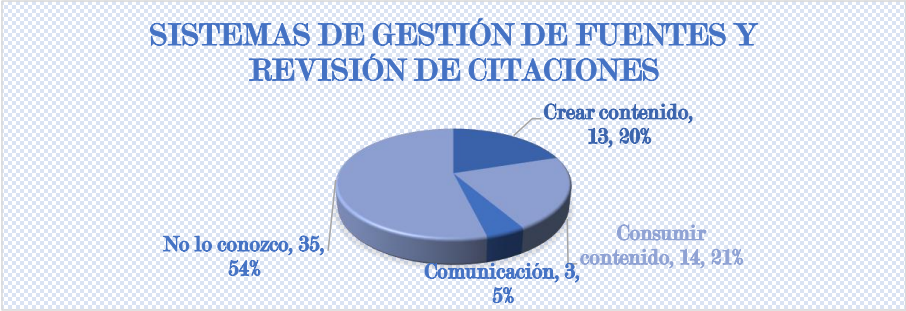
Gráfica 84

De los 65 participantes 34 no los conocen, 16 crean contenido, 12 consumen contenido y 3 se comunican gracias a ellos.



Gráfica 85

De los 65 participantes 35 no los conocen, 14 consumen su contenido, 13 crean contenido y 3 se comunican por medio de ellos.



Gráfica 86

De los 65 participantes 35 no los conocen, 14 consumen su contenido, 13 crean contenido y 3 se comunican a través de ellos.

Gráfica 87

De los 65 participantes 56 no las conocen, 5 consumen su contenido y 4 crean contenido.

Gráfica 88

De los 65 participantes 35 no las conocen, 21 crean contenido, 8 consumen contenido y 1 las utiliza para comunicarse.

Gráfica 89

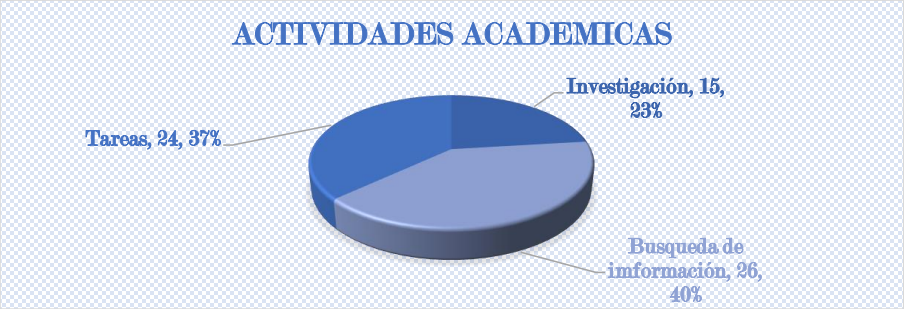
De los 65 participantes 57 consumen contenido, 3 crean contenido, 3 se comunican por medio de ellas y no las conocen.

Gráfica 90

De los 65 participantes 37 no las conocen, 16 crean contenidos, 9 consumen contenidos y 3 las utilizan para comunicarse.

4° Parte. Competencias y habilidades virtuales

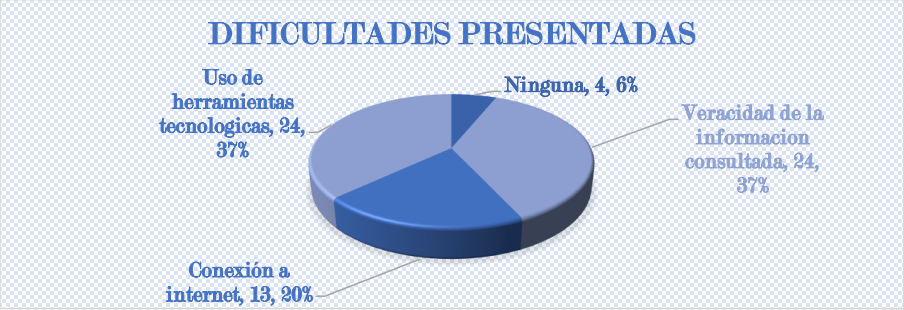
10. ¿Cuáles son las principales actividades académicas que realizas a través de Internet?



Gráfica 91

De los 65 participantes 26 buscan información, 24 realizan tareas y 15 investigación.

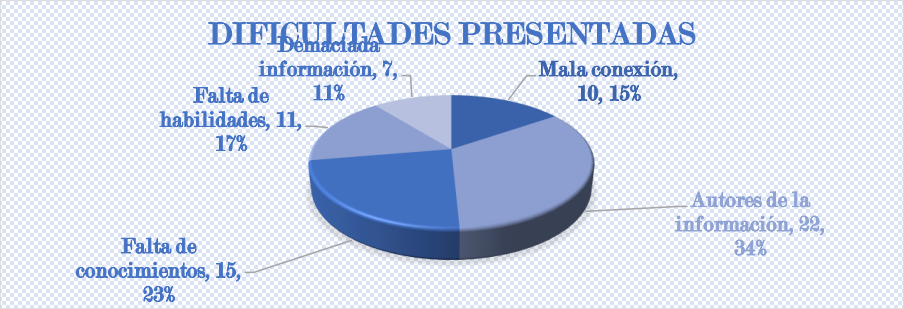
11. ¿Cuáles son las principales dificultades que se te presentan al realizar dichas actividades académicas?



Gráfica 92

De los 65 participantes 24 refieren al uso de las herramientas tecnológicas, 24 a la veracidad de la información, 13 a la conexión a internet y 4 a ninguna causa en específico.

12. ¿A qué crees que se deben las dificultades mencionadas? ¿Por qué?



Gráfica 93

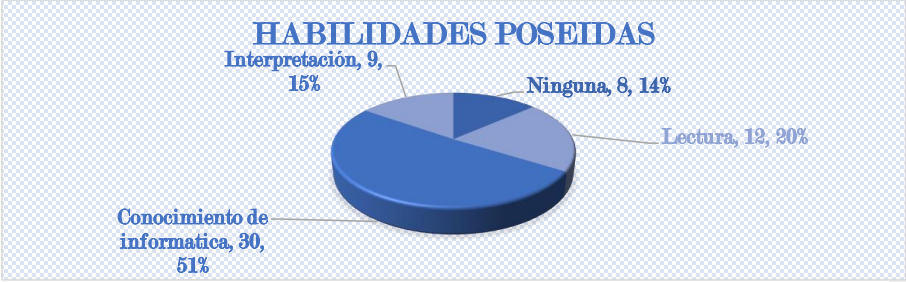
De los 65 participantes 22 refieren a los autores de la información, 15 a la falta de conocimientos, 11 a la falta de habilidades, 7 a demasiada información y 10 a una mala conexión.

13. ¿Qué competencias y habilidades son necesarias para el uso de Internet?

Gráfica 94

De los 65 participantes 18 indican que son necesarios conocimientos de informática, 16 lectura, 17 saber buscar y 14 interpretación.

14. De las competencias y habilidades que mencionaste, ¿cuáles posees?

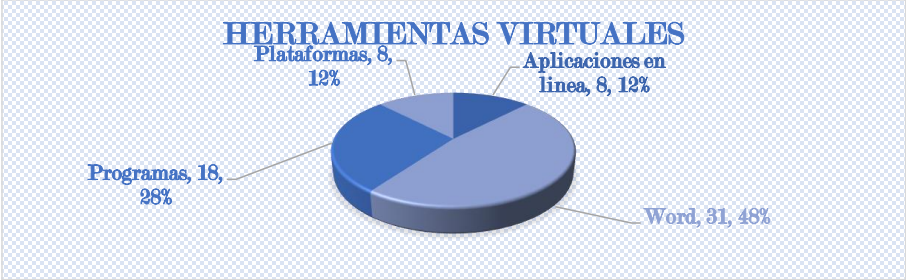


Gráfica 95

De los 65 participantes 30 poseen conocimientos de informática, 12 de lectura, 9 de interpretación y 8 ninguna.

5° Parte. Relación con el mundo virtual

15. Herramientas virtuales



Gráfica 96

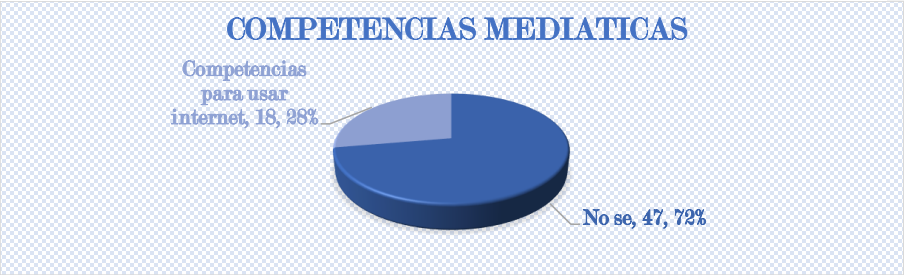
De los 65 participantes 31 relacionan a las herramientas virtuales con Word, 18 a programas, 8 a plataformas y 8 a aplicaciones en línea.

16. Prosumidor

Gráfica 97

De los 65 participantes 65 no están familiarizados con el termino prosumidor.

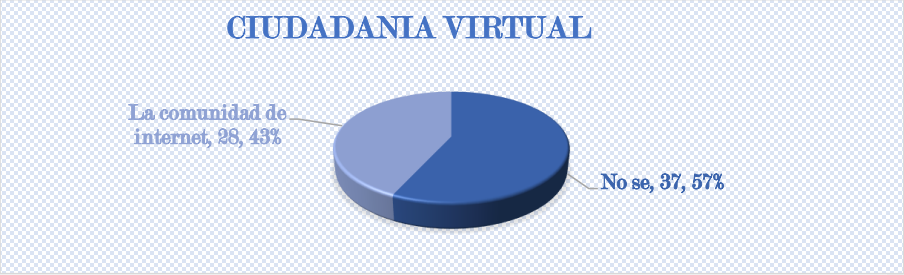
17. Competencias mediáticas



Gráfica 98

De los 65 participantes 18 opinan que el termino hace referencia a las competencias para usar internet y 47 no están familiarizados con el término.

18. Ciudadanía virtual



Gráfica 99

De los 65 participantes 37 no comprenden el termino y 28 opinan que es la comunidad de internet.

19. Mundo Virtual

Gráfica 100

De los 65 participantes 43 opinan que es todo lo que tiene que ver con internet y 22 no comprenden el término.

20. ¿Qué entiendes por proceso de Aprendizaje mediado por herramientas virtuales?

Gráfica 101

De los 65 participantes 38 opinan que es aprender en internet, 16 que es aprender por medio de aparatos electrónicos y 11 no saben.

21. ¿Cómo entiendes tu proceso de aprendizaje mediado por herramientas virtuales?

Gráfica 102

De los 65 participantes 33 no saben y 32 opinan que es utilizar internet.

22. ¿Cómo integras las herramientas virtuales a tus actividades académicas?

Gráfica 103

De los 65 participantes 38 lo hacen buscando información, 15 usando aplicaciones y 12 al momento de hacer tareas.

23. ¿Qué función cumplen las herramientas virtuales en tus actividades académicas?

Gráfica 104

De los 65 participantes 42 opinan que es un apoyo y 23 que es organizar información.

Capitulo V. Análisis e interpretación de la información.

La información recabada en el instrumento aplicado a docentes y alumnos responde las siguientes variables:

1. Información personal: Son datos necesarios para distinguir las características de un individuo a otro.
2. Tecnología en el ámbito educativo: Muestra el conjunto de medios, servicios o instalaciones necesarias para establecer contacto con la tecnología.
3. Competencias y habilidades virtuales: Identifica las competencias y habilidades que posee el docente, así como las necesarias a desarrollar.
4. Relación proceso de enseñanza - aprendizaje – tecnología: Establece el grado de interacción del docente con la tecnología aplicada a fines educativos.

En cuanto a la variable de información personal encontramos que tanto en la muestra tomada de estudiantes como la de profesores, la población era mixta, es decir, estaba conformada por hombres y mujeres; cabe mencionar que en ambos casos el universo estaba conformado en su mayoría por mujeres. Mientras que la edad promedio de estudiantes es de 20 años, la edad promedio de docentes es de 45 años, lo que da como resultado una brecha generacional de 25 años entre docentes y alumnos. El promedio de años como docentes en activo oscila en 10 años

De la variable tecnología en el ámbito educativo encontramos que, en cuanto a acceso a Internet y equipos tecnológicos, los docentes tienen un acceso mayor en comparación con los alumnos, si bien es cierto que los docentes tienen mayores posibilidades de conexión a internet no se encuentran en constante uso de ella, por su parte los alumnos no tienen tantas posibilidades de conexión en comparación con los docentes, pero pasan más tiempo en línea. En cuanto a los conocimientos sobre el uso de tecnología ambas poblaciones

tienen conocimientos básicos, tanto docentes como alumnos esta familiarizados con herramientas virtuales básicas como son los buscadores o las herramientas ofimáticas. cabe destacar que ambas poblaciones se muestran indiferentes a adquirir conocimientos nuevos sobre este tema, la razón en la los docentes es que no los consideran necesarios, mientras que los estudiantes opinan que tienen los suficientes conocimientos. Para los docentes es común ingresar a la red por medio de computadoras de escritorio, mientras que para los alumnos es común hacer por medio de un teléfono inteligente, aun cuando ambos sujetos cuentan con este dispositivo.

En la variable competencias y habilidades virtuales, de la misma manera, ambos universos consideran que las competencias necesarias para la integración de la tecnología al proceso educativo es la habilidad lectora y el manejo de lo digital a escala técnica, igualmente consideran no poseer estas habilidades en su totalidad haciendo énfasis en la importancia de la habilidad lectora. Finalmente, en la variable relación con el proceso de enseñanza - aprendizaje – tecnología se encuentra que ambos desconocen el significado de los conceptos derivados de la tecnología y la utilizan como una simple fuente de información la cual los abruma con el excedente de la misma, reafirmando que ambas poblaciones poseen un conocimiento básico. Se observa que no existe un proceso de reflexión sobre las implicaciones de la tecnología en el contexto educativo por parte de docentes y alumnos.

Variable	Docentes	Alumnos
Información personal:	Población mixta En su mayoría del género femenino. Edad promedio de 45 años. Años de experiencia en promedio 10 años.	Población mixta. En su mayoría del género femenino. Edad promedio de 20 años.
Tecnología en el ámbito educativo	Acceso a internet alto. Acceso a equipos tecnológicos alto. Conocimiento básico de las herramientas virtuales.	Acceso a internet medio. Acceso a equipos tecnológicos medio. Conocimiento básico de las herramientas virtuales.
Competencias y habilidades virtuales:	Las habilidades que se consideran de mayor relevancia son la comprensión lectora y el uso de tecnologías. No poseen todas las habilidades.	Las habilidades que se consideran de mayor relevancia son la comprensión lectora y el uso de tecnologías. No poseen todas las habilidades.
Relación proceso de enseñanza - aprendizaje – tecnología:	No están familiarizados con los conceptos derivados de la tecnología. El empleo de las herramientas virtuales se reduce a la búsqueda de información y comunicación.	No están familiarizados con los conceptos derivados de la tecnología. El empleo de las herramientas virtuales se reduce a la búsqueda de información y comunicación.

Tabla 11

Capítulo VI. Conclusiones y recomendaciones

La tecnología aplicada al proceso educativo presenta una constante, “no existe una adecuada concepción del uso de la tecnología por parte de docentes y alumnos”, esto se puede observar en el hecho que ambos sujetos preponderan su función a actividades de comunicación (chatear, revisar redes sociales) y de ocio (tales como ver videos, memes, etc.). Ya que estas funciones son las que están arraigadas en las mentes de estos individuos, inmediatamente chocan con las funciones de la educación pues esta no es una actividad de ocio, e inminentemente convierte a las herramientas virtuales en distractores para el proceso de aprendizaje de los alumnos e incluso para el proceso de enseñanza de los docentes; es verdad que es común ver alumnos con el celular enviando mensajes en hora de clase, pero también a docentes. Una forma de evitar este contratiempo es no usarlos al momento de las actividades de enseñanza – aprendizaje; este hecho resulta incongruente, pues para la elaboración de un ensayo se requiere de un procesador de textos de computadora, para exposiciones se requieren presentaciones en computadora, las principales fuentes de información son las encontradas en internet y no en una biblioteca como solía ser. En el caso particular de la LEF, cuando los docentes emplean alguna herramienta virtual al momento de la clase, estas simplemente son utilizadas como etapa de sensibilización proyectando una imagen o un video, como reproductor de audio o video según los objetivos de la clase y la actividad a realizar con dicho material, como actividades lúdicas a manera de relajación del ambiente de clase, o simplemente como proyector de información o sustituto de pizarrón; es decir si la tecnología se emplea en el momento de la clase es simplemente como una modernización del material mas no como una innovación. Muchos son los esfuerzos que organismos internacionales han hecho para lograr una integración total de las tecnologías a los procesos educativos, cabe mencionar que la Unesco es el organismo que más esfuerzos a realizado en materia de educación tecnológica se refiere. Se encuentra investigaciones acerca de la importancia de la tecnología en educación, de este y otros organismos, así como diversos manuales, conferencias, recomendaciones, tratados, etc. No obstante, existes dos obstáculos que impiden la integración de la tecnología al aula de clase y a las actividades de enseñanza - aprendizaje, estas son la brecha digital y derivado de este problema la alfabetización digital. Pese a que se vive en un mundo tecnologizado en todos los aspectos, no todos los espacios cuentan con la infraestructura necesaria para acceder al internet y con él al mundo virtual. Tómese en consideración que son mucho los motivos que causan la disparidad en cuanto a la repartición de recursos, lamentablemente pese a que la educación debería estar al

Comentado [YC1]: Respuesta a pregunta 1

Comentado [YC2]: Objetivo especifico 1

alcance de todos y contar con los aditamentos necesarios para llevar a cabo su proceso formativo no es así, lo que provoca que existan países con mayor acceso a los recursos virtuales, incluso dentro de un mismo país existen zonas sin acceso a internet. Esta enorme brecha digital provoca que cualquier esfuerzo por educar a las sociedades en cuanto al uso de la tecnología parezca insipiente y clasista, puesto que solo los sectores más favorecidos podrán acceder a esta formación en tecnología y emplearla, provocando en el resto de la población un rezago educativo que lejos de contribuir a la alfabetización digital causaría atrasos. Es de puntualizar, que organismos y gobiernos realizan acciones para combatir el analfabetismo tecnológico y sobre todo para reducir la brecha digital, aunque esta no sea una labor que se pueda realizar de manera inmediata pues requiere de recurso económicos y tiempo, justamente el factor del cual se carece en esta acelerada evolución tecnológica.

Haciendo a un lado este desolador horizonte, provocado por estos factores se puede decir que la tecnología posee diversas características que le permiten su integración al ambiente educativo.

Comentado [YC3]: Pregunta 2

En definitivo las principales características que permiten la integración de la tecnología al proceso educativo es que rompen las barreras del tiempo y el espacio, sin importar el lugar o el momento siempre y cuando se tenga la disposición de aprender o enseñar, el mundo virtual será una herramienta de gran utilidad; al no estar sujeto a un determinado lugar se puede interactuar con diferentes personas en todo el mundo lo que da como resultado acercarse a diferentes formas de concebir un conocimiento determinado lo que genera una retroalimentación que da como resultado saberes solidos e íntegros. Otro punto importante es que se puede configurar un espacio personalizado donde el individuo se sienta cómodo para llevar a cabo sus actividades académicas. El docente no está determinado a enseñar en determinado tiempo y sobre todo el alumno no está impuesto a aprender en un horario especifico, ya que las clases pueden ser grabadas, o programar actividades que pueden ser realizadas en un momento idóneo para estos dos individuos, lo que reduce la falta de atención en clase presencia. Es además flexibles, esto significa que se adecua a los diversos contextos y necesidades tanto de docentes como alumnos, es verdad que existe una basta diversidad de herramientas virtuales, aun así, siempre existe la posibilidad de crear nuevas herramientas y personalizarlas a las actividades académicas que se realizan. Representa una valiosa fuente de información, actualmente todas las investigaciones que realiza la comunidad científica se encuentran en el mundo virtual, algunas son de libre acceso y otras tienen costo, aun así, el costo por un libro digital es menor que el costo por un libro impreso; algunas bibliotecas han comenzado a mudarse a esta modalidad, así

como diversos archivos históricos, las noticias del día e incluso de bastantes años atrás se encuentran en este mismo formato. Claro esta representar un sinfín de oportunidades para el proceso educativo de la LEF, ya que permite el acercamiento a los diferentes países de habla francófona sin necesidad de viajar, esto se traduce en la cercanía a la cultura lo que genera un mejor dominio de la lengua. Además, son relativamente fáciles de emplear siempre y cuando se tengan las competencias necesarias, puesto que para poder utilizar es primero necesario tener conocimiento de su funcionamiento para comprender sus posibles aplicaciones.

Existe una un hueco en cuanto a las competencias necesarias para insertarse en el mundo virtual, esta falta de competencias origina que la tecnología no pueda integrarse completamente a los diferentes contextos en este caso al de la educación, como se menciona líneas arriba la integración de la tecnología se resume a la modernización de procesos mas no a la innovación, esto se ve reflejado en la LEF donde estas herramientas solo sirven para compartir material didáctico o hacer anuncios sobre las actividades del curso, y mayormente como la modernización de reproductores de música o video. Es de vital importancia cimentar las bases de los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que se requieren para este mundo; si bien es cierto que muchos son los aspectos positivos que aportan, también son muchos son los aspectos negativos. El individuo está expuesto a una sobre información constante para lo cual requiere diferenciar cual es el contenido relevante para los asuntos que le competen resolver en cada situación. El internet alberga además un estado de anonimato que otorga cierta libertad de expresión sin represalias aparentes, esto representa falta de veracidad en la información que se obtiene de esta fuente, pero sobre todo representa un peligro entiéndase que cada acción tomada en el mundo virtual tiene repercusión en el mundo físico. Para afrontar y disminuir dichos efectos negativos y evitar peligros, pero sobre todo lograr un acoplamiento armónico al mundo virtual es prudente desarrollar diversas competencias como las ya mencionadas en el marco teórico de este trabajo.

Para ello es necesario fomentar los programas que tengan como objetivo desarrollar competencias en materia tecnología que permitan integrar el mundo virtual completamente a los procesos educativos; ante todo que estos tengan continuidad y estén en constante actualización ya que cabe recordar, la tecnología siempre está un paso adelante. En un programa de estudios como el de la LEF, el adecuado uso de los recursos virtuales significa una mejora al proceso de formación de los estudiantes, ya que permite al estudiante adentrarse al contexto social y cultural de la lengua que permite comprender el los procesos

Comentado [YC4]: Pregunta 3

Comentado [YC5]: Objetivo específico 2

Comentado [YC6]: Pregunta 4

Comentado [YC7]: Objetivo específico 3

Comentado [YC8]: Pregunta 5

cognitivos que originan tal o cual vocablo para hacer un uso adecuado de ellos, esto sin necesidad de trasladarse geográficamente de un lugar a otro. Promueve además la interculturalidad, al acercar las culturas están se retroalimentan y complementan, formando relaciones humanas basadas en la tolerancia y el respeto; justo lo que plasma esta licenciatura en sus objetivos.

Comentado [YC9]: Objetivo especifico 4

Por lo anterior, la siguiente propuesta busca desarrollar en docentes y alumnos las competencia y habilidades necesarias para emplear a la tecnología en las actividades académicas del proceso de enseñanza aprendizaje de manera óptima, logrando así beneficiarse y adecuarse a las innovaciones tecnológicas.

Propuesta pedagógica

A partir de los datos obtenidos por medio de los instrumentos aplicados a docentes y alumnos de la LEF se pone en evidencia la falta de desarrollo de competencias y habilidades para la integración de la tecnología al proceso educativo de dicha licenciatura. Tómese en consideración que la LEF, además de egresar docentes en lengua francesa, genera el acercamiento a la cultura de otros países francófonos, por tanto, el empleo del mundo virtual aporta diversos beneficios ya que permite estrechar relaciones entre individuos de manera inmediata y continua. Al valorar cual es el uso y el rol de las herramientas virtuales en la práctica de los docentes de la LEF se concluye que son vistas como una forma de comunicación, una fuente de información y un pasatiempo, esta última característica las ubica como distractores del proceso de enseñanza-aprendizaje en dicho contexto. Es necesario habilitar a los docentes y alumnos de dicha licenciatura en el uso de herramientas virtuales, para emplearlas de una mejor manera y obtener el máximo provecho de todas las posibilidades que ofrece. La implementación de un taller que habilite a estos dos actores del proceso educativo, les permitirá conocer a fondo las características de la tecnología, además de desarrollar las competencias necesarias para la integración de la misma a sus actividades académicas.

La información obtenida del trabajo realizado en esta investigación da como resultado la propuesta de la implementación del “Taller de Competencias en la era virtual”, para docente y alumnos que integran la Facultad de Lenguas BUAP en especial el área de la LEF, el cual busca desarrollar en los participantes, las competencias y habilidades necesarias para emplearlas las herramientas virtuales que oferta el mundo virtual. Por ende, este taller permite suplir las carencias formativas en cuanto al uso de la tecnología, dando como resultado un mejor rendimiento de la práctica del docente y el alumno. La relevancia de este

taller radica en la reflexión sobre el uso de tecnologías aplicada al contexto educativo como una forma de complementar los procesos educativos además de optimizarlos. A continuación, se muestran las particularidades del taller.

- Duración: 40 horas.
- Opción formativa: Formación Continua.
- Tipo de programa al que corresponde: Taller.
- Destinatarios: Docentes y alumnos de la Facultad de Lenguas BUAP.
- Nivel a la que está dirigido: Educación Superior.
- Servicios educativos a la que está dirigido: Regular.
- Temática a desarrollar o servicios que atiende: Tecnología Educativa.
- Modalidad de trabajo: Presencial y Online.
- Objetivo general: Conocer, comprender y reflexionar sobre los posibles usos de la tecnología aplicada a los procesos educativos en la Licenciatura en la Enseñanza del Francés.
- Objetivos particulares:
    - Definir que es Tecnología
    - Identificar el impacto de la tecnología en el proceso educativo
    - Ejemplificar el uso de la tecnología aplicada al proceso educativo
    - Analizar las implicaciones de la tecnología en el proceso educativo
- Competencias a desarrollar:
    - DIGITAL
        - Uso y manejo de hardware
        - Uso y manejo de Software
        - Conocimiento y manejo de herramientas virtuales
    - VIRTUAL
        - Lenguaje de los medios de comunicación
        - Comunicación
        - Gestión de información

- ETICAS

  Identidad virtual

  Ciudadanía virtual

  Libertad de expresión

  Seguridad y protección

❖ Estructura del taller: El taller tendrá una duración de 40 horas que serán repartidas en 8 sesiones de 5 horas en las cuales se abordarán temas relacionados con la integración de la tecnología a la educación.

❖ Perfil de ingreso:

Conocimientos	Conocer el funcionamiento básico del equipo de cómputo.
Habilidades	Utilizar equipo de cómputo en sus funciones básicas
Actitudes	Diversificar el uso del equipo de cómputo según las necesidades.
Valores	Juzgar si el uso que hace de la tecnología es el más adecuado.

Tabla 12

❖ Perfil de egreso:

Conocimientos	Entiende el concepto de tecnología, así como las implicaciones de esta en diferentes ámbitos ya sea profesional o personal, además de las derivaciones de su uso. Comprender la complejidad de las herramientas virtuales aplicables al proceso de enseñanza – aprendizaje.
Habilidades	Utiliza la tecnología de manera eficiente y pertinente en diferentes contextos emplear herramientas virtuales en el proceso de enseñanza – aprendizaje
Actitudes	Resuelve problemas derivados del empleo de las tecnologías en diversos contextos.

	identificar las herramientas virtuales pertinentes según la práctica docente.
Valores	Reflexiona sobre las implicaciones éticas del uso de las tecnologías por tanto hace un mejor uso de ellas Juzga la funcionalidad de las tecnologías aplicadas a la educación.

Tabla 13

- Procedimiento formal de evaluación: El participante deberá entregar a manera de portafolio digital en la plataforma que indique el facilitador, los trabajos realizados en las sesiones.
- Proceso de acreditación: Al finalizar se deberán presentar en forma de portafolio digital todas las actividades realizadas en el curso, además de un trabajo final.
- Evaluación y seguimiento: Después de cada sesión se registrarán los trabajos realizados en clase, así como las observaciones y sugerencias de lo trabajado en las sesiones.
- Requerimientos para la instrumentación: Aula de clases equipada con 20 equipos de cómputo y acceso a internet.
- Número de participantes: Mínimo de participantes 15, máximo de participantes 20.
- Costos: Enseguida se establece el costo para cada uno de los siguientes rubros:
    - Por participante. $1820
    - Por formador de formadores. Lic. $200 Maestría $300 Doctorado $600
    - Por diseño de propuesta académica. $16,000
- Guía para la o el Facilitador del taller destinado a docentes

Sesión	Contenido específico	Actividades de enseñanza			Evaluación del Producto
		Apertura	Desarrollo	Cierre	
1	Definir tecnología, proceso tecnológico, función tecnológica y visiones de la tecnología.	Video sobre que es tecnología.	Presentación de autores que abordan el tema de la tecnología.	Preguntas que permitan el análisis y la reflexión sobre el tema.	Debate.

2	Definir el rol de la tecnología en el proceso educativo.	Aclarar el uso que se da a la tecnología en educación.	Definir las características de su espacio educativo.	Analizar la relación entre el uso de la tecnología en el propio espacio educativo.	Formato de cuadro comparativo.
3	Comprender el proceso de comunicación que se lleva a cabo en el mundo virtual con el fin de desarrollar estrategias que permitan gestionar la información obtenida de la red.	Análisis guiado de sitios web.	Preguntas que permitan el análisis y la reflexión sobre el contenido de la web. Presentación de contenido web cotidiano, para generar la reflexión sobre el impacto y veracidad de lo que consumen.	Descartar páginas que no contribuyen a las actividades académicas.	Ficha informativa
4	Análisis de la función y uso de diversas herramientas virtuales.	Presentación de herramientas virtuales.	Revisión de las características de cada herramienta virtual presentada.	Presentar las herramientas que puedan cumplir con una función educativa.	Rubrica de evaluación.
5	Analizar controversias políticas sobre tecnología para comprender el rol de la tecnología en la vida diaria.	Video sobre cuestiones éticas del uso de la tecnología.	Preguntas que permitan el análisis y la reflexión sobre el contenido de la web. Presentación de contenido web cotidiano, para generar la reflexión sobre el impacto y veracidad de lo que consumen	Descartar páginas que no contribuyen a las actividades académicas.	Lectura
6	Expresar las tensiones y valores insertos en una tecnología para comprender las implicaciones de un uso inadecuado.	Lectura de diversas situaciones sobre las implicaciones éticas del uso de la tecnología.	Incitar a la reflexión sobre las implicaciones éticas del uso de la tecnología por medio de preguntas.	Resolución de una situación ficticia.	Guía ética del uso de la tecnología en el proceso educativo.

7	Definir innovación, en más de una forma con la finalidad de comprender innovación educativa mediada por tecnología.	Definir las características de una innovación.	Diferenciar entre innovación y modernización.	Presentar ejemplos de innovación en educación.	Lectura
8	Comparar perspectivas y argumentos sobre innovación en el discurso público por medio del análisis de las recientes innovaciones tecnológicas con el fin de resolver problemas educativos por medio de la tecnología	Análisis de las recientes innovaciones tecnológicas.	Establecer las características que permiten la integración de estas innovaciones al proceso educativo.	Resolver un problema educativo por medio de innovaciones tecnológicas.	Rubrica de Evaluacion.

Tabla 14

- Guía para el Participante (Docente)

Sesión	Contenido específico	Actividades de aprendizaje			Resultado de aprendizaje
		Apertura	Desarrollo	Cierre	
1	Definir tecnología, proceso tecnológico, función tecnológica y visiones de la tecnología.	Analiza que es tecnología.	Descubre diversos enfoques sobre que es tecnología.	Reflexión oral sobre el tema	Mapa conceptual
2	Definir el rol de la tecnología en el proceso educativo.	Especifica el uso que hace de la tecnología en sus actividades académicas.	Define las características de su espacio educativo.	Comenta como influye su espacio educativo en el uso de la tecnología y viceversa.	Cuadro comparativo.
3	Comprender el proceso de comunicación que se lleva a cabo en el mundo virtual con el fin de desarrollar estrategias que permitan gestionar la información obtenida de la red.	Analiza las características de diversos sitios web.	Selecciona los sitios web que puede utilizar para sus actividades académicas.	Explica el porque no es pertinente un sitio web para sus actividades académicas.	Ficha informativa
4	Análisis de la función y uso de diversas herramientas virtuales.	Descubre que es una herramienta virtual	Analiza la función de dichas herramientas.	Define en qué situación académica podría emplear dichas herramientas.	Rubrica de evaluación.

5	Analizar controversias políticas sobre tecnología para comprender el rol de la tecnología en la vida diaria.	Reflexiona sobre cuestiones éticas del uso de la tecnología.	Analiza los aportes negativos y positivos de la tecnología a sus actividades académicas.	Descarta páginas que no contribuyen a las actividades académicas.	Reporte de lectura
6	Expresar las tensiones y valores insertos en una tecnología para comprender las implicaciones de un uso inadecuado.	Analiza diversas situaciones sobre las implicaciones éticas del uso de la tecnología.	Reflexiona sobre las implicaciones éticas del uso de la tecnología en sus actividades académicas.	Resuelve una situación ficticia.	Creación de guía ética del uso de la tecnología en el proceso educativo.
7	Definir innovación, en más de una forma con la finalidad de comprender innovación educativa mediada por tecnología.	Define que es innovar.	Analiza la diferencia entre innovación y modernización.	Da ejemplos concretos de innovación en educación.	Cuadro comparativo
8	Comparar perspectivas y argumentos sobre innovación en el discurso público por medio del análisis de las recientes innovaciones tecnológicas con el fin de resolver problemas educativos por medio de la tecnología	Analiza las recientes innovaciones tecnológicas.	Comprende las características que permiten la integración de estas innovaciones al proceso educativo.	Resuelve un problema educativo propio por medio de innovaciones tecnológicas.	Mapa conceptual

Tabla 15

❖ Guía para la o el Facilitador del taller destinado a alumnos

Sesión	**Contenido específico**	**Actividades de enseñanza**			**Evaluación del Producto**
		Apertura	**Desarrollo**	**Cierre**	
1	Definir tecnología, proceso tecnológico, función tecnológica y visiones de la tecnología.	Video sobre que es tecnología.	Presentación de autores que abordan el tema de la tecnología.	Preguntas que permitan el análisis y la reflexión sobre el tema.	Debate.
2	Definir el rol de la tecnología en el proceso educativo.	Aclarar el uso que se da a la tecnología en educación.	Definir las características de su espacio educativo.	Analizar la relación entre el uso de la tecnología en el propio espacio educativo.	Formato de cuadro comparativo.

3	Comprender el proceso de comunicación que se lleva a cabo en el mundo virtual con el fin de desarrollar estrategias que permitan gestionar la información obtenida de la red.	Análisis guiado de sitios web.	Preguntas que permitan el análisis y la reflexión sobre el contenido de la web. Presentación de contenido web cotidiano, para generar la reflexión sobre el impacto y veracidad de lo que consumen.	Descartar páginas que no contribuyen a las actividades académicas.	Ficha informativa
4	Análisis de la función y uso de diversas herramientas virtuales.	Presentación de herramientas virtuales.	Revisión de las características de cada herramienta virtual presentada.	Presentar las herramientas que puedan cumplir con una función educativa.	Rubrica de evaluación.
5	Analizar controversias políticas sobre tecnología para comprender el rol de la tecnología en la vida diaria.	Video sobre cuestiones éticas del uso de la tecnología.	Preguntas que permitan el análisis y la reflexión sobre el contenido de la web. Presentación de contenido web cotidiano, para generar la reflexión sobre el impacto y veracidad de lo que consumen	Descartar páginas que no contribuyen a las actividades académicas.	Lectura
6	Expresar las tensiones y valores insertos en una tecnología para comprender las implicaciones de un uso inadecuado.	Lectura de diversas situaciones sobre las implicaciones éticas del uso de la tecnología.	Incitar a la reflexión sobre las implicaciones éticas del uso de la tecnología por medio de preguntas.	Resolución de una situación ficticia.	Guía ética del uso de la tecnología en el proceso educativo.
7	Definir innovación, en más de una forma con la finalidad de comprender innovación educativa mediada por tecnología.	Definir las características de una innovación.	Diferenciar entre innovación y modernización.	Presentar ejemplos de innovación en educación.	Lectura
8	Comparar perspectivas y argumentos sobre innovación en el discurso público por medio del	Análisis de las recientes innovaciones tecnológicas.	Establecer las características que permiten la integración de estas	Resolver un problema educativo por medio de	Rubrica de Evaluación.

	análisis de las recientes innovaciones tecnológicas con el fin de resolver problemas educativos por medio de la tecnología		innovaciones al proceso educativo.	innovaciones tecnológicas.	

Tabla 16

- Guía para el Participante (Alumno)

Sesión	Contenido específico	Actividades de aprendizaje			Resultado de aprendizaje
		Apertura	Desarrollo	Cierre	
1	Definir tecnología, proceso tecnológico, función tecnológica y visiones de la tecnología.	Analiza que es tecnología.	Descubre diversos enfoques sobre que es tecnología.	Reflexión oral sobre el tema	Mapa conceptual
2	Definir el rol de la tecnología en el proceso educativo.	Especifica el uso que hace de la tecnología en sus actividades académicas.	Define las características de su espacio educativo.	Comenta como influye su espacio educativo en el uso de la tecnología y viceversa.	Cuadro comparativo.
3	Comprender el proceso de comunicación que se lleva a cabo en el mundo virtual con el fin de desarrollar estrategias que permitan gestionar la información obtenida de la red.	Analiza las características de diversos sitios web.	Selecciona los sitios web que puede utilizar para sus actividades académicas.	Explica el porque no es pertinente un sitio web para sus actividades académicas.	Ficha informativa
4	Análisis de la función y uso de diversas herramientas virtuales.	Descubre que es una herramienta virtual	Analiza la función de dichas herramientas.	Define en qué situación académica podría emplear dichas herramientas.	Rubrica de evaluación.
5	Analizar controversias políticas sobre tecnología para comprender el rol de la tecnología en la vida diaria.	Reflexiona sobre cuestiones éticas del uso de la tecnología.	Analiza los aportes negativos y positivos de la tecnología a sus actividades académicas.	Descarta páginas que no contribuyen a las actividades académicas.	Reporte de lectura
6	Expresar las tensiones y valores insertos en una	Analiza diversas situaciones sobre	Reflexiona sobre las implicaciones éticas	Resuelve una situación ficticia.	Creación de guía ética del

	tecnología para comprender las implicaciones de un uso inadecuado.	las implicaciones éticas del uso de la tecnología.	del uso de la tecnología en sus actividades académicas.		uso de la tecnología en el proceso educativo.
7	Definir innovación, en más de una forma con la finalidad de comprender innovación educativa mediada por tecnología.	Define que es innovar.	Analiza la diferencia entre innovación y modernización.	Da ejemplos concretos de innovación en educación.	Cuadro comparativo
8	Comparar perspectivas y argumentos sobre innovación en el discurso público por medio del análisis de las recientes innovaciones tecnológicas con el fin de resolver problemas educativos por medio de la tecnología	Analiza las recientes innovaciones tecnológicas.	Comprende las características que permiten la integración de estas innovaciones al proceso educativo.	Resuelve un problema educativo propio por medio de innovaciones tecnológicas.	Mapa conceptual

Tabla 17

Este taller pretende lograr una mejor comprensión de las herramientas virtuales y sobre todo incitar a la reflexión en docentes y alumnos sobre las formas de integrarlas, de manera innovadora y pertinente, a su proceso educativo desde el rol que les compete.

Un hecho que no puede ser negado es que el mundo virtual es real y coexiste a la par del mundo físico, cada dependencia gubernamental tiene un espacio en él, muchos trámites se puedes realizar desde la comodidad de una computadora o incluso un teléfono inteligente, se pueden hacer pagos de servicios como luz, tarjetas bancarias, etc.; todo tipo de actividades son realizables por medio de internet, escuchar música, ver películas, estudiar, trabajar incluso encontrar una relación amorosa. Tal pareciera que en un futuro no muy lejano no se tendría que salir para realizar las actividades cotidianas, incluso si se tratara de realizar un viaje al extranjero para conocer una exótica ciudad, pues cada vez es más común encontrar la recreación de diversos destinos en el mundo virtual. Sin embargo, existe una imperfección en los engranes de estos dos mundos que no les permite embonar completamente y marchar de forma armónica tal como lo hace un mecanismo reloj. Las razones son variadas, desde las técnicas como lo son una mala conexión a internet, equipos obsoletos (hoy a salido el teléfono más sofisticado y en cuestión de horas será remplazado por otro), cuestiones de cobertura de internet en el país, o incluso de electricidad, cuestiones financieras, Y aun con estos obstáculos, ambos mundos existen e increíblemente pareciera que el universo virtual toma ventaja sobre el universo físico; y no

es de extrañarse puesto que el mundo virtual es la materialización de la imaginación humana, aquella que no conoce límites ni siquiera los que se impone y le impone su poseedor. Este mundo sin limitaciones, por momentos se revela ante los ojos del hombre como el fin de aquello que hace al ser un humano, en otros momentos se presenta como esperanzador pues es el medio que une naciones ya que no existen en él límites geográficos, se observa como propagador del conocimiento pues permite compartir infinidad de información y esta característica lo posiciona como falso pues tanta es la información que no toda es verificada.

Según lo expuesto a lo largo de este trabajo de investigación, las políticas de educación actual apuntan a la integración de la tecnología a la práctica docente, sin importar la modalidad educativa ya sea presencial, a distancia o mixta. Es necesario en el escenario actual comprender la utilidad de la tecnología aplicada a los procesos de enseñanza aprendizaje; la llegada de internet significó en primer momento un medio de comunicación masivo de las sociedades, lo que le confirió una dimensión social. En poco tiempo se convirtió en una infraestructura básica para la conformación de las sociedades de la información y del conocimiento, esto gracias a los diversos servicios que ofrece, por ejemplo, comercio, comunicación, educación. Por medio de él, es posible la formación académica sin presencialidad, lo que facilita la formación profesional de una forma interactiva e innovadora. Bastos son los problemas que se pueden mencionar en cuanto al empleo del mundo virtual en educación, los cuales deben y tienen que ser analizados desde los diferentes escenarios que existen en este rubro, con el fin de minimizar el impacto de las dificultades surgidas en la relación docente – alumno - mundo virtual.

Bibliografia

Manuel Area Moreira. Introducción a la Tecnología Educativa. 2009 PDF

El analfabetismo tecnológico o digital

Reig, D. (2013). Los jóvenes en la era de la hiperconectividad. España.

Nicholas A. Christakis, James H. Fowler. (2009). Conectados. New York: Hachette.

Barnes, J. (1954). Relaciones humanas, Class and Committees in a Norwegian Island Parish.

Castells, M. (2000) La sociedad red. Alianza.

Backstrom et al. (2012) 4 grados de separación.

O'Reilly. (2005) What is Web 2.0? [Web] Recuperado de https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html

Milgram. (1967) El problema del pequeño mundo, Psychology Today.

Kemp, S. (2018).The state of the internet in Q4 2018. We are social.

OCDE, 82017). How's life? 2017. Measuring inequalities in well-being

Fernández, A. (2012) Internet y juventud universitaria: memoria histórica, utilización e imaginarios del futuro. Reencuentro

Cabero, J. (2007). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Las nuevas tecnologías en la sociedad de la información.

Cáceres, M. (2013). Comunicación interpersonal en la web 2.0. Revista Latina de comunicación social

Anabel Quan-Haase, Joseph Cothrel, Barry Wellman; Instant Messaging for Collaboration: a Case Study of a High-Tech Firm, Journal of Computer-Mediated Communication, Volume 10, Issue 4, 1 July 2005, JCMC10413, https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2005.tb00276.x

Ayala, T. (2015). Redes sociales e hiperconectividad en futuros profesores de la generación digital. Ciencia, Docencia y Tecnología

Castells, M. (2001). La galaxia internet.

Jenkins, H. (2008) Convergencia de información

Azamar, A. (2016) La integración de la tecnología al Sistema Educativo Mexicano: Sin plan ni rumbo. Reencuentro

Alcalá, M. (2017) La Galaxia Internet: Reflexiones sobre internet, empresas y sociedad. Manuel Castells. Revista Mexicana de ciencias políticas y sociales

Cabello, A. (2013) Sobre los orígenes del proceso de globalización [PDF] Recuperado de http://eprints.rclis.org/28483/1/MartinCabello.pdf

Knight, J. Internacionalización de la educación superior [PDF] Recuperado de http://www.ugto.mx/internacional/images/pdf/4a.pdf

UNESCO. (2018). Construir sociedades del conocimiento [Web] Recuperado de https://es.unesco.org/themes/construir-sociedades-del-conocimiento

Coraggio, J. Desarrollo regional, espacio local y economía social [PDF] Recuperado de https://www.coraggioeconomia.org/jlc/archivos%20para%20descargar/El%20desarrollo%20regional%20espacio%20local%20y%20ES.pdf

SEP. (2017) Modelo educativo para la educación obligatoria. [PDF] Recuperado de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/207252/Modelo_Educativo_OK.pdf

Gobierno Federal Mexicano (2013). Estrategia digital nacional [PDF] Recuperado de https://www.gob.mx/mexicodigital/

Tordesillas, M. (2011) Fundamentos para una universidad de excelencia multiversal y sostenible [PDF] Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3897613

Universidad Politécnica de Cartagena, (2018). Principios y orientaciones de la Institución Libre de Enseñanza [Web]. Recuperado de https://www.upct.es/seeu/_as/divulgacion_cyt_09/Libro_Historia_Ciencia/web/mapa-centros/Institucion%20Libre%20de%20Ensenanza.htm

BUAP, (2018) MUM, Misión y Visión. [Web] Recuperado de http://www.minerva.buap.mx/

BUAP, (2007) MUM, Documento de integración. Puebla, México.

BUAP, (2018). Servicios/Incorporación de las TIC en programas educativos. [Web] Recuperado de http://www.dgie.buap.mx/incorporacion-de-las-tic-en-programas-educativos

BUAP, (2018). Las TIC, pilares de la sociedad actual [Web] Recuperado de http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/wb/comunic/las_tic_pilares_de_la_sociedad_actual

BUAP, (2018). Big data, redes sociales y opinión pública: un área de estudio en crecimiento. [Web] Recuperado de https://www.boletin.buap.mx/node/482

BUAP, (2018). Teléfonos inteligentes y redes sociales promueven el aprendizaje autorregulado. [Web] Recuperado de https://www.buap.mx/content/tel%C3%A9fonos-inteligentes-y-redes-sociales-promueven-el-aprendizaje-autorregulado

BUAP, (2018) Arpa-BUAP realiza el Encuentro Internacional de Medios, Media: social or antisocial? [Web] Recuperado de https://www.boletin.buap.mx/node/241

BUAP, 2018) BUAP a la vanguardia en el uso de tecnología en los procesos educativos. [Web] Recuperado de

http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/wb/comunic/buap_a_la_vanguardia_en_el_uso_de_tecnologia_2244
BUAP, (2018) La BUAP se adapta a las nuevas tendencias en educación, con innovadores programas de enseñanza. [Web] Recuperado de https://www.boletin.buap.mx/node/172
BUAP, (2018) Desde la Primavera Árabe hasta el Pasito perrón, las TIC han formado una nueva cultura digital. [Web] Recuperado de https://www.boletin.buap.mx/node/222
Marín Ardila, Luis Fernando. (2007). La noción de paradigma. Signo y Pensamiento, (50), 34-45.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S012048232007000100004&lng=en&tlng=es.
Klein, R., La forma y lo inteligible, Taurus, Madrid, 1980, pp. 189
Burckhardt, J., La cultura del Renacimiento en Italia, México, Ed. Porrúa, 1984, pp. 97
Rozón,
Giralico, J. (2006). Del humanismo radical al humanismo crítico. https://biblat.unam.mx/hevila/TereRevistadefilosofiaysociopoliticadelaeducacion/2006/vol2/no4/4.pdf
Todorov, T. (1995). La vida en común: Ensayo de antropología general, Madrid: Taurus.
Todorov, T. (2002). Memoria del mal, tentación del bien, Barcelona: Península.
Ma. de la Luz Vázquez, C. Gómez. C. Lugo (2002). Historia Universal I de la Antiguedad al Renacimiento. México: Noriega
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (2013). La era digital. Nuevos desafíos educativos. Sinéctica, Revista Electrónica de Educación, (40),47-72. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=998/99827467010