

Impacto de las redes sociales en el E-Learnig

R. Guerrero-Rodríguez, J. D. de Hoz-Diego Miembro IEEE; F.J. Mar-Luna

Resumen— La evolución del conocimiento precisa a la innovación constante, haciendo uso de herramientas tecnológicas para un mayor beneficio social y educativo; es necesario plantear estrategias didácticas que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje en comunidades de estudio, promoviendo en los estudiantes habilidades y actitudes que impulsen su autonomía. En la actualidad las redes sociales tienen un gran influencia en los jóvenes, debido al impacto social en su vida, dedicándole cada vez mayor tiempo a interactuar en estas, por tal motivo es oportuno considerar la idea de utilizarlas como plataforma virtual logrando fortalecer el proceso educativo a través de tácticas enfocadas al mejoramiento del *E-learning*. La finalidad del presente proyecto es la descripción de la implementación de las redes sociales como apoyo tecnológico en el desarrollo académico teniendo como base un diseño instruccional.

Temas claves—E-Learning, Redes sociales.

Abstract— the knowledge evolution is necessary to the constant innovation, using technological tools for a better social and educational benefit; it is necessary to raise didactic strategies that strengthen the teaching-learning process in study communities, promoting in the students skills and attitudes that stimulate his autonomy. Nowadays social networks have a lot of influence in the young people, due to the social impact in their life, dedicating every time, more time to interact in these, for that is opportune to consider the idea of using them like a virtual platform able to strengthen the educational process across tactics focused on the improvement of E-learning. The purpose of this project is the description of the implementation of the social networks as technological support in the academic development taking as a base an instructional design.

Keywords— E-Learning , Social networks .

I. INTRODUCCIÓN

Debido al auge de las redes sociales en el siglo XXI y a la influencia que tiene en la vida de muchas personas, sobre

todo los jóvenes en la edad de formación académica, es necesario considerar su inclusión como plataformas educativas virtuales en las que, a través de estas, se pueda abarcar un mayor número de estudiantes.

El *E-learning* como parte del proceso de enseñanza – aprendizaje a través de un espacio en Internet, contribuye para facilitar y orientar el sistema educativo, implementando estrategias pedagógicas que brinden alternativas de solución para el aprendizaje significativo.

Es trascendental la integración de las redes sociales en el estrategias pedagógicas generando en el estudiante autonomía en el aprendizaje que incremente su nivel de satisfacción aumentando el deseo de persistir y de involucrarse al establecer relaciones con otros miembros de la comunidad de aprendizaje, mediante un entorno social con efecto positivo lo suficientemente atractivo para crear así el sentido de pertenencia y compromiso alcanzando así los objetivos planteados en el curso.

II. EDUCACIÓN EN MÉXICO

Para la Secretaría de Educación Pública es relevante disminuir el índice de deserción escolar, implementando estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de la enseñanza generada en las Instituciones Educativas. [1]

La importancia de promover una sociedad del conocimiento, en la educación en México, implementando estrategias pedagógicas que fortalezcan el sistema educativo [1], contribuirá a disminuir la tasa abandono escolar, siendo estos uno de los objetivos establecidos en el Programa Sectorial de Educación 2013 – 2018. [2] [3]

EL proceso de enseñanza -aprendizaje debe implementar estrategias educativas en donde a los estudiantes se les genere un sentido de pertenencia y compromiso educativo en pro de una formación de calidad y autonomía didáctica; disminuyendo así el rezago educativo y los índices de abandono. [4]

¹ M.P.E Rebeca Guerrero Rodríguez, (rbkguerreror@hotmail.com) M.C. Félix de Jesús Mar Luna, Universidad Tecnológica de Durango, Carretera Durango – Mezquital Km. 4.5 34080 Durango, México

² M.C. Jorge David de Hoz Diego, (dhoz@unizar.es) Escuela de Ingeniería y Arquitectura Universidad de Zaragoza Campus Río Ebro María de Luna, 350018 Zaragoza

En la TABLA I se muestran los indicadores de educación superior, calculados con proyección de población entre los años 2009 y 2010 [3]

TABLA I
Indicadores de Educación Superior

Año	Absorción	Abandono escolar	Cobertura 18 a 22 años*
2009 -2010	82.5	8.3	25.6
2010-2011	83.0	7.1	26.4
2011-2012	84.6	7.7	27.6
2012-2013*	85.9	7.6	28.6

*Indicadores calculados con proyecciones de CONAPO (abril 2013)

- Cifras estimadas para abandono escolar

III. REDES SOCIALES

En la actualidad las tendencias tecnológicas contribuyen en la incursión a implementar estrategias innovadoras en modelos educativos que permiten facilitar el aprendizaje a través de las redes sociales. [5]

Las nuevas tecnologías son consideradas como herramientas de indiscutible valor, haciendo del Internet indispensable como medio informativo ocasionando un incremento en la cantidad de internauta de las redes sociales, la Figura 1 muestra el aumento que se ha ido dando desde el 2006, siendo en el período del 2012 al 2013 un 13% de los mismos.

Las redes sociales tienen gran influencia en la vida social en los jóvenes y el tiempo dedicado a interactuar en estas les impacta en su desempeño académico; generando, en ocasiones, una desvirtualización de los beneficios que se pueden conseguir al considerarlas como herramientas tecnológicas en el *E learning*. [5] [6]

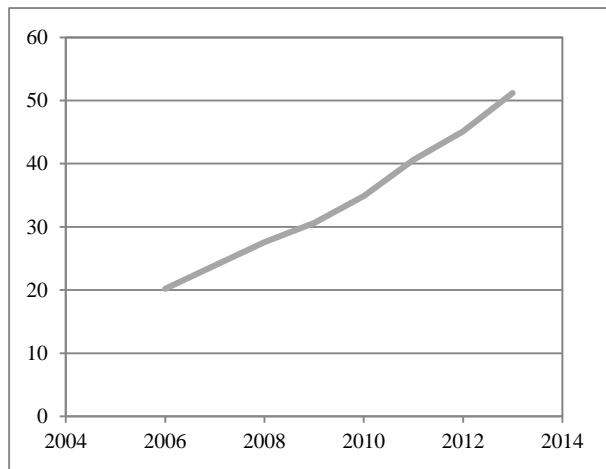


Figura 1. Histórico de usuarios 2006 – 2013

*Cifras en millones calculadas por el IFETEL al mes de diciembre de 2013 con base en información de AMIPCI y el INEGI

La innovación tecnológica contribuye al desarrollo de nuevos modelos educativos, por tal motivo es imperante incluir a las redes sociales como una plataforma virtual en la que se puede interactuar en comunidades de aprendizaje promoviendo el conocimiento a través de sistemas de enseñanza y la implementación de los mismos. [7].

El servicio educativo en México considera, entre otras, a la educación media superior, que es al concluir la educación básica, en promedio a partir de los 12 años y la educación superior que continua a la media superior como parte de la formación académica. [3] [8]

En el Estudio realizado por la Asociación Mexicana de Internet 2014 refleja los hábitos del usuario mexicano. En la Figura 2 muestra el rango por edad de internautas, indicando así, que es dentro de las edades de 13 a 24 años los que tiene mayor incidencia en Internet; por tal motivo a los jóvenes se les debe de atender en el medio en el que se desenvuelven, siendo las redes sociales un punto de atención para contribuir en generar nuevas oportunidades para el desarrollo de los estudiantes. [8]

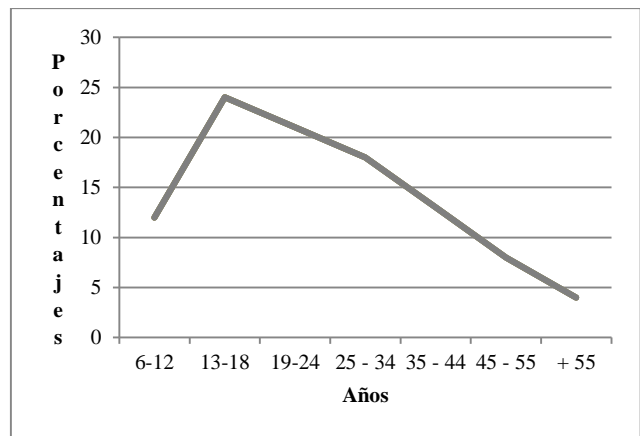


Figura 2. Perfil por edad de usuarios en Internet

IV. E-LEARNING Y LAS REDES SOCIALES

La antropología inglesa conceptualiza las redes sociales como las diferentes relaciones entre los individuos; creando otras redes sociales y modelos de relación por cada punto de partida convirtiéndose en un espacio útil y difícil de abarcar dentro de un mismo momento y espacio temporal. [7]

La educación a distancia como un sistema tecnológico de comunicación masiva y bidireccional que reemplaza la interacción personal en el aula del profesor y alumno, como medio preferente de enseñanza, por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos didácticos y el apoyo de una organización tutorial, proporcionando el aprendizaje

autónomo de los estudiantes. [9]

Como en todos los modelos educativos, es necesario llevar a cabo un adecuado diseño pedagógico enfocado a motivar a los estudiantes a su crecimiento académico mediante el desarrollo de competencias educativas en contexto de la cognición, habilidades y aptitudes que les ayude a enfrentar situaciones que se llegan a plantear en la vida cotidiana

A. *Diseño instruccional*

Es el arte y ciencia de establecer estrategias pedagógicas en base a teorías de aprendizaje que contribuyan a generar conocimientos y habilidades para fortalecer, en los estudiantes, el comportamiento consciente con el beneficio que representa [10].

El diseño instruccional es una herramienta eficaz en la administración de cursos, indicando cómo llevar a cabo el proceso pedagógico, considerando las necesidades y características de cada institución educativa, para desarrollar en sus educandos habilidades y aptitudes que les permita elevar el nivel de conciencia en los estudiantes en el contexto cognitivo. [11]

B. *Integración de un diseño instruccional a través de las redes sociales en el E-Learning*

En un modelo educativo constructivista, la implementación de un diseño instruccional en el *E-Learning* es necesario considerar algunos factores que permiten orientar a la práctica pedagógica enfocándose a los objetivos y la estructura de los programas, así como de las actividades a desarrollar para generar las evidencias o aportaciones correspondientes. [12] [13]

Dentro de los elementos que influyen en el proceso enseñanza – aprendizaje para que se lleve a cabo de manera significativa están el asesor, las actividades de apoyo, las aportaciones correspondientes a los estudiantes; el material proporcionado y evaluación del curso. [14]

C. *Factores influyentes*

Al analizar los factores necesarios para incluir las redes sociales como herramienta tecnológica dentro del *E-Learning* se debe considerar el diseño, la producción, entrega y evaluación enfocándolo a un curso virtual. [13]

Hay elementos como el objetivo del aprendizaje, la orientación teórica, los contenidos, las características de los alumnos son aspectos importantes que aún en la educación tradicional se consideran, en el aula virtual deben de

adaptarse para ser abordadas de manera integral basándose en los lineamientos de los cursos en línea.

D. *Orientación de los factores incluyentes*

La integración de estos factores va enfocada a la propuesta de elevar la conciencia del discente acerca del desarrollo de habilidades, permitiéndole la exploración de un contexto en donde el cambio genere un compromiso en el proceso de enseñanza – aprendizaje, fomentando la autonomía pedagógica y la autoevaluación en cada uno de los alumnos para que reevalúen su situación actual pretendiendo la toma de conciencia y despertar el interés en aprender y fortalecer el comportamiento consciente y el beneficio que representa.

V. LAS REDES SOCIALES Y EL SENTIDO DE PERTENENCIA

Es trascendental generar un efecto positivo a los estudiantes a través de una puntual retroalimentación a cada una de las actividades que realiza, contribuyendo así a fortalecer el estudio independiente, el desempeño académico y acrecentar la comunidad de aprendizaje a través de la interacción constante entre los participantes, acrecentando así el sentido de pertenencia al trabajar entre pares, intercambiando conocimientos y experiencias para ayudar en su formación alimenta el ánimo de contribuir en beneficio social.

VI. BENEFICIOS OBTENIDOS

La inclusión de las redes sociales como herramienta tecnológica en el proceso enseñanza – aprendizaje, es prometedor y visionario, los beneficios alcanzados al utilizarlas como plataforma educativa virtual contribuye a fortalecer el proceso enseñanza – aprendizaje reflejando un aumento arriba del 2% de las puntuaciones obtenidas de las evaluaciones realizadas. Los grupos que participan en la interacción de comunidades de aprendizaje en las redes sociales, tienden a compartir ideas, proyectos, experiencias y conocimientos reflejándose un beneficio al potencializarse el desempeño académico de cada estudiante. [5]

Basta con analizar la cantidad de usuarios en Internet para saber que el uso de las redes sociales en la educación es de innegable utilidad, siendo una ventaja que los jóvenes se sientan en un ambiente confortable al navegar en la mismas; atrápanolos así de manera positiva para potencializar su desempeño académico.

VII. AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Tecnológica de Durango en la representación del Rector Ing. Arturo Frago Corral por su apoyo para la realización de este proyecto.

A la Universidad de Zaragoza por su contribución para la elaboración de este artículo.

VIII. REFERENCIAS

- [1] OCDE, «Acuerdo de cooperación México-OCDE para mejorar la calidad de la educación de las escuelas mexicanas.» OCDE, México, 2010.
- [2] G. García Arámbula, R. Guerrero Rodríguez y R. Yparrea Arreola, «3er Congreso Internacional de Automatización y Robótica 2014.» de *Análisis del impacto de la robótica educativa en el desarrollo de las habilidades cognitivas en el adolescente*, Cuernavaca, 2014.
- [3] Secretaría de Educación Pública, «Principales Cifras del Sistema Educativo Nacional.» México, 2012 - 2013.
- [4] «Secretaría de Educación Pública.» 23 enero 2014. [En línea]. Available: http://www.sep.gob.mx/es/sep1/programa_sectorial_de_educacion_n_13_18#U-k2jWO4Mbc. [Último acceso: 11 agosto 2014].
- [5] R. Guerrero Rodríguez, «La asesoría hacia pares una estratégica en el apoyo a la tutoría académica en el aprendizaje de lenguajes de programación.» de *Sexto Encuentro Nacional de Tutoría*, México, 2014.
- [6] F. Martínez Gutiérrez, «Las redes sociales: una aproximación conceptual y una reflexión teórica sobre los posibles usos y gratificaciones de este fenómeno digital de masas.» *TecCom Studies*, Vols. % 1 de % 2ISSN 2173-6588, n° 1, pp. 1-5, 2014.
- [7] A. Asúnsolo, «Qué son y cómo funcionan las Redes Sociales.» 27 mayo 2011. [En línea]. Available: <http://www.microsoft.com/business/es-es/Content/Paginas/article.aspx?cbcid=71>. [Último acceso: 6 noviembre 2011].
- [8] AMIPCI, *Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2014*, México: eLogia marketing, 2014.
- [9] A. Solari y M. Germán, «Un desafío hacia el futuro: Educación a distancia, nuevas Tecnologías y docencia Universitaria.» marzo 2004. [En línea]. Available: http://micampus.udavinci.edu.mx/file.php/1437/Programa_curso/Lecturas/Latin_educa_2004.pdf. [Último acceso: 8 octubre 2011].
- [10] S. V. Mortis Lozoya, R. J. Rosas Jiménez y E. K. Chairez Flores, «Concepto de diseño instruccional, en Modelos de diseño instruccional.» 2010. [En línea]. Available: http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa32/modelos_diseno_instrucciona/z2.htm. [Último acceso: 31 octubre 2011].
- [11] M. Allens's, «DESIGNING SUCCESSFUL E- LEARNING.» de *Designing Successful E-Learning Forget What You Know About Instructional Design and*, San Francisco, CA, Published by Pfeiffer, 2007, pp. 89-110.
- [12] F. Diaz Barriga, «Principio de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado.» *Tecnología y Comunicación Educativas*, n° 41, pp. 4-7, 2005.

- [13] Á. Alvarado, «Diseño Instruccional para la Producción de Cursos en Línea y e-learning.» 2003. [En línea]. Available: <http://especializacion.una.edu.ve/teoriasaprendizaje/paginas/Lecturas/Unidad%204/Alvarado2003.pdf>. [Último acceso: 31 octubre 2011].
- [14] A. D. C. Martínez Rodríguez, «El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los Modelos.» abril 2009. [En línea]. Available: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=68812679010>. [Último acceso: 14 noviembre 2011].
- [15] F. García Cruz, «Sin Embargo.Mx.» Periodismo digital cn rigor, 9 septiembre 2014. [En línea]. Available: <http://www.sinembargo.mx/09-09-2014/1111923>. [Último acceso: 1 enero 2015].

IX. BIOGRAFÍA



Rebeca Guerrero Rodríguez nace en Durango, México, en 1970. Recibe el título de Licenciada en Informática en 2002, su Maestría en Psicología Educativa en 2010 en el Instituto Tecnológico de Durango y la Universidad Autónoma

de Durango respectivamente.

Actualmente labora como profesor en el departamento de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Universidad Tecnológica de Durango, cuenta con 15 años de experiencia en docencia en el área de Tecnologías de la Información y Comunicación, Tutorías y Humanistas; las líneas de investigación en las que incursiona son Redes Sociales, Internet de las cosas y Digital Signage

La M.P.E. Guerrero ha escrito artículos referentes a las tutorías y robótica educativa además de conferencias de las redes sociales y su impacto en la educación.



Jorge D. de Hoz Diego nació en Valladolid, España en 1983. Recibió la titulación de Ingeniero de Telecomunicación de la Universidad de Valladolid en 2008 y su Maestría en telecomunicaciones y redes móviles de la Universidad de

Zaragoza en 2013.

Ha trabajado de 2008 a 2009 en el consorcio estatal español FURIA. Su trabajo se centró en la investigación y validación de los estándares DVB-H/DVB-SH y las tecnologías involucradas. En 2011 cofundó Ateire Tecnología y Comunicación SL en Zaragoza, España donde participó en el desarrollo de tecnología Digital Signage.

En 2013 también cofundó Servicios de TI de Durango SA de CV en México como empresa subsidiaria de la firma

española. Actualmente dirige un proyecto de investigación parcialmente financiado por el CONACYT centrado en las redes Digital Signage y su arquitectura.



Felix Mar Luna, nació en Durango, Durango México en 1982. Recibió el grado de Ingeniero en Electrónica y el grado de Maestro en Ciencias en Ingeniería Electrónica por el Instituto Tecnológico de Durango en 2004 y 2009 respectivamente en la Ciudad de Durango; Durango, México.

En 2010 se integró como profesor al departamento de Ingeniería Mecatrónica y Energías Renovables, de la Universidad Tecnología de Durango. Sus investigaciones actuales incluyen lógica difusa, control digital y bio-sistemas.