

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRION**



FACULTAD DE EDUCACIÓN

TESIS

**LAS REDES SOCIALES COMO ESTRATEGIAS DIDACTICAS Y
SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DEL CETPRO MAGDALENA**

**Tesis para optar el Título Profesional de Educación Primaria y Problemas de
Aprendizaje**

PRESENTADO POR:

LILIA MARINA OYOLA HURTADO

ASESOR:

HUACHO – PERÚ

2018

**LAS REDES SOCIALES COMO ESTRATEGIAS DIDACTICAS Y
SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DEL CETPRO MAGDALENA**

TITULO:

**LAS REDES SOCIALES COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DEL CETPRO MAGDALENA**

.....
MG. FELICIA ANTONIA GUERRERO HURTADO

ASESOR

MIEMBROS DEL JURADO DE TESIS

.....
Mg. ELISEO TORO DEXTRE

PRESIDENTE

.....
Mg. VIRGINIA ISABEL AYALA OCROSPOMA

SECRETARIO

.....
Dr. SERGIO LA CRUZ ORBE

VOCAL

DEDICATORIA

A Dios, mis padres y demás personas que incondicionalmente me apoyaron para culminar mi investigación.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A las autoridades, colegas y alumnos del CETPRO Magdalena por haber apoyado en la realización de dicho estudio.

RESUMEN

Actualmente cuando hablamos de Redes Sociales lo primero que viene a nuestra mente es Facebook, Twitter, LinkedIn, etc. pero si lo analizamos en retrospectiva podemos afirmar que desde hace mucho existen las redes sociales, grupos de personas con intereses afines que se contactaban para compartir experiencias o información entre sus integrantes. Grupos de ex alumnos, los amigos de barrio, etc.

Es a partir de la masificación de internet que esta forma de conectar con grupos afines se expandió en forma exponencial ampliando geografías, hoy podemos estar en contacto con gente de otras ciudades, provincias, países.

A raíz de la expansión del acceso a internet se produjo un boom en las redes sociales y fueron apareciendo numerosas plataformas con distintos intereses. Llegados a este punto podemos clasificarlas en horizontales o verticales, las primeras también conocidas como generalistas son las que no tienen un interés en particular y participa gente con intereses variados, los ejemplos son Facebook, Twitter, Google+, por otro lado, las verticales son las redes especialistas y en este grupo podemos mencionar a LinkedIn (para profesionales y empresas), TripAdvisor (de viajes y turismo), GoodReads (para los amantes de los libros y la lectura), YouTube (para compartir y ver videos), Instagram (para compartir fotos) entre otras.

En Tal sentido la presente investigación mostro Los resultados obtenidos en términos generales a establecer que las redes sociales influyen significativamente en el aprendizaje por competencias en los estudiantes de computación e informática del CETPRO Magdalena, 2017 – II

Palabras Claves: Redes Sociales, Web 2.0, Aprendizaje por competencias, Herramientas virtuales.

ABSTRAC

Currently when we talk about Social Networks the first thing that comes to mind is Facebook, Twitter, LinkedIn, etc. but if we analyze it in retrospect, we can affirm that for a long time there have been social networks, groups of people with similar interests who contacted each other to share experiences or information among its members. Groups of alumni, neighborhood friends, etc.

It is from the mass of the internet that this way of connecting with related groups expanded exponentially expanding geographies, today we can be in contact with people from other cities, provinces, countries.

As a result of the expansion of Internet access, there was a boom in social networks and numerous platforms with different interests were appearing. At this point we can classify them horizontally or vertically, the first ones also known as generalists are those that do not have a particular interest and people with varied interests participate, the examples are Facebook, Twitter, Google+, on the other hand, the verticals are the specialist networks and in this group we can mention LinkedIn (for professionals and companies), TripAdvisor (for travel and tourism), GoodReads (for lovers of books and reading), YouTube (to share and watch videos), Instagram (to share photos) among others.

In this sense, the present research showed the results obtained in general terms to establish that social networks have a significant influence on learning by competences in computer and computer students of CETPRO Magdalena, 2017 – II.

Keywords: Social Networks, Web 2.0, Learning by competences, Virtual tools.

ÍNDICE

| | |
|--|-----|
| Portada | i |
| Título | ii |
| Dedicatoria | iii |
| Agradecimiento | iv |
| Resumen | v |
| Abstrac | vi |
| Índice | vii |
| | |
| CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 1 |
| 1.1 Descripción de la realidad problemática | 1 |
| 1.2 Formulación del problema | 2 |
| 1.2.1 Problema general | 2 |
| 1.2.2 Problemas específicos | 3 |
| 1.3 Objetivos de la investigación | 3 |
| 1.3.1 Objetivo general | 3 |
| 1.3.2 Objetivo específicos | 3 |
| 1.4 Justificación | 4 |
| 1.5 Delimitaciones del estudio | 5 |
| 1.6 Viabilidad del estudio | 5 |
| | |
| CAPITULO II: MARCO TEÓRICO | 6 |
| 2.1. Antecedentes de la investigación | 6 |
| 2.1.1. Investigaciones relacionadas con el estudio | 7 |
| 2.1.2. Otras publicaciones | 9 |
| 2.2. Bases teóricas | 13 |
| 2.2.1. Tic's en educación | 13 |
| 2.2.2. Repercusión de Tic's en la educación | 17 |
| 2.2.3. Web 1.0, web 2.0 y sus características | 20 |

| | |
|---|----|
| 2.2.4. Redes sociales | 25 |
| 2.2.5. Clasificación de las redes sociales | 33 |
| 2.2.6. Tipos de redes sociales | 29 |
| 2.2.7. Redes sociales más empleadas: Facebook. Twitter y Youtube | 35 |
| 2.3. Definición de términos básicos | 38 |
| 2.4. Formulación de las hipótesis | 40 |
| 2.4.1. Hipótesis general | 40 |
| 2.4.2. Hipótesis específica | 40 |
| 2.5. Operacionalización de variables | 41 |
| | |
| CAPITULO III: METODOLOGÍA | 42 |
| 3.1. Tipo de investigación | 42 |
| 3.2. Diseño de estudio | 42 |
| 3.3. Población y muestra | 42 |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 43 |
| 3.5. Validez y confiabilidad y análisis de los datos | 44 |
| 3.6. Técnicas para el procedimiento de la información | 44 |
| | |
| CAPITULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADO | 45 |
| CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 63 |
| CAPITULO VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 66 |
| | |
| ANEXOS | |
| Cuestionario para medir la relación entre el uso de las TIC y la gestión administrativa | |

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El aumento y propagación de las redes sociales de todo tipo ha alcanzado niveles impensados hace solo unos años. Gracias a los aportes de la denominada Web 2.0, las redes sociales online están ganando terreno frente a otras alternativas de comunicación vía Internet.

Las redes sociales físicas y virtuales ya forman parte de la vida cotidiana de las personas y ambos son parte de su mundo “real”. Las emociones que puede experimentar una persona a través de Internet pueden ser similares a las que siente en su mundo físico. De ahí que ambos mundos se integran en la existencia y en la experiencia de las personas.

Una red social es una estructura social compuesta de personas (u organizaciones u otras entidades), las cuales están conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes, intercambios económicos, o que comparten creencias o conocimiento.

En las redes sociales, por definición, nadie depende de nadie en exclusiva para poder llevar a cualquier otro su mensaje. El emisor no tiene que pasar por otros medios conocidos (celular, carta, etc) para que su mensaje sea enviado.

Si vemos desde un punto estratégico y de enseñanza, los usuarios tienden a pasar más tiempo en las redes sociales más que en cualquier otro sitio.

Utilizando las herramientas necesarias, siempre teniendo en cuenta la educación como objetivo, las redes sociales pueden ser nuestras mejores aliadas en la educación. Logrando incentivar a los alumnos a tomar un rol activo en su propia educación.

Las redes sociales son una excelente oportunidad para potenciar el aprendizaje, dado que tienen el innegable valor de acercar el aprendizaje informal y el formal. Las mismas permiten al alumno expresarse por sí mismo, entablar relaciones con otros, así como atender a las exigencias propias de su educación.

Las redes sociales plantean hoy en día un nuevo concepto de interactividad. Las nuevas tecnologías han transformado el modo actual de transmitir y recibir la información.

El usuario ya no presenta un comportamiento pasivo, sino que el mismo es el centro de atención y donde el profesor se vuelve un facilitador del aprendizaje.

Es por ello que me he propuesto investigar la relación que existe entre las redes sociales y el aprendizaje en los estudiantes del CETPRO Magdalena del distrito de Magdalena del Mar de la ciudad de Lima

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

- ✓ ¿De que manera las redes sociales como estrategias didácticas influyen en el aprendizaje en los estudiantes del Computación e Informática del CETPRO MAGDALENA, en el semestre 2017 – II?

1.2.2. Problemas específicos

- ✓ ¿De que manera la red social Facebook como estrategias didácticas influyen en el aprendizaje en los estudiantes de Computación e Informática del CETPRO MAGDALENA, en el semestre 2017 – II?
- ✓ ¿De que manera la red social Youtube como estrategias didácticas influyen en el aprendizaje en los estudiantes del Computación e Informática del CETPRO MAGDALENA, en el semestre 2017 – II?
- ✓ ¿De que manera las redes sociales como estrategias didácticas se relacionan con los estudiantes del Computación e Informática del CETPRO MAGDALENA, en el semestre 2017 – II?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

- ✓ Determinar de que manera las redes sociales como estrategias didácticas influyen en el aprendizaje en los estudiantes del Computación e Informática del CETPRO MAGDALENA, en el semestre 2017 – II.

1.3.2. Objetivos específicos

- ✓ Determinar de que manera la red social Facebook como estrategias didácticas influyen en el aprendizaje en los estudiantes de Computación e Informática del CETPRO MAGDALENA, en el semestre 2017 – II.
- ✓ Determinar de que manera la red social YouTube como estrategias didácticas influyen en el aprendizaje en los estudiantes del Computación e Informática del CETPRO MAGDALENA, en el semestre 2017 – II.
- ✓ Determinar de que manera las redes sociales como estrategias didácticas se relacionan con los estudiantes del Computación e Informática del CETPRO MAGDALENA, en el semestre 2017 – II.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación teórica

La conclusión de la presente investigación será y formará parte del bagaje cultural del CETPRO Magdalena y comunidad en general.

Asimismo, será un material muy útil para estudiantes y docentes donde se está puntualizando que es una red social, tipos de redes sociales y la paliación en el aprendizaje de los estudiantes de Computación e Informática del CETPRO Magdalena.

La repercusión, explicaremos la influencia que existe entre las redes sociales y el aprendizaje en los estudiantes ya señalados.

El resultado de esta investigación precisara la definición concreta de una red social, tipos y cuáles son las más pertinentes en el uso del aprendizaje de la matemática en estudiantes de educación secundaria.

1.4.2. Justificación metodológica

Se justifica en la medida que se va utilizar procedimientos, técnicas, estrategias de investigación que conocemos y nos va a permitir a la búsqueda de recolección de datos, sistematización y la utilización de instrumentos estadísticos para probar las hipótesis.

La utilización de esta metodología, nos permite por un lado dar a conocer la confiabilidad de los instrumentos utilizados y así mismo serviría como modelo para otros trabajos de investigación referidos a similares temáticas.

1.4.3. Justificación práctica

La presente investigación se justifica en que existe la necesidad de sensibilizar e involucrar las redes sociales como Facebook. YouTube y otras en el aprendizaje de los estudiantes de Computación e Informática del CETPRO Magdalena, sabiendo que existe una gama de plataformas

online que involucran muchos datos, sin embargo, no todas son útiles para poder afianzar el aprendizaje.

1.5. Delimitación del estudio

Los resultados y conclusiones del presente estudio corresponderán específicamente a los estudiantes de Computación e Informática del CETPRO Magdalena, Semestre 2017 - II.

Esta investigación propone la utilización de las redes sociales como estrategia didáctica y su influencia en el aprendizaje por competencias. Se considera fundamentos importantes para esta investigación:

- a. La adecuación de las redes sociales en el CETPRO Magdalena.
- b. La capacitación constante con respecto a la tecnología de información al personal docente y administrativo de dicho instituto.
- c. Falta de medios y materiales para la implementación de las herramientas informáticas en los usuarios de dicho CETPRO.
- d. Tiempo y dedicación de parte de los docentes en el uso de las redes sociales que se propone en sus actividades académicas con sus estudiantes.

1.6. Viabilidad del estudio

Para realizar la presente investigación se cuenta con el apoyo de las autoridades del CETPRO Magdalena, en el semestre 2017 - II.

Además, se cuenta con la predisposición e identificación de docentes y alumnos quienes brindarán su apoyo en responder las encuestas que se le aplicarán durante y después de haber realizado la investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Investigaciones relacionadas con el estudio

Arguedas, S. (2013), en *Redes Sociales: experiencia del uso del Facebook como recurso para el apoyo al Cálculo, Álgebra lineal y Ecuaciones diferenciales*. Universidad de Costa Rica: Costa Rica, indica.

Con el uso de las redes sociales se busca acercar a los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Costa Rica a los cursos de apoyo al Cálculo, Algebra Lineal y Ecuaciones Diferenciales ofrecidos de forma gratuita por la Escuela de Ingeniería Industrial. Esta ponencia tiene como objetivo general describir e informar a la comunidad docente y científica sobre los comportamientos e interacciones entre los usuarios y administradores de una página Facebook, la cual tiene como propósito proporcionar un espacio de interacción entre estudiantes, docentes y profesionales de otras disciplinas para propiciar el trabajo colaborativo entre pares y que a su vez les refuerce lo aprendido en clases presenciales. La página se distingue por contener variedad de publicaciones sobre temas particulares de cada uno de los cursos, se atienden consultas y se cuenta con una pestaña para cada curso que al oprimirla se despliega variedad de materiales educativos elaborado por los docentes que imparten los cursos de apoyo en forma presencial. Hasta este momento se tienen resultados sobre el tipo de actividad que se genera en una página web con temas de matemática que facilitan el proceso de aprendizaje para aquellos estudiantes

que les es atractivo o les gusta interactuar por medio de una red social. A partir de esta experiencia se pretende tener evidencia empírica de que a través de esta modalidad de comunicación se puede desarrollar habilidades cognitivas que favorecen en alguna medida un aprendizaje de mayor significado para los usuarios y desde una comunidad virtual.

Con la llegada de la era digital, las redes sociales y la virtualización de los espacios, la vida de los seres humanos definitivamente se ha visto afectada de múltiples formas, positiva y negativamente y en todos los ámbitos. La educación no escapa a esa inmensa ola de cambios que han venido y están sucediendo desde hace un buen tiempo y hasta el día de hoy.

En los últimos años la web se ha venido literalmente a plagar de múltiples redes sociales, para compartir distintos focos de información, integrar gustos, pasiones y sobre todo para compartir información de una forma veloz y dinámica. Facebook en particular, con más de mil millones de usuarios hasta la fecha, es la red social que más usuarios ha atraído, y la de mayor expansión en los últimos meses (Vivat, 2012).

Al ser esta una red social con tantos de usuarios en todo el mundo, más allá de su sección de perfiles de persona y la virtualización de las mismas, es y ha sido aprovechado en el ámbito educativo debido a la masificación de las personas que lo utilizan, su fácil acceso y uso, y principalmente por la rápida difusión de la información que se lleva a cabo en esta herramienta.

El propósito de utilizar las redes sociales como una propuesta didáctica dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas a nivel de educación superior, busca ofrecer nuevos espacios de interacción y comunicación entre estudiantes y educadores aprovechando los recursos tecnológicos y didácticos que se pueden obtener de las redes sociales como un mediador dentro de los procesos educativos.

Es necesario lograr conocer la influencia y utilidad que se le puede dar a las redes sociales como un ente mediador dentro de los procesos de

enseñanza-aprendizaje entre estudiantes de un nivel universitario; también consideramos importante determinar qué tipo de influencia genera el uso de las redes sociales (educativas) en el mejoramiento del rendimiento académico para cursos de matemáticas superiores.

Gross (2009) el actual despegue de las redes sociales ha sido aprovechado para mejorar los medios de comunicación tecnológica o como herramienta del marketing, para difundir en mejor grado y con mayor rapidez cualquier tipo de información, y por ende debe ser aprovechado al máximo en el caso de aspectos relacionados con la educación y afines.

Algunas de las ventajas que menciona Gross (2009) sobre utilizar las redes sociales como recurso en ambientes colaborativos son las siguientes:

En general, el entorno de las redes sociales cuenta con bastante difusión y popularidad entre la población nacional e internacional, en especial por el uso que le dan los estudiantes al sitio, lo que de acuerdo al interés de la propuesta facilita la comunicación directa.

- Los estudiantes tienen contacto con otros estudiantes, aunque sean de distintos centros académicos, grupos de discusión, incluso otros países.
- La información presentada y compartida es en tiempo real, por lo que el mensaje del proceso de comunicación es transmitido de manera inmediata.
- El acceso a foros, temas de discusión, grupos específicos y comunidades es tan sencillo como tener una cuenta debidamente confirmada, lo que facilita el aprendizaje y las técnicas para adquirir y compartir el conocimiento.
- Con el uso de un servidor web y la plataforma de Facebook, se comparten de manera sencilla documentos y materiales en línea, como apoyo para los estudiantes. De acuerdo con Pimentel (2009) algunas de las desventajas del uso de Redes Sociales se encuentran:
- Las redes sociales no se encuentran exentas de los tópicos sobre seguridad informática.

- Las redes sociales y en específico Facebook, no son ambientes colaborativos exclusivos del ámbito educativo ni académico, entonces como portales de contacto social se pueden utilizar variadamente para muchos otros fines sin precisamente estar involucrados con la educación y los aspectos académicos, pues la consigna de este tipo de herramientas es compartir y distribuir información en forma general.

De acuerdo con lo anteriormente mencionado se utilizaron dos tipos de fuentes: la primaria conformada por los investigadores y por los administradores del Facebook y la segunda fuente serán las de tipo terciarias: relacionadas con el uso de Internet (redes sociales, tecnologías de información y comunicación (TIC's), software, correos electrónicos, herramientas en línea, entre otros).

2.1.2. Otras publicaciones

Caldevilla, D. (2010), en *Las redes sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual*. Universidad Complutense: España.

Menciona:

El fenómeno de las redes sociales ha revolucionado nuestro concepto de relación social clásica y nuestra inversión en tiempo libre. En ellas buscamos contactos con aquellos con los que perdimos trato, mantenemos amistades, nos ponemos al día de la vida de los demás, conocemos a gente nueva o incluso encontramos trabajo. Sin embargo, las redes sociales despiertan un debate en torno a la privacidad, los riesgos de estas nuevas relaciones, la adicción a estar interconectado con cientos de amigos, el descenso de la productividad en el trabajo, etc. Es nuestra intención hacer un profuso análisis de las redes a través de su definición, tipología, uso e influencia para concluir defendiendo sin una amenaza o una oportunidad para la sociedad.

Las redes sociales surge a mediados de esta 2000 un nuevo fenómeno tecnológico y social: las redes sociales. Estas interconexiones surgidas desde los propios usuarios sirven para mantener amistades, conocer gente

nueva, entretenerse, crear conjuntamente movimientos, compartir fotografías, comentar nuevos estados de ánimo, etc.

Esta nueva situación requiere un análisis pormenorizado de los orígenes que fomentan la irrupción de estos nuevos escenarios sociales y las consecuencias o repercusiones que pueden tener a nivel global.

Este estudio parte de la hipótesis de que las redes sociales no son sólo el escenario, sino un nuevo agente y un nuevo medio para tener en cuenta en el mapa de la comunicación y que despunta con gran fuerza generadora de opinión y tendencias.

Las grandes protagonistas actuales de la sociedad digital son las redes sociales. Nadie cuestiona ya el imparable poder que están adquiriendo y la importancia que tendrán, en no mucho tiempo, como generadoras de nuevas formaciones mundiales, que quién sabe si transmutarán hacia nuevas y complejas asociaciones sociales universalizantes que aún ni somos capaces de imaginar.

Para mejor comprender estas redes debemos definir las y enmarcarlas dentro de sus orígenes, y así captar mejor su dimensión "2.0" en todas sus posibilidades tanto en el mundo actual como en el futuro, derivado de las repercusiones que provocarán, a corto y medio plazo, en las generaciones venideras.

Como el mundo de Internet está en constante, frenética y vertiginosa evolución, las redes de hace unos años, las primigenias, son diametralmente distintas a las redes sociales que manejan los internautas del 2010. Los límites que definían y frenaban a las antiguas redes sociales han sido eliminados y los nuevos están siendo redefinidos por las actuales. Sigue siendo ardua tarea la de distinguir estas nuevas formaciones plurales que se reinventan a sí mismas.

Haro, J. (2010), en *Redes Sociales en Educación*, Ponencia en uso educativo de las redes sociales y participación social. Recuperado de <http://jjdeharo.blogspot.com/2010/05/redes-sociales-en-educacion.html#ixzz2s20rjJWZ>. Universidad de Navarra: España.

Este trabajo expone los tipos de servicios de redes sociales que existen actualmente en Internet, bajo un punto de vista de aplicación a la enseñanza, y su idoneidad para la práctica educativa. Se discuten algunos servicios de microblogging y de redes sociales completas. Finalmente se describe la organización de las redes sociales educativas basada en grupos o subredes y su aplicación al aula.

Las redes sociales se han introducido recientemente en la vida de muchas personas que antes eran ajenas al fenómeno de Internet. No es extraño oír hablar por la calle de Facebook y no necesariamente entre los más jóvenes. La extraordinaria capacidad de comunicación y de poner en contacto a las personas que tienen las redes ha provocado que un gran número de personas las esté utilizando con fines muy distintos. Se utilizan para encontrar y entablar diálogo con amistades perdidas tiempo atrás, para debatir sobre los temas más variados, apoyar causas de todo tipo, organizar encuentros de amigos, ex-compañeros de estudios o para dar a conocer congresos y conferencias, a través de los cuales no sólo se dan detalles sobre el encuentro, sino que las personas pueden confirmar su asistencia o ausencia al evento.

El mundo educativo no puede permanecer ajeno ante fenómenos sociales como este que está cambiando la forma de comunicación entre las personas. El sistema educativo trabaja fundamentalmente con información, carecería de sentido utilizar sistemas de transmisión y publicación de las mismas basadas en aquellos que se utilizaban a principios y mediadas del siglo XX sin incorporar aquello que la sociedad ya está usando como parte de su vida cotidiana. La educación debe formar las personas para aquello que serán y en lo que trabajarán dentro de diez años, no para emular la

forma en la que se trabajaba hace diez. Sin lugar a dudas el potencial comunicador de las redes sociales está todavía por descubrir y debe ser estudiado más en profundidad (Suárez, 2010). Es en estos momentos cuando empiezan a crearse redes con finalidades educativas y, sin lugar a dudas, durante los próximos meses se producirán novedades interesantes en este sentido.

Tipos de servicios de redes sociales

Las redes sociales son estructuras compuestas por personas u otras entidades humanas las cuales están conectadas por una o varias relaciones que pueden ser de amistad, laboral, intercambios económicos o cualquier otro interés común ("Red social," 2010). No deben confundirse con los servicios de redes sociales que son aplicaciones que ponen en contacto las personas a través de Internet. Los servicios de redes sociales son la infraestructura tecnológica sobre la que se crean las relaciones y, por tanto, las redes sociales. La mayoría de las veces se denomina a los servicios de redes sociales simplemente como redes sociales y así lo usaremos en este trabajo.

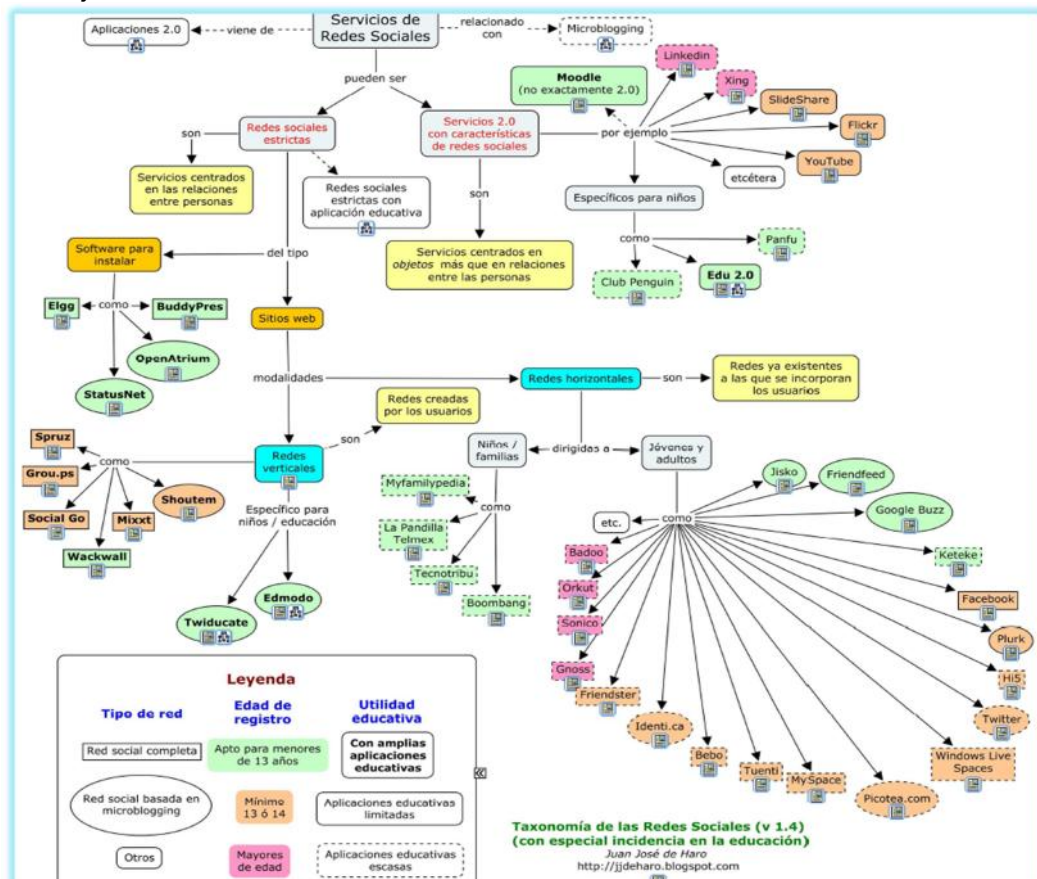


Figura 1. Clasificación de los servicios de redes sociales (de Haro, 2010a).

Hemos distinguido entre redes sociales estrictas y servicios 2.0 con características de redes sociales ya que hay una tendencia a llamar red social a cualquier servicio de Internet que permita la interacción entre personas. Las redes sociales estrictas son aquellas cuyo foco de atención son las relaciones entre las personas, sin otro propósito añadido. Los usuarios determinarán el uso posterior que le darán al servicio. De aquí viene la gran plasticidad de las redes sociales estrictas, su función la acaba determinando el usuario y son, por lo tanto, totalmente inespecíficas.

Los servicios 2.0 con características de redes sociales son prácticamente todos los que forman lo que se denomina la Web 2.0. Su centro de atención suele ser un objeto concreto, tal como vídeos, presentaciones, documentos, imágenes, etc. Son ejemplos de este tipo YouTube (vídeos), Slideshare (presentaciones y documentos), Scribd (documentos y presentaciones), Flickr (fotos), etc. Todos ellos tienen una gran capacidad de comunicación e intercambio de información entre sus usuarios, algunos como Slideshare tienen la mayoría de las características de una red social típica como Facebook, sin embargo, su producto central no son las relaciones entre personas sino el hecho de compartir presentaciones y documentos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Tic´s en educación

La educación como proceso socio cultural está inmerso en la cultura. La educación formal e informal responde al modelo económico de sociedades que controlan la economía mundial por efectos de los medios de comunicación masiva.

Las TIC se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones. Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido,...).

El elemento más representativo de las nuevas tecnologías es sin duda el ordenador y más específicamente, Internet. Como indican diferentes autores, Internet supone un salto cualitativo de gran magnitud, cambiando y redefiniendo los modos de conocer y relacionarse del hombre.

- ✓ En esta investigación que se pretende realizar en los estudiantes del Computación e Informática del CETPRO MAGDALENA, en el semestre 2017 – II. ¿Qué programas podemos utilizar para afianzar el aprendizaje en computación e informática?, ¿Qué nos ofrecen las redes sociales?, entre otros.

Podemos diferenciar los programas y recursos que podemos utilizar con el ordenador en dos grandes categorías: recursos informáticos, que nos permiten realizar el procesamiento y tratamiento de la información y, los recursos telemáticos que nos ofrece Internet, orientados a la comunicación y el acceso a la información.

Existen múltiples definiciones de las TIC en la que podemos destacar lo siguiente:

“En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas”. (Cabero, 1998: 198)

Para Bartolomé, A. Las T.E. encuentra su papel como una especialización dentro del ámbito de la Didáctica y de otras ciencias aplicadas de la Educación, refiriéndose especialmente al diseño, desarrollo y aplicación de recursos en procesos educativos, no únicamente en los procesos instructivos, sino también en aspectos relacionados con la Educación Social y otros campos educativos. Estos

recursos se refieren, en general, especialmente a los recursos de carácter informático, audiovisual, tecnológicos, del tratamiento de la información y los que facilitan la comunicación”. (En A. Bautista y C. Alba, 1997:2)

Las características que diferentes autores especifican como representativas de las TIC, recogidas por Cabero (1998), son:

- ***Inmaterialidad***

En líneas generales podemos decir que las TIC realizan la creación (aunque en algunos casos sin referentes reales, como pueden ser las simulaciones), el proceso y la comunicación de la información. Esta información es básicamente inmaterial y puede ser llevada de forma transparente e instantánea a lugares lejanos.

- ***Interactividad***

La interactividad es posiblemente la característica más importante de las TIC para su aplicación en el campo educativo. Mediante las TIC se consigue un intercambio de información entre el usuario y el ordenador. Esta característica permite adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de los sujetos, en función de la interacción concreta del sujeto con el ordenador.

- ***Interconexión***

La interconexión hace referencia a la creación de nuevas posibilidades tecnológicas a partir de la conexión entre dos tecnologías. Por ejemplo, la telemática es la interconexión entre la informática y las tecnologías de comunicación, propiciando con ello, nuevos recursos como el correo electrónico, los IRC, etc.

- ***Instantaneidad***

Las redes de comunicación y su integración con la informática, han posibilitado el uso de servicios que permiten la comunicación y transmisión de la información, entre lugares alejados físicamente, de una

forma rápida. Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido. El proceso y transmisión de la información abarca todo tipo de información: textual, imagen y sonido, por lo que los avances han ido encaminados a conseguir transmisiones multimedia de gran calidad, lo cual ha sido facilitado por el proceso de digitalización.

- ***Digitalización***

Su objetivo es que la información de distinto tipo (sonidos, texto, imágenes, animaciones, etc.) pueda ser transmitida por los mismos medios al estar representada en un formato único universal. En algunos casos, por ejemplo los sonidos, la transmisión tradicional se hace de forma analógica y para que puedan comunicarse de forma consistente por medio de las redes telemáticas es necesario su transcripción a una codificación digital, que en este caso realiza bien un soporte de hardware como el MODEM o un soporte de software para la digitalización.

- ***Innovación***

Las TIC están produciendo una innovación y cambio constante en todos los ámbitos sociales. Sin embargo, es de reseñar que estos cambios no siempre indican un rechazo a las tecnologías o medios anteriores, sino que en algunos casos se produce una especie de simbiosis con otros medios. Por ejemplo, el uso de la correspondencia personal se había reducido ampliamente con la aparición del teléfono, pero el uso y potencialidades del correo electrónico ha llevado a un resurgimiento de la correspondencia personal.

- ***Diversidad***

La utilidad de las tecnologías puede ser muy diversa, desde la mera comunicación entre personas, hasta el proceso de la información para crear informaciones nuevas. Para Jordi Adell se está produciendo un cambio de paradigma, dadas las características y nuevas posibilidades que ofrecen las redes telemáticas, así este autor plantea que "el paradigma de las nuevas tecnologías son las redes informáticas. Los

ordenadores, aislados, nos ofrecen una gran cantidad de posibilidades, pero conectados incrementan su funcionalidad en varios órdenes de magnitud. Formando redes, los ordenadores sirven [...] como herramienta para acceder a información, a recursos y servicios prestados por ordenadores remotos, como sistema de publicación y difusión de la información y como medio de comunicación entre seres humanos" (1997).

2.2.1.1. Ventajas y desventajas de las Tic's

Sánchez, J. (2013), en "Ventajas y desventajas de las tic s en el ámbito educativo". Universidad de Los Andes: Venezuela, recuperado de <http://webdelprofesor.ula.ve/ciencias/sanrey/tics.pdf>, nos dice:

Aprendizaje

Ventajas

- Aprendizaje cooperativo
Los instrumentos que proporcionan las TICs facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales ya que propician el intercambio de ideas y la cooperación.
- Alto grado de interdisciplinariedad
Las tareas educativas realizadas con computadoras permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad ya que el computador debido a su versatilidad y gran capacidad de almacenamiento permite realizar diversos tipos de tratamiento de una información muy amplia y variada.
- Alfabetización tecnológica (digital, audiovisual).
Hoy día aún conseguimos en nuestras comunidades educativas algún grupo de estudiantes y profesores que se quedan rezagados ante el avance de las tecnologías, sobretudo la referente al uso del computador. Por suerte cada vez es menor ese grupo y tienden a desaparecer. Dada las necesidades de nuestro mundo moderno, hasta para pagar los servicios (electricidad, teléfono, etc) se emplea el computador, de manera que la actividad

Desventajas

- Dado que el aprendizaje cooperativo está sustentado en las actitudes sociales, una sociedad perezosa puede influir en el aprendizaje efectivo.
- Dado el vertiginoso avance de las tecnologías, éstas tienden a quedarse descontinuadas muy pronto lo que obliga a actualizar frecuentemente el equipo y adquirir y aprender nuevos software.
- El costo de la tecnología no es nada despreciable por lo que hay que disponer de un presupuesto generoso y frecuente que permita actualizar los equipos periódicamente. Además hay que disponer de lugares seguros para su almacenaje para prevenir el robo de los equipos.

académica no es la excepción. Profesor y estudiante sienten la necesidad de actualizar sus conocimientos y muy particularmente en lo referente a la tecnología digital, formatos de audio y video, edición y montaje, etc.

2.2.2. Repercusión de las Tic´s en la educación

Belloch, C. (2010) en *Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el aprendizaje*. Universidad de Valencia: España.

La enseñanza tradicional tenía por objetivo fundamental la adquisición de conocimientos, basándose para ello en los procesos de memorización, impartándose la enseñanza de forma colectiva en el que el profesor actuaba como el emisor de conocimientos y el estudiante el receptor de los mismos. Este tipo de enseñanza sigue un modelo conductista para la adquisición de conocimientos. En contraposición, en la sociedad de la información, el objetivo fundamental de la educación es posibilitar que el estudiante sea capaz de construir sus propios conocimientos a partir de sus conocimientos previos, de las experiencias y de las informaciones a las que puede acceder. Es necesario distinguir, por tanto, entre información y conocimiento, la mera disponibilidad de informaciones no garantiza la adquisición de conocimientos, es necesario que el alumno, apoyado y guiado por el profesor, sea capaz de “aprender a aprender”, esto es acceder a la información, comprenderla, resaltar las ideas fundamentales, estructurarla, y tener una visión crítica sobre la misma. El alumno pasa a ser el centro del proceso de aprendizaje, es el que construye el conocimiento, a través del apoyo y guía del profesor.

En este contexto son de gran importancia el uso de entornos y metodologías facilitadoras del aprendizaje que permitan al alumno aprender y convertir las informaciones en conocimientos. Las TIC son elementos adecuados para la creación de estos entornos por parte de los profesores, apoyando el aprendizaje constructivo, colaborativo y por descubrimiento.

El uso de las TIC presenta ventajas en su comparación con los recursos utilizados en la enseñanza tradicional. La mayoría de estas ventajas están relacionadas directamente con las propias características de las TIC. Entre ellas cabe destacar:

- ***Información variada***

Es posible acceder a gran cantidad de información sobre diferentes ámbitos. Esto permite que el alumno deba realizar un análisis de la misma que le permitan valorar la calidad y credibilidad de la misma.

- ***Flexibilidad instruccional***

El ritmo de aprendizaje y el camino a seguir durante el proceso puede ser diferente para los distintos alumnos adecuándose a las necesidades diversas que se presentan en el aula.

- ***Complementariedad de códigos***

Las aplicaciones multimedia, que utilizan diversos códigos de comunicación, permiten que estudiantes con distintas capacidades y habilidades cognitivas puedan extraer un mejor provecho de los aprendizajes realizados.

- ***Aumento de la motivación***

Diversos estudios muestran que los estudiantes se muestran más motivados cuando utilizan las TIC, este efecto que aún se produce, puede ser efecto de la novedad, aunque personalmente opino que el aumento de la motivación está muy relacionado, tanto con el mayor atractivo de las presentaciones multimedia sobre las tradicionales, como por la mayor implicación del alumno en su proceso de aprendizaje.

- ***Actividades colaborativas***

El uso adecuado de las TIC, en trabajos de grupo, puede potenciar las actividades colaborativas y cooperativas entre los alumnos y también la colaboración con otros centros o instituciones por medio de la red.

- ***Potenciar la innovación educativa***

La nueva sociedad utiliza nuevas tecnologías que favorecen nuevas metodologías. Si bien no es una relación causa-efecto, es indudable que los profesores que conocen nuevas tecnologías tienden a buscar nuevas formas de enseñar y nuevas metodologías didácticas más adecuadas a la sociedad actual y a los conocimientos y destrezas que deben desarrollar los estudiantes para su adaptación al mundo adulto.

Sin lugar a duda, el uso de la TIC con fines educativos deberá atender a posibles riesgos que pueden influir negativamente en la adquisición de conocimientos.

2.2.3. Web 1.0, web 2.0 y sus características

2.2.3.1. Web 1.0

Hablar de web es mundo fascinante, desde su aparición del internet todo ahora es más fácil, más rápido e incluso seguro.

La web 1.0 o conocida como World Wide Web (www) es un sistema (conjunto de programas) de distribución de información basado en hipertexto o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador web (Microsoft Explorer, Mozilla Firefox, etc), un usuario visualiza sitios web compuestos de páginas web que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hiperenlaces.

En sí la web 1.0 puedo señalar que son todas las páginas web estáticas el cual brinda información donde la producción es individual y proviene de fuentes limitadas.

2.2.3.2. Web 2.0

La Web 2.0 es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web enfocadas al usuario final. El Web 2.0 es una actitud y no precisamente una tecnología.

La Web 2.0 nació para el 2003 (Tim O'Reilly) y continua hasta nuestros días. Subrayamos un cambio de paradigma sobre la concepción de Internet y sus funcionalidades, que ahora abandonan su marcada unidireccionalidad.

La característica fundamental es que los usuarios se convierten en colaboradores activos y publican informaciones y realizan cambios en los datos e interactúan con el sitio y con los otros visitantes. La Web 2.0 implica trabajo colaborativo, publicaciones en conjunto, intercambio, socialización, reutilización, etc. y todo ello se lo puede hacer gracias a un sinnúmero de aplicaciones Web que lo permiten, obteniéndose múltiples ventajas, entre ellas que los usuarios tengan facilidad de acceso a la información ya sea a consultas o investigaciones, facilidades de publicación, interoperabilidad, socialización, en fin lo que se trata es de estimular y aprovechar al máximo la inteligencia colectiva

Es una etapa que ha definido nuevos proyectos en Internet y está preocupándose por brindar mejores soluciones para el usuario final. Y es que cuando el web inició, nos encontrábamos en un entorno estático, con páginas en HTML que sufrían pocas actualizaciones y no tenían interacción con el usuario.

La web 2.0 nació y fue creciendo cada día más hasta la actualidad, creció hasta ser portada de los principales semanarios mundiales en las navidades de 2006. Este fenómeno tecno-social se popularizó a partir de sus aplicaciones más representativas, Wikipedia, YouTube, Flickr, WordPress, Blogger, MySpace, Facebook, Oh, MyNews, y de la sobreoferta de cientos de herramientas, intentando captar usuarios / generadores de contenidos. Uno de los personajes más populares que

utilizó este tipo de tecnología para conquista política es sin dudar el Presidente Actual de Estados Unidos Obama, sin mencionar otras celebridades más.

En esta nueva Web la red digital deja de ser una simple pantalla de contenidos multimedia para convertirse en una plataforma abierta, construida sobre una arquitectura basada en la participación de los usuarios. Alrededor del concepto Web 2.0 giran una serie de términos satélite que retroalimentan su evolución. Software social, arquitectura de la participación, contenidos generados por el usuario, etiquetas, sindicación de contenidos y redes sociales, son sólo algunos en la larga lista de conceptos que enriquecen este fenómeno.

Al hacer el ejercicio práctico de buscar sinónimos que engloben los principios constitutivos de las recientes aplicaciones web, sucede que muchos quedan relegados por no ser inclusivos de todas sus propiedades. Si se habla de “redes sociales” vemos que se trata de un conjunto mayor a las aplicaciones web y que existen cientos de ellas que no respetan todos los principios recién mencionados (cualquier intranet, por ejemplo). De hecho, la propia Internet es la madre de todas las redes sociales en línea y las aplicaciones Web 2.0 son sólo un pequeño subconjunto de ese mundo virtual. Algo similar sucede con la idea de escritura colaborativa y content management system: ambas características son propiedades esenciales, pero no representan a la totalidad de principios constitutivos.

2.2.3.3. Características de la web 2.0

Las características principalmente de la web 2.0, varían con respecto a la tecnología anterior (web 1.0), aunque su arquitectura y filosofía fundamental de la Web permanece idéntica a sus orígenes a comienzos de los '90s.

Los principios de simpleza en el diseño, accesibilidad, usabilidad, interoperabilidad y separación entre presentación y contenido son los

mismos desde que la Web fue inventada. Lo que más ha cambiado es la forma en la que empresas, organizaciones e instituciones adoptan sus proyectos Web. Mediante el cual podemos clasificarlos en torno a tres áreas: Tecnología, Usabilidad y Participación.

- **Tecnología**

La arquitectura central de la Web no ha variado en absoluto: los servidores, servicios y protocolos en los que opera la web hoy son los mismos que la vieron nacer.

El desarrollo tecnológico más importante se ha visto en el crecimiento de la capacidad computacional del hardware (parte física del computador), en el procesamiento de datos, los incrementos en velocidad del computador y la evolución en el manejo de grandes bases de datos.

El incremento en la capacidad de almacenamiento y procesamiento de los datos han hecho posibles sistemas de gran tamaño y complejidad, como son los sistemas de redes sociales que forman parte central del modelo Web2.0. Esta capacidad de procesamiento ha tenido un gran impacto en el campo de la recuperación de información, aumentando la calidad y velocidad de los buscadores web.

También debo señalar a este crecimiento tecnológico la actual abundancia de datos usada en filtros colaborativos y otras herramientas Web que permiten aflorar el conocimiento colectivo de los usuarios en estos sistemas masivos. Finalmente, la tecnología actual permite el anhelado manejo de información multimedia: fotografías, audio (podcasts) e incluso videos son actualmente elementos cotidianos de la Web. Un ejemplo más claro viene ser el YouTube entre otras herramientas web.

- **Estándares**

Los estándares de la Web en cuanto a diseño, usabilidad, accesibilidad y los estándares en los lenguajes de la Web (principalmente HTML) fueron considerados opcionales por grandes organizaciones al momento de construir sus Webs durante varios años. Así, los estándares de diseño y los de la Web eran abandonados en favor de la originalidad y la Web estaba llena de sitios con código

HTML es un lenguaje web que con el tiempo, cada vez más organizaciones fueron aprendiendo la utilidad y relevancia de apearse a este tipo de estándares.

La adherencia al XHTML/CSS (Lenguajes web) permite e implica completa independencia entre contenido y presentación, lo que permite a los sitios ser usados en diferentes tipos de dispositivos.

El HTML bien formado es ampliamente favorecido por los buscadores Web, un buen código HTML es información semi-estructurada, lo que ayuda al robot (buscadores) a entender la página con mayor claridad.

- ***Participación***

La participación es un elemento central en la mayoría de los proyectos Web2.0. Los modelos de negocio de estos sitios están centrados en los usuarios. Muchos de estos sitios forman espacios de participación entre personas (ejemplo Hi5), dan la estructura para la creación de comunidades electrónicas (Facebook) y esperan a que los usuarios finales sean quienes dan vida al sistema.

Otra característica central en muchos sitios Web2.0 es el análisis de los datos generados por la actividad de los usuarios en el sistema, esta gama de información web permite el afloramiento de la inteligencia colectiva. La inteligencia colectiva es aquella que surge en forma espontánea de la colaboración en grandes grupos de usuarios (llámese a las personas que manipulan el ordenador).

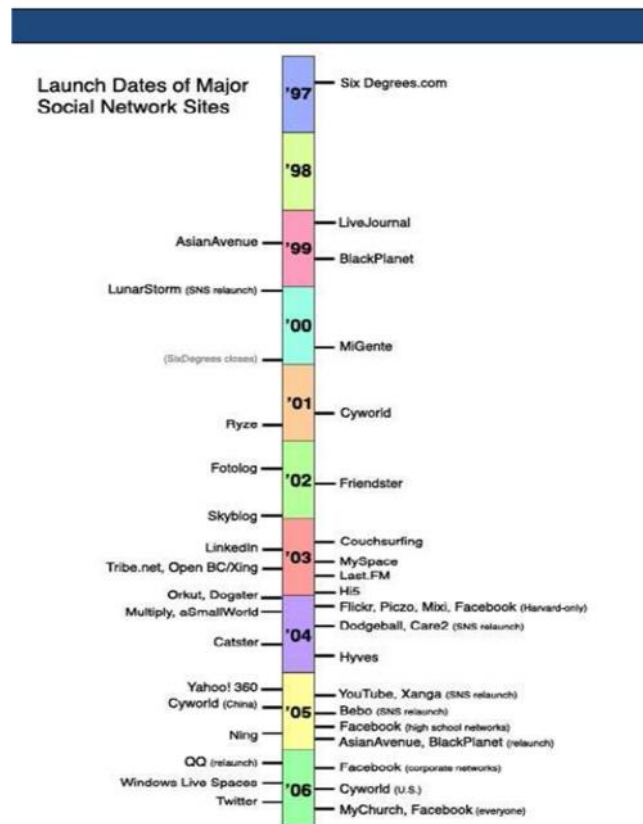
Las personas también desarrollamos comportamiento colectivo que supera nuestra inteligencia individual o incluso concertada. La inteligencia colectiva humana puede ser vista por ejemplo en la forma cómo evolucionan nuestras ciudades, etc.

2.2.4. Redes sociales

Flores, J; Morán, J; Rodríguez, J. (2012) en *Las redes sociales* Universidad de San Martín de Porres: Lima; mencionan:

De acuerdo con Boyd y Ellison (2007), una red social se define como un servicio que permite a los individuos, construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado, articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión, y ver y recorrer su lista de las conexiones y de las realizadas por otros dentro del sistema. La naturaleza y la nomenclatura de estas conexiones pueden variar de un sitio a otro. Estas autoras han desarrollado un artículo en el cual se detalla la historia de las redes sociales, desde la aparición del primer sitio reconocido de red social en 1997, denominado SixDegrees.com hasta la apertura de Facebook (everyone) en el 2006 (figura N° 1). En este artículo, también se incluyen referencias de investigaciones sobre el tema de la privacidad en las redes sociales relacionadas con la seguridad, las amenazas potenciales para los más jóvenes, entre otras.

Figura N° 1. LINEA DEL TIEMPO DE LAS REDES SOCIALES



Cronograma de fechas de lanzamiento de los sitios de redes sociales más importantes y fechas de cuando se relanzaron sitios de comunidad con características de sitios de redes sociales.

Fuente: Boyd y Ellison (2007), en <http://gabinetedeinformatica.net/wp15/2008/06/12/sitios-de-redes-sociales-definicion-historia-y-ayuda-a-su-estudio-4/>. Consultado en diciembre de 2008.

Las redes sociales son una estructura social que se pueden representar en forma de uno o varios grafos, en los cuales los nodos representan a individuos (a veces denominados actores) y las aristas relaciones entre ellos.

Las relaciones pueden ser de distinto tipo, como intercambios financieros, amistad, relaciones sexuales, o rutas aéreas. También es el medio de interacción de distintas personas como por ejemplo juegos en línea, chats, foros, spaces, etc. (http://es.wikipedia.org/wiki/Redes_sociales, consultado en diciembre de 2008). Estos sitios permiten a los usuarios realizar seguimiento de sus relaciones interpersonales y crear otras nuevas (Deitel y Deitel, 2008).

Según Bartolomé (2008), las redes sociales reflejan lo que en tiempos se mostraba mediante sociogramas: una serie de puntos representando individuos, notablemente personas, unidos mediante líneas que representan relaciones. El carácter de una red social puede ser muy variado así como el motivo aglutinador: desde el sexo a la afición por los viajes, las redes sociales mueven el mundo, aunque evidentemente, algunas los mueven más que otras. Lo que la Web 2.0 aporta es la capacidad de crear redes sociales uniendo a individuos lejanos físicamente y en gran número. Esto quiere decir que, frente al tradicional criterio de poder de una red social, basada en el poder de los individuos, ahora aparece otro ligado al número de individuos.

La importancia del análisis de las redes sociales posiblemente sea uno de los aspectos clave en los que Internet ha cambiado los mecanismos de poder. Un punto importante a tenerse en cuenta en las redes sociales es el término “efectos de red” que hace referencia al valor de una red con respecto al crecimiento de sus usuarios. La Ley de Metcalfe (<http://www-ec.njit.edu/~robertso/infosci/metcalf.html>) afirma que el valor de la red es proporcional al cuadrado del número de usuarios, aunque existen algunos estudios que indicarían que esta ley no sería del todo correcta (<http://spectrum.ieee.org/print/4109>).

Se conoce como “efecto de red” al tipo particular de externalidad que se produce cuando cada nuevo usuario añade valor a un producto por el hecho de unirse a la comunidad de usuarios. Por ejemplo, las tecnologías de comunicación son el ejemplo típico de efecto de red. Para el tercer usuario de la red telefónica, acceder a la red supondría poder hablar con dos personas, pero para el cuarto sería poder hablar con tres personas y así sucesivamente. Cuantos más miembros tiene la red de usuarios más valor tiene para un miembro pertenecer a ella, y por otro lado, menos aportaría al valor de la red si se sumara un miembro a ella (el valor marginal de la externalidad es decreciente).

Son tecnologías con claros efectos de red: el teléfono, el e-mail y el fax, pero también lo fueron los procesadores de texto mientras usaron formatos propietarios cerrados o los sistemas de vídeo doméstico (http://www.exploradoreselectronicos.net/e4pedia/Efecto_red, consultado en diciembre de 2008).

Un elemento esencial para crear una red exitosa y diseñar una arquitectura de participación consiste en establecer las preferencias de los usuarios para compartir contenido, en forma automática, de modo que los usuarios contribuyan al valor de la red (O’Reilly, 2005). La mayoría de los usuarios no piensan en la capacidad de compartir y menos en modificar sus preferencias. Si las empresas no los activan en forma automática, el número de usuarios que dedique tiempo a compartir datos será reducido. Una función de privacidad importante es incluir la opción de desactivar los contenidos compartidos (Deitel y Deitel, 2008).

Los efectos de red también dificultan (aunque no totalmente) el acceso a mercados ya copados por empresas de éxito. Los contenidos de usuarios suelen perder valor cuando se cambian a una nueva red. Por ejemplo, las etiquetas de una fotografía (creadas por la comunidad) de Flickr se pierden al cambiar la fotografía a otro sitio. Por ello, la

competencia debe idear la forma de convencer a los usuarios del cambio (Deitel y Deitel, 2008).

El primer antecedente se remonta a 1995, cuando un ex estudiante universitario de los Estados Unidos creó una red social en Internet, a la que llamó classmates.com (compañeros de clase.com), justamente para mantener el contacto con sus antiguos compañeros de estudio.

2.2.5. Clasificación de las redes sociales

Haro, J. J. (2012) en su libro *“Redes Sociales para la Educación”*. Anaya: España, menciona “...Las redes sociales se pueden clasificar en: Redes sociales estrictas, Microblogging, Redes sociales completas...”

2.2.5.1. Redes sociales estrictas

Este tipo de redes son las que presentan un mayor valor en su aplicación educativa, con lo que se pueden adaptar libremente según las necesidades.

Debemos distinguir claramente entre las redes sociales que se descargan de Internet y se ejecutan en los servidores propios de la institución educativa y aquellas que están alojadas en servidores de terceros en manos de empresas especializadas.

En el primer caso se presenta la ventaja de tener los datos en los ordenadores de la propia institución educativa y de tener un control total sobre los datos que tienen relación con la red social. Sin embargo, presenta inconvenientes que para muchos son factores limitantes que impiden su uso. Uno de ellos es la necesidad de disponer de un servidor dedicado a esta función. Otra dificultad para el uso de estas redes sociales es el personal técnico necesario, así como la importante inversión de tiempo que requiere su instalación y mantenimiento. Entre las redes sociales de este tipo podemos encontrar Elgg (<http://elgg.org>), BuddyPress (<http://es.buddypress.org>) para las redes

sociales que podemos denominar completas (estilo Facebook) y StatusNet (<http://status.net>) y OpenAtrium (<http://openatrium.com/es>) para las redes de microblogging.

En el caso de servicios alojados por terceros tenemos la ventaja de que los datos probablemente estén más seguros que en los servidores de una institución educativa, ya que las medidas que puede tomar una empresa dedicada a esto suelen ser mucho mayores.

Además, de este modo se está liberado de la importante inversión de tiempo necesaria.

Podemos distinguir dos tipos de redes sociales alojadas por terceros, en primer lugar las horizontales, son aquellas donde el usuario se incorpora a una gran red que normalmente tiene ya miles de usuarios como en Facebook (<http://www.facebook.com>), Gnos (<http://www.gnos.com>) o Tuenti (<http://www.tuenti.com>). Aunque la mayoría de este tipo de redes permite la creación de grupos donde sus miembros pueden aislarse del resto de usuarios de la red, existe siempre un nivel donde todos los usuarios pueden estar en contacto con los demás, al menos potencialmente. El problema de estas redes horizontales se produce justamente en esta zona común, donde no es posible garantizar la privacidad del menor, ya que estará en contacto con otras personas ajenas al proceso educativo, sin la posibilidad de controlar sus actos o la información que reciba a través de los demás por parte del docente. Debido a estos problemas que pueden surgir con la privacidad y el deficiente control de contenidos a los que se halla sometido el alumno, creemos que las redes sociales más adecuadas para ser utilizadas con menores de edad son las redes verticales.

Son redes creadas por los propios usuarios que se pueden cerrar al exterior y donde sus usuarios están unidos por un interés común (educativo o de cualquier otro tipo). En principio el usuario de este tipo de redes no está en contacto con nadie que no sea miembro de su

propia red. Las redes sociales verticales tienen, pues, las características necesarias de privacidad así como la posibilidad de controlar los contenidos cuando sea necesario.

- ***Microblogging***

Este tipo de redes son las que presentan un mayor valor en su aplicación educativa, con lo que se pueden adaptar libremente según las necesidades.

Las redes sociales basadas en microblogging (también llamadas de nanoblogging) son las que se basan en mensajes cortos de texto. El ejemplo más conocido de este tipo de redes es Twitter (<http://twitter.com>) aunque existen muchas más (véase de Haro, 2010b). El problema más importante que tienen de cara a la educación es la limitación en la creación de objetos digitales, ya que se basan principalmente en el texto y, aunque muchos servicios permiten la inserción de vídeos, imágenes, archivos y otro tipo de elementos, no tienen las posibilidades de las otras redes sociales.

El microblogging, además, presenta el problema de la falta de elementos de interacción social y de mecanismos para desarrollar una identidad propia en el interior de la red. Esto es especialmente importante con los niños y adolescentes a los cuales les gusta compartir fotos, vídeos y todo tipo de eventos y actividades que se comentan unos a otros. También les gusta el poder personalizar la página de su perfil para exponer ante los demás su propia forma de ser. Este es, creemos, el motivo principal por el que las redes de microblogging no tienen éxito entre los más jóvenes y, sin embargo, sí entre los adultos. Puede verse <http://tiny.cc/edutwitter> donde se mantiene una lista de docentes en Twitter que han creado una comunidad virtual muy activa a través de este servicio.

Existen redes de microblogging creadas especialmente para la educación. Estos sistemas permiten mantener la privacidad de los niños,

ya que las redes son totalmente invisibles desde el exterior. Además, el registro de los niños en la red se realiza a través de un código que les proporciona el profesor y no necesitan correo electrónico para registrarse ni dar datos personales relevantes.

El más significativo de estos servicios es, sin duda, Edmodo (<http://www.edmodo.com>) que desde hace poco está traducido al español. Dispone de herramientas pensadas especialmente para la educación como la asignación de tareas, la calificación de trabajos o un calendario de entrega de trabajos. Además, dispone de servicios de alerta por Twitter o por teléfono móvil.

Otro servicio parecido, aunque más simple ya que tiene menos características y sin traducir, es Twiducate (<http://www.twiducate.com>). También permite la asignación de tareas aunque no su calificación siendo más sencilla que Edmodo.

2.2.5.2. Redes sociales completas

Este tipo de redes, a las que hemos denominado completas para diferenciarlas de las basadas en microblogging, permiten una mayor comunicación e interacción entre sus miembros, además se pueden compartir todo tipo de objetos digitales además del texto. El paradigma de estas redes se encuentra en Facebook o Tuenti donde los usuarios establecen lazos de amistad mutua lo cual les da acceso al perfil del otro usuario, así como ponerse en contacto con él de muchas formas distintas (a través de comentarios en su muro, en sus fotos, enviándole regalos, juegos, etc.).

Las redes sociales de este tipo tienen que cumplir dos características básicas para ser aptas y útiles en educación. La primera es la posibilidad de crear redes cerradas para todo el que no esté registrado y la segunda es la posibilidad de crear grupos o subredes dentro de la propia red. Las redes cerradas permiten la creación de un espacio educativo seguro y exento de injerencias externas. Los grupos

permitirán la creación de comunidades de práctica dentro de la red, normalmente estarán formados por los alumnos de la misma clase o asignatura y su profesor o grupos de alumnos que realizan trabajos utilizando la red como medio de comunicación, aunque las posibilidades de estos grupos son enormes y, por lo tanto, caben muchas más utilidades. Estos grupos son los que proporcionan la mayor plasticidad a la red porque permiten agrupaciones flexibles según las necesidades de cada momento.

Grou.ps (<http://grou.ps>), SocialGO (<http://www.socialgo.com>) o WackWall (<http://www.wackwall.com>) son algunos de los servicios que mejor se ajustan a los requerimientos de las redes sociales educativas. Este último, además, permite el registro a menores de 13 años por lo que puede utilizarse con alumnos de educación Primaria. Pueden consultarse las características de estas redes sociales y otras en **De Haro, Juan José (2010b)**.

Las redes sociales completas, a diferencia de las de microblogging, favorecen el aprendizaje informal ya que se establecen relaciones a través de los perfiles, chat, foros y todo tipo de comentarios a través de fotos, vídeos, etc.

Cuanto más numerosa sea una red social, más fácilmente se establecerán estas relaciones. En general, las redes de pocos miembros permanecen casi todo el tiempo inactivo ya que no hay una masa crítica suficiente de usuarios para generar actividad.

Los alumnos sólo entran en ella cuando hay un trabajo concreto que realizar, de este modo se desaprovecha el carácter educativo y socializador de las redes, quedándose en una simple plataforma donde realizar trabajos. De forma empírica hemos comprobado que por encima de unos 150 miembros las redes empiezan a activarse (de Haro, 2008a), generándose un proceso de retroalimentación que hace que unos usuarios induzcan la participación de otros a través de sus

comentarios y actividad general en la red. Esta actividad autogenerada favorece un ambiente de trabajo agradable ya que el alumno no acude sólo por obligación, sino porque también puede desarrollar parte de su actividad social en ella. Esta actividad social (informal) de la red es la que hace de las redes sociales lugares inigualables para la labor docente a través de la motivación que producen en el alumnado.

2.2.6. Tipos de redes sociales

Costa, C. (2016). *Las Superbrands y social media en Portugal. Análisis de su estrategia de comunicación en YouTube. Mediterránea Journal of Comuncation. Universidad de Coruña. Menciona:*

Según Cheng et al. (2007: 09): YouTube exhibe muchas características únicas, especialmente en la amplitud de la distribución, el modelo de acceso y la tendencia de crecimiento. Estas características introducen nuevos retos y oportunidades para optimizar la puesta en marcha de servicios para compartir vídeos de corta duración.

En España utilizan YouTube 13,5 millones de personas al mes, lo que supone el 54.25% de la audiencia total de Internet en el país, es el cuarto sitio web más visitado y el primero entre los de entretenimiento. YouTube (red social creada en 2005 por Chad Hurley, Steve Chen y Jaweb Karim, en Estados Unidos) permite subir a la Red videos de forma gratuita e ilimitada, así como generar conversaciones entre los usuarios mediante comentarios. Representa uno de los portales nacidos al amparo de la Web 2.0, como sitio UGC (User Generated Contents). Según explican García Cay et al. (2013), el nacimiento y éxito de YouTube se enmarca en el cruce de tres revoluciones: la de producción de video, la de la Web 2.0 y la revolución cultural o de hábitos de consumo audiovisual.

El potencial de la nueva herramienta se pone también al servicio de las organizaciones y de su estrategia de comunicación. La gratuidad, la enorme capacidad de almacenamiento y la alta popularidad del site, lo que favorece un feedback constante (Viana Neto, 2009), son algunos de

los argumentos que conducen a la empresas a desarrollar su canal y estrategia en YouTube.

El vídeo puede, además, contribuir a humanizarlas y a construir marca. “Los videos realzan la imagen de los productos o servicios de la organización, le ponen rostro humano y, en último término, ayudan a construir marca. Las tres V’s de la comunicación – verbal, vocal y visual- se reúnen bajo la forma del video, de modo que la audiencia se ve impactada en múltiples frentes comunicativos”, explican Waters y Jones (2011: 249).

Sin embargo, apenas pueden localizarse trabajos de investigación acerca de los temas corporativos que los profesionales de la comunicación pueden emplear para convertir en más efectivo el empleo de social media o sobre cómo gestionar dichos temas (Carim y Warwick, 2013). Asimismo, existen escasos estudios específicos sobre el empleo de YouTube desde el punto de vista de la Comunicación Corporativa, o más concretamente de la Comunicación Empresarial. A continuación, se repasa la literatura científica existente.

Bonsón, Bednarova y Escobar-Rodríguez (2014) en un estudio sobre el empleo de YouTube por parte de las principales empresas de la Eurozona detectan que un 44% de la muestra analizada (conformada por un total de 306 empresas) cuenta con dicha red social, que es utilizada principalmente con fines de marketing y promoción de la(s) marca(s). También demuestran que el tamaño de la compañía y el país de origen determinan su actividad en YouTube, mientras que el número de suscriptores, la actividad y el tamaño de la empresa son los principales factores que determinan la visibilidad del canal.

En el estudio de Tapia y Caerlos (2013), sobre las empresas del Ibex 35, algo más de la mitad (un 54%) emplean su canal en YouTube, destacando cuantitativamente por área de actividad el caso de las empresas del sector bancario, seguidas de las empresas del sector tecnológico y de las telecomunicaciones. Sobre el ranking empresarial

de Fortune, lo emplearían en torno a un 37%, es decir, unas cuatro de cada diez (Kim, Kim y Nam, 2014).

Guzmán y Del Moral (2014), sobre una muestra de universidades iberoamericanas, encuentran dos tendencias de uso de los vídeos analizados: publicación de vídeos para promoción (por tanto, comunicación externa) y publicación de vídeos para el fomento de la comunicación interna.

Costa-Sánchez (2014a) sobre las empresas mejor reputadas según el monitor español de reputación corporativa (Merco 2013), detecta que dieciséis de las veinte empresas españolas mejor consideradas cuentan con canal corporativo en dicha red social. Del análisis de contenido extrae que predomina, bien un mensaje reciclado, de la televisión para la web (los spots por ejemplo), funcionando la primera como pantalla prioritaria; bien, los contenidos conservadores, expositivos y unidireccionales.

2.2.7. Redes sociales más empleadas: Facebook, Twitter y YouTube

El estudio del empleo de los social media por este conjunto de 34 marcas permitió, en una visión general, apuntar que Facebook es la red social más utilizada para el diálogo con los públicos (32 de las 34), seguida de Twitter (25), de YouTube (22), de LinkedIn (13), Google + (9) e Instagram (7), por este orden. LinkedIn, red social especializada en el ámbito profesional, consigue superar a Google+ (red social generalista) e Instagram se revela como una de las novedades, teniendo en cuenta su reciente despegue. Esta red social, creada para compartir fotografías o vídeos de muy corta duración, es empleada por marcas de perfiles diversos (bancario, distribución de alimentación, fútbol, etc.).

Las Superbrands, por tanto, superan en cuanto al empleo de YouTube, porcentajes detectados en estudios previos (Bonsón et al, 2014; Kim, Kim y Nam, 2013), alcanzando un 64,7%. Esto podría ser fruto del crecimiento correspondiente a la diferencia temporal respecto a los

estudios mencionados, pues a lo largo de un año puede haber variado y haberse actualizado la fotografía tomada en su momento.

Pinterest y Flickr, social media basados en la imagen o pines y en la fotografía, aparecen de una forma muy secundaria. La fórmula habitual es la presencia combinada en Facebook, Twitter y YouTube (aplicada en quince de las treinta y cuatro Superbrands), seguida de una fórmula bi-red por medio del empleo de Facebook y Twitter (ver gráfico 1).

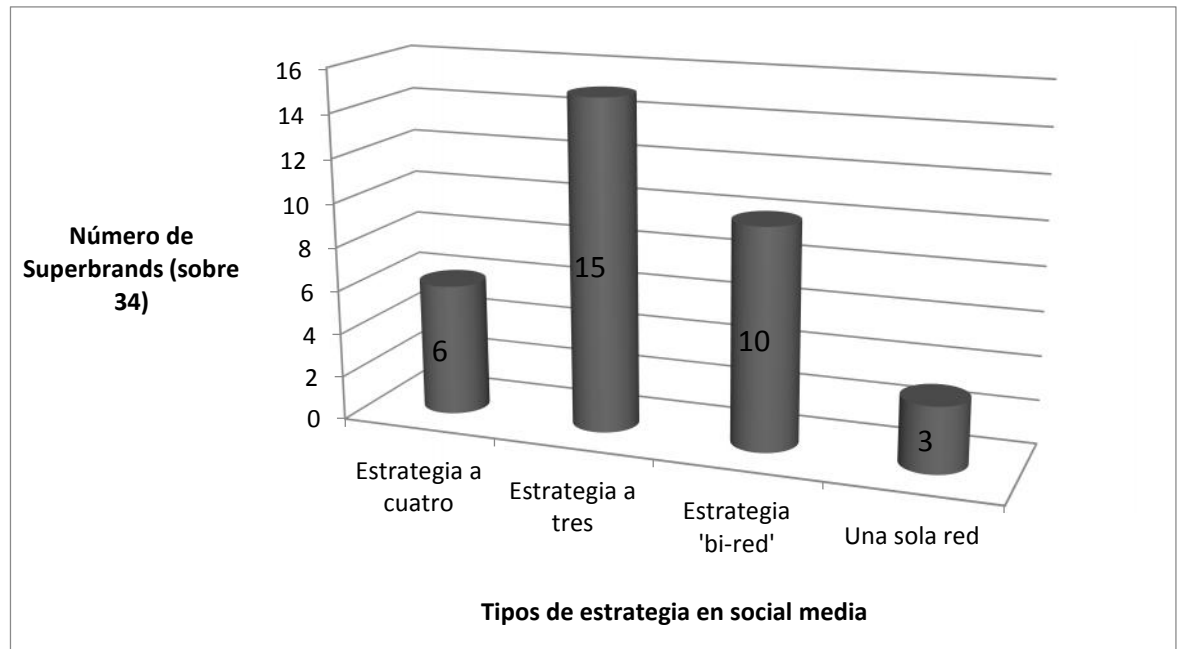
La comparativa entre las marcas locales y las globales no aportan datos significativos para las redes sociales mayoritarias, pues las diferencias porcentuales son proporcionales y representativas de la misma tendencia (Facebook y Twitter, seguidas de YouTube). No obstante, el uso de Google+ e Instagram es un sello diferencial de las marcas locales (en su totalidad), lo que podría apuntar a diferencias y a una estrategia de adaptación por áreas geográficas.

Se detecta también la tendencia aún incipiente a crear una aplicación móvil para smartphone (iPhone o Android, fundamentalmente), lo que podría abrir una línea de investigación sobre el contenido ofrecido por las marcas para dispositivos móviles. Destaca el caso de Continente que ha desarrollado una línea de aplicaciones especializadas: app Continente, app Chef Continente, app Universo do bebé, app Continente Magazine, app Popofun, etc. O de Chicco, con aplicaciones orientadas a los más pequeños: Chicco Animals, Chicco Baby Book, Chico Funny Music, Chicco Talking Car. SLBenfica 2.0 es la aplicación para iPhone y Android de SL Benfica, que ofrece contenido informativo y de actualidad para sus seguidores.

Por otra parte, también se detecta que determinadas marcas optan por crear su canal audiovisual en su propia web, lo que denota la importancia del formato audiovisual en las estrategias de comunicación empresarial 2.0, caso de mercedesbenz.tv o de wortenonline.

Bimby, por ejemplo, conocida marca de robots de cocina, desarrolla un espacio para su propia comunidad online –al margen de las redes sociales empleadas- vinculada al intercambio de recetas y de opiniones sobre cocina (mundoreceitas.com).

Gráfico 1. Presencia de las Superbrands 2014 en social media



Fuente: Elaboración propia

2.3. Definiciones de términos básicos

2.3.1. Aprendizaje

Adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio

2.3.2. Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo es una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia. Cada miembro del grupo de trabajo es responsable no solo de su aprendizaje, sino de ayudar a sus compañeros a aprender, creando con ello una atmósfera de logro

2.3.3. Aprendizaje por competencias

El aprendizaje basado en competencias es un enfoque de la educación que se centra en la demostración de los resultados de aprendizaje deseados como el centro del proceso de aprendizaje del estudiante. Se refiere principalmente a la progresión del estudiante a través de planes de estudio a su propio ritmo, profundidad, etc. Como han demostrado las competencias, los estudiantes continúan progresando

2.3.4. Computación

Palomino, R. (2004, p 11). Filosofía y globalización. Edit. San Marcos: Lima, indica: Estudia los orígenes e historia de las culturas del hombre, su evolución y desarrollo, la estructura y funcionamiento de las culturas humanas en todo tiempo y lugar.

2.3.5. Educación 2.0

La educación 2.0 tiene como centro el mismo concepto que la web 2.0: el trabajo colaborativo y la creación de conocimiento social, todo ello con una fuerte componente de altruismo y de democratización. El aula es un medio idóneo para el concepto 2.0 puesto que en sí es una pequeña

sociedad formada por los profesores y los propios alumnos. Es pues un lugar apto para el trabajo conjunto y de ayuda mutua

2.3.6. Informática

Conjunto de conocimientos técnicos que se ocupan del tratamiento automático de la información por medio de computadoras.

2.3.7. Tecnología de la Información

La tecnología de la información (TI, o más conocida como IT por su significado en inglés: information technology) es la aplicación de ordenadores y equipos de telecomunicación para almacenar, recuperar, transmitir y manipular datos, con frecuencia utilizado en el contexto de los negocios u otras empresas.

2.3.8. Multimedia

Que está destinado a la difusión por varios medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de video o sonido, generalmente con el propósito de educar o de entretener.

2.3.9. Redes Sociales

Una red social es una forma de representar una estructura social, asignándole un grafo, si dos elementos del conjunto de actores están relacionados de acuerdo a algún criterio entonces se construye una línea que conecta los nodos que representan a dichos elementos.

2.3.10. Web 2.0

Un sitio Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí, como creadores de contenido, en una comunidad virtual. Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web, los servicios web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, mashups y folcsonomías

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general.

- ✓ Las redes sociales como estrategias didácticas influyen en el aprendizaje en los estudiantes del Computación e Informática del CETPRO MAGDALENA, en el semestre 2017 – II.

2.4.2. Hipótesis específica.

- ✓ La red social Facebook como estrategias didácticas influyen en el aprendizaje en los estudiantes de Computación e Informática del CETPRO MAGDALENA, en el semestre 2017 – II.
- ✓ La red social Youtube como estrategias didácticas influyen en el aprendizaje en los estudiantes del Computación e Informática del CETPRO MAGDALENA, en el semestre 2017 – II.
- ✓ Las redes sociales como estrategias didácticas se relacionan con los estudiantes del Computación e Informática del CETPRO MAGDALENA, en el semestre 2017 – II.

2.5. Operacionalización de variables

| VARIABLE | DEFINICIÓN | DIMENSIONES | INDICADORES |
|--|--|-------------|---|
| Variable Independiente Las redes sociales como estrategias didácticas | Una red social es una estructura social compuesta por un conjunto de actores (tales como individuos u organizaciones) que están relacionados de acuerdo a algún criterio (relación profesional, amistad, parentesco, etc.). Normalmente se representan simbolizando los actores como nodos y las relaciones como líneas que los unen. El tipo de conexión representable en una red social es una relación diádica o lazo interpersonal | Facebook | <ul style="list-style-type: none"> - Creación de fanspage - Publicación de videos |
| | | YouTube | <ul style="list-style-type: none"> - Editar videos - Publicación de videos |
| VARIABLE | DEFINICIÓN | DIMENSIONES | INDICADORES |
| Variable Dependiente Aprendizaje | El aprendizaje es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación | Competencia | Cognitivo Procedimental Actitudinal |

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

3.1.1. Tipo

Según Carrasco pág. 49 nuestra investigación corresponde a la investigación social aplicada, nivel explicativo porque manipula la realidad social para dar tratamiento metodológico a un determinado sector, comprendidos dentro de su ámbito real, que constituya un problema permanente. Además, explica los factores que han dado lugar al problema social (variable de estudio), las causas condicionantes y determinantes que caracterizan al problema social que se investiga

3.2. Diseño de investigación

Según Carrasco pág. 71 y 72 El diseño de investigación que se asigna a este tipo de estudio corresponde al diseño transversal y no experimental porque analiza y estudia los hechos y fenómenos de la realidad, en un momento determinado del tiempo o después de su ocurrencia

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

La población del presente trabajo de investigación está constituida por 65 estudiantes del módulo medio de la especialidad de Computación e Informática, pertenecientes al CETPRO Magdalena.

3.3.2. Muestra

Siendo la población relativamente pequeña se ha tomado la totalidad de estudiantes que conforman la población (65 estudiantes).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas a emplear

- Observación: No experimental, observación de campo, recopilación de datos.
- La observación es planificada, selectiva, objetiva y necesaria para probar las hipótesis.
- La encuesta: Comprende cuestionarios de preguntas de acuerdo a la muestra planteada.

- **Entrevista**

Se realizará a personas adecuadas que tengan la información pertinente para alcanzar los logros planteados.

- **Análisis documental**

Se procesará en base a la técnica de análisis de contenido.

3.4.2. Descripción de los instrumentos

- **Fichas bibliográficas y textuales**

Sistematización de las fichas bibliográficas y textuales en cuanto a los datos que servirán como fuentes primarias y secundarias.

- **Cuestionario**

Estructuración de preguntas, con alternativas para probar las hipótesis propuestas.

- **Guías de entrevistas**

Preguntas organizadas para ser formuladas oralmente, donde se buscará datos importantes de personas conocedores de la presente investigación.

3.5. Validez y confiabilidad y análisis de los datos.

Se entiende Validez según la definición dada por Hernández et. Al. (2010) “Grado en que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir” (p. 201). Según Steiner y Norman (2008) mencionados por Hernández et al. (2010) definen la Validez de expertos, como “la que se refiere al grado en que aparentemente un instrumento de medición mide la variable en cuestión de acuerdo con “voces calificadas”. (p. 202).

Por tanto para la validación de nuestro instrumento se realizó en base a estos conceptos teóricos, utilizando para ello procedimiento de juicio de expertos calificados que determinaron la adecuación de los ítems de nuestro respectivo instrumento.

| Expertos | Calificación Promedio (%) |
|-------------------------|---------------------------|
| 1. Experto 1 | 80% |
| 2. Experto 2 | 83% |
| 3. Experto 3 | 82% |
| Promedio General | 82% |

3.6. Técnicas para el procesamiento de la información

- **Para el procesamiento y análisis de datos**
 - Tabulación y distribución de frecuencias
 - Cuestionario – encuesta.
 - Escala - prueba de entrada.
 - Guía de observación.
 - Observación – cuestionario.

CAPITULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

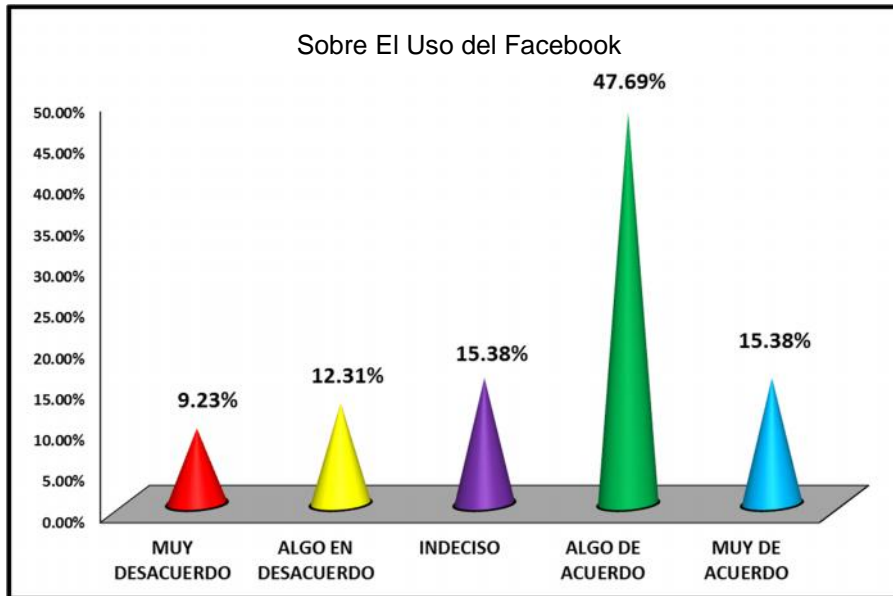
Descripción de los Resultados

TABLA 01: Resultados sobre el uso del Facebook de los estudiantes de computación e Informática del CETPRO Magdalena, en el semestre académico 2017 – II.

| USO DEL FACEBOOK | | | |
|------------------|-----------------------|------------|------------|
| | | Frecuencia | Porcentaje |
| | r | 6 | 9,2% |
| | ALGO EN DESACUERDO | 8 | 12,3% |
| Válidos | INDECISO | 10 | 15,4% |
| | ALGO DE ACUERDO | 31 | 47,7% |
| | MUY DE ACUERDO | 10 | 15,4% |
| | Total | 65 | 100,0% |

Fuente: elaboración propia.

CUADRO: 01



Se realizó una encuesta a **65** estudiantes de la especialidad de Computación e Informática, sobre el uso del Facebook. De los cuales el **47.69%** están algo de acuerdo con el uso del Facebook. Además, el **15,38%** del total de encuestados respondieron que están muy de acuerdo. También el **12.31%** y el **15,38%** señalaron algo en desacuerdo e indecisos respectivamente y solo el **9,23%** señalaron muy desacuerdo.

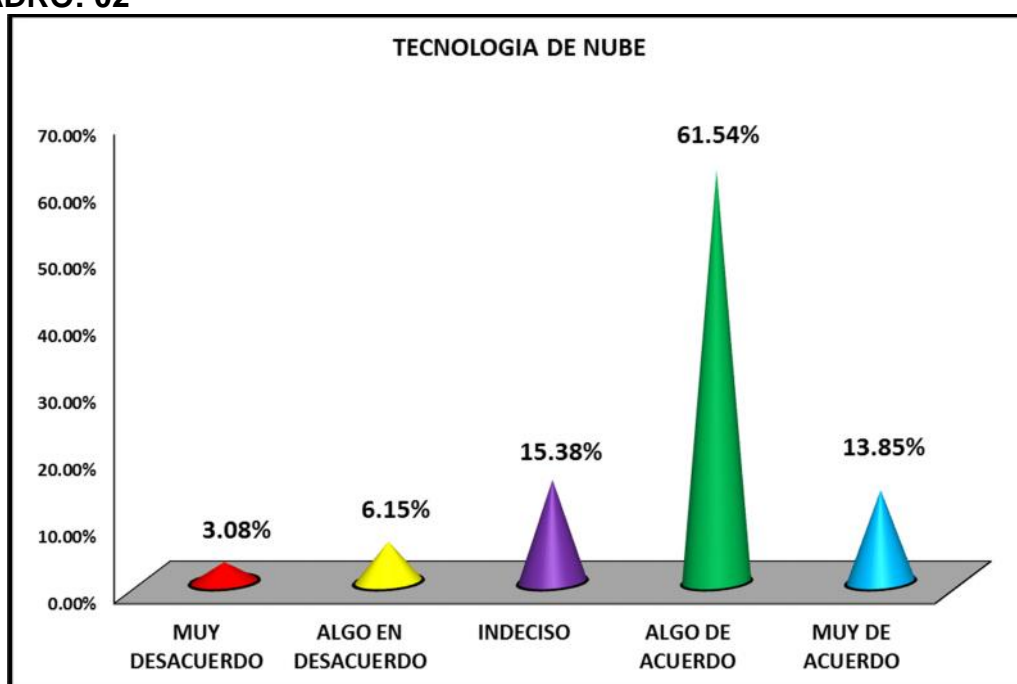
TABLA 02: Resultados sobre la utilización de la Tecnología de Nube en los estudiantes de computación e Informática del CETPRO Magdalena, en el semestre académico 2017 – II.

TECNOLOGIA DE NUBE

| | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------|------------|------------|
| MUY DESACUERDO | 2 | 3,1% |
| ALGO EN DESACUERDO | 4 | 6,2% |
| Válidos INDECISO | 10 | 15,4% |
| ALGO DE ACUERDO | 40 | 61,5% |
| MUY DE ACUERDO | 9 | 13,8% |
| Total | 65 | 100,0% |

Fuente: elaboración propia.

CUADRO: 02



Al respecto el cuadro nos informa que el **61,54%** de los 65 estudiantes encuestados señalaron que están algo de acuerdo con la tecnología de nube. También un **13,85%** se encuentran muy de acuerdo. Además, el **15,38%** mencionaron en la encuesta que están indecisos y el **6,15%** contestaron algo en desacuerdo como también del 100% de los estudiantes el **3,08%** señalaron que están muy desacuerdo.

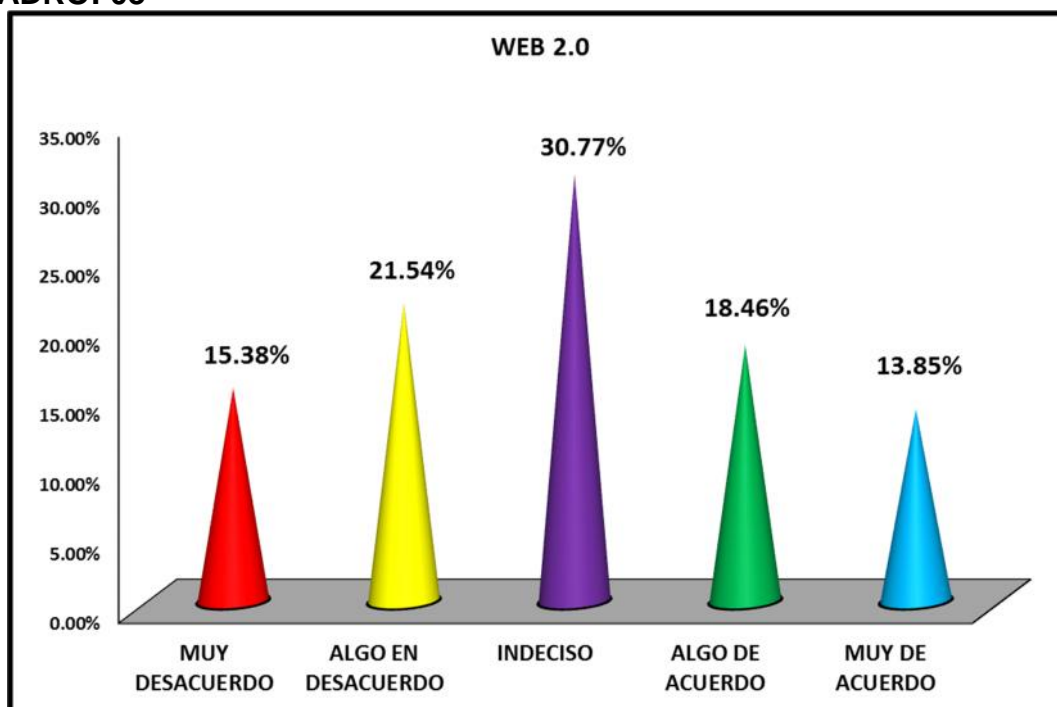
TABLA 03: Resultados sobre web 2.0 de los estudiantes de computación e Informática del CETPRO Magdalena, en el semestre académico 2017 – II.

WEB 2.0

| | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------------|------------|------------|
| MUY DESACUERDO | 10 | 15,4% |
| ALGO EN DESACUERDO | 14 | 21,5% |
| Válidos INDECISO | 20 | 30,8% |
| ALGO DE ACUERDO | 12 | 18,5% |
| MUY DE ACUERDO | 9 | 13,8% |
| Total | 65 | 100,0% |

Fuente: elaboración propia

CUADRO: 03



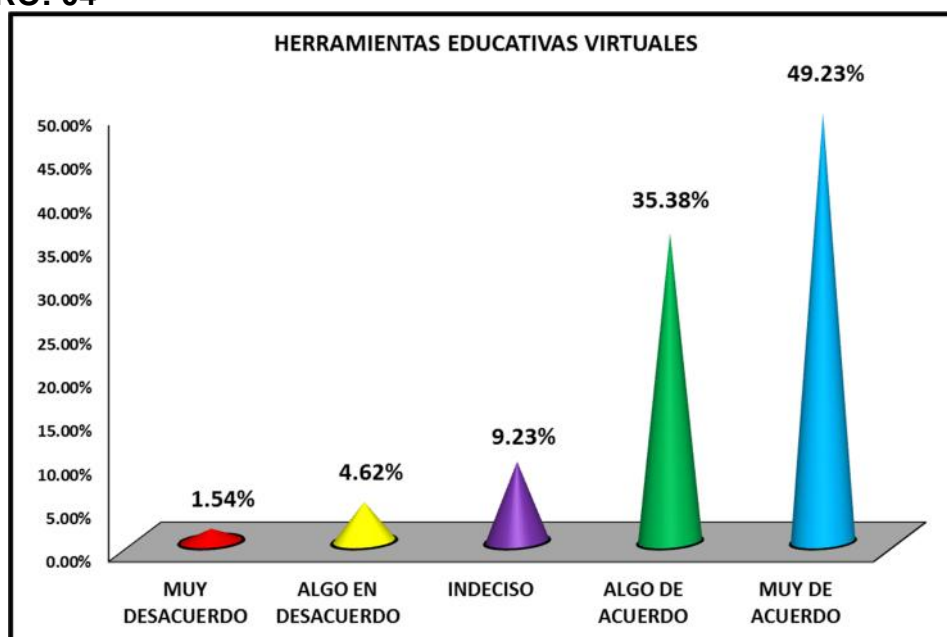
Debo precisar que el **30,77%** de los 65 estudiantes encuestados se encuentran indecisos con la WEB 2.0, pero el **18,46%** y el **13,85%** están algo de acuerdo y muy de acuerdo respectivamente. Como también el **21,54%** se encuentra algo en desacuerdo y el **15,38%** señalo que están muy en desacuerdo con la WEB 2.0.

TABLA 04: Resultados sobre herramientas educativas virtuales de los estudiantes de computación e Informática del CETPRO Magdalena, en el semestre académico 2017 – II.

| | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------|------------|------------|
| MUY DESACUERDO | 1 | 1,5% |
| ALGO EN DESACUERDO | 3 | 4,6% |
| INDECISO | 6 | 9,2% |
| Válidos | 23 | 35,4% |
| MUY DE ACUERDO | 32 | 49,2% |
| Total | 65 | 100,0% |

Fuente: elaboración propia.

CUADRO: 04



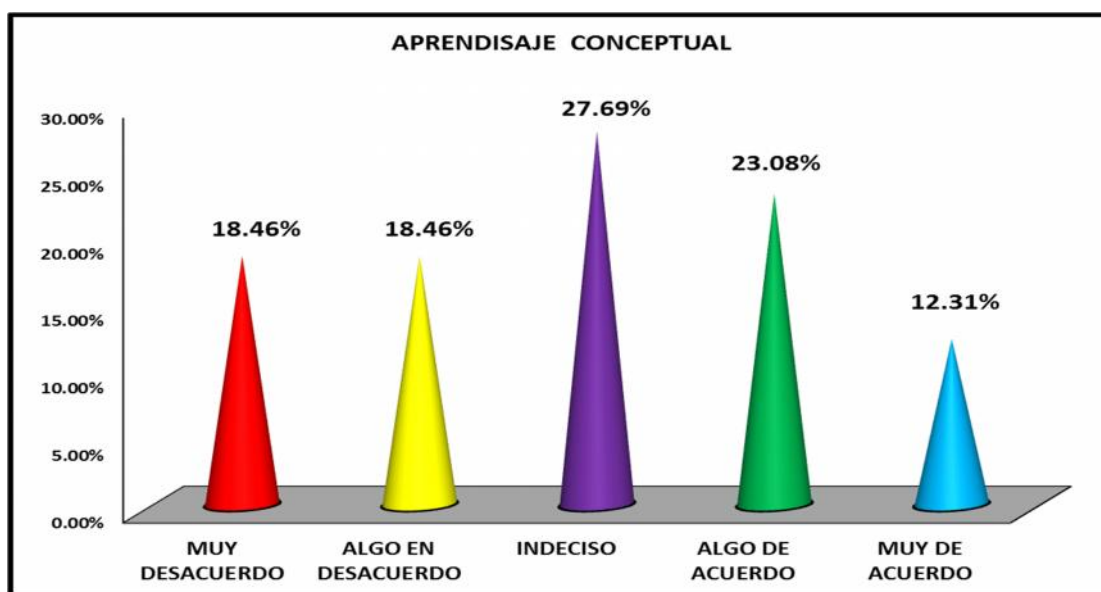
Del cuadro se precisa que el **49,23%** señalaron que están muy de acuerdo con las herramientas virtuales de los 65 estudiantes encuestados. Además, cabe señalar que el **35,38%** de los estudiantes están algo de acuerdo y el **4,62%** y el **9,23%** mencionaron estar algo de acuerdo e indecisos respectivamente y solo el **1,54%** señaló estar muy desacuerdo.

TABLA 05: Resultados sobre aprendizaje conceptual de los estudiantes de computación e Informática del CETPRO Magdalena, en el semestre académico 2017 – II.

| | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------------|------------|------------|
| MUY DESACUERDO | 12 | 18,5% |
| ALGO EN DESACUERDO | 12 | 18,5% |
| Válidos INDECISO | 18 | 27,7% |
| ALGO DE ACUERDO | 15 | 23,1% |
| MUY DE ACUERDO | 8 | 12,3% |
| Total | 65 | 100,0% |

Fuente: elaboración propia.

CUADRO: 05



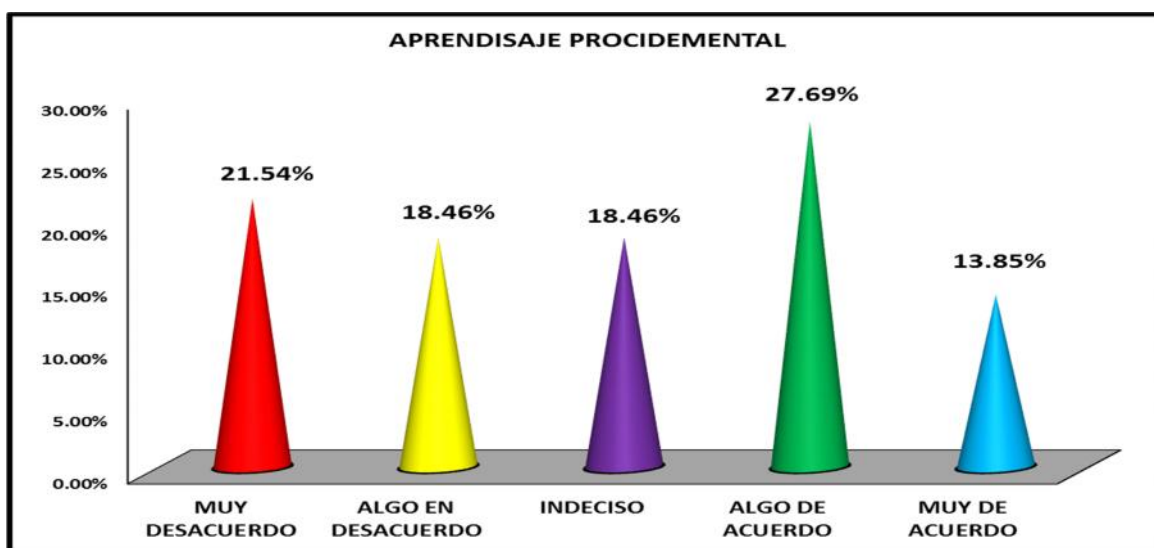
Debo precisar que el **27,69%** de los 65 estudiantes encuestados respondieron indeciso en el aprendizaje conceptual, un **23,08%** señaló algo de acuerdo como también el **12,31%** muy de acuerdo un **18,46%** del total de estudiantes cuestionados y también el **18,46%** contestó que están algo en desacuerdo.

TABLA 06: Resultados sobre aprendizaje procedimental de los estudiantes de computación e Informática del CETPRO Magdalena, en el semestre académico 2017 – II.

| | | Frecuencia | Porcentaje |
|---------|--------------------|------------|------------|
| Válidos | MUY DESACUERDO | 14 | 21,5% |
| | ALGO EN DESACUERDO | 12 | 18,5% |
| | INDECISO | 12 | 18,5% |
| | ALGO DE ACUERDO | 18 | 27,7% |
| | MUY DE ACUERDO | 9 | 13,8% |
| | Total | 65 | 100,0% |

Fuente: elaboración propia.

CUADRO: 06



Fuente: elaboración propia

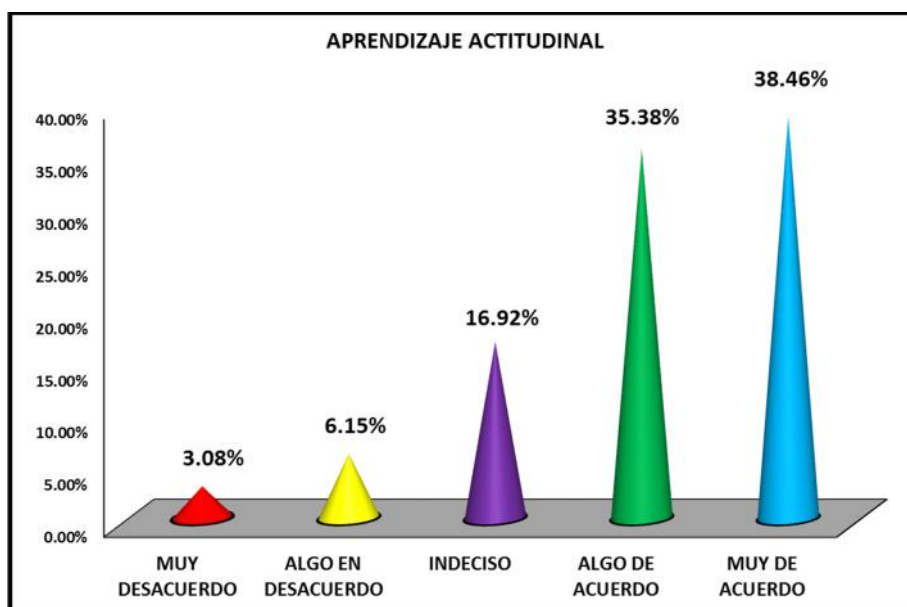
Del cuadro se puede señalar que el **27,69%** de los estudiantes encuestados respondieron que están algo de acuerdo con el aprendizaje procedimental, también el **13,85%** señaló como muy de acuerdo y el **18,46%** precisó que están indecisos como algo de acuerdo y el **21,54%** mencionaron muy desacuerdo.

TABLA 07: Resultados sobre aprendizaje actitudinal de los estudiantes de computación e Informática del CETPRO Magdalena, en el semestre académico 2017 – II.

| | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------|------------|------------|
| MUY DESACUERDO | 2 | 3,1 |
| ALGO EN DESACUERDO | 4 | 6,2 |
| INDECISO | 11 | 16,9 |
| ALGO DE ACUERDO | 23 | 35,4 |
| MUY DE ACUERDO | 25 | 38,5 |
| Total | 65 | 100,0 |

Fuente: elaboración propia.

CUADRO: 07



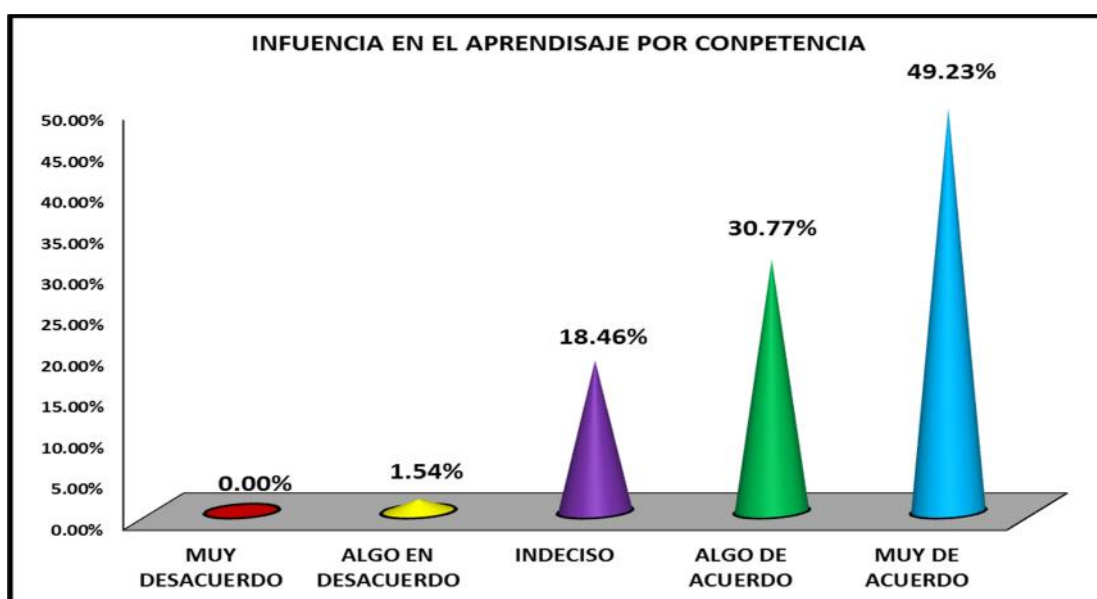
Al respecto el cuadro nos informa que el **38.46%** de los estudiantes encuestados señalaron estar muy de acuerdo con el aprendizaje actitudinal, además el **35,38%** afirma estar algo de acuerdo. También el **16,92%** señaló indeciso y un **6,15%** algo en desacuerdo y solo el **3,08%** contestaron estar muy desacuerdo del 100% de los estudiantes encuestados.

TABLA 08: Resultados sobre influencia en el aprendizaje por competencia de los estudiantes de computación e Informática del CETPRO Magdalena, en el semestre académico 2017 – II.

| | | Frecuencia | Porcentaje |
|---------|--------------------|------------|------------|
| | | a | e |
| Válidos | ALGO EN DESACUERDO | 1 | 1,5% |
| | INDECISO | 12 | 18,5% |
| | ALGO DE ACUERDO | 20 | 30,8% |
| | MUY DE ACUERDO | 32 | 49,2% |
| Total | | 65 | 100,0% |

Fuente: elaboración propia

CUADRO: 08

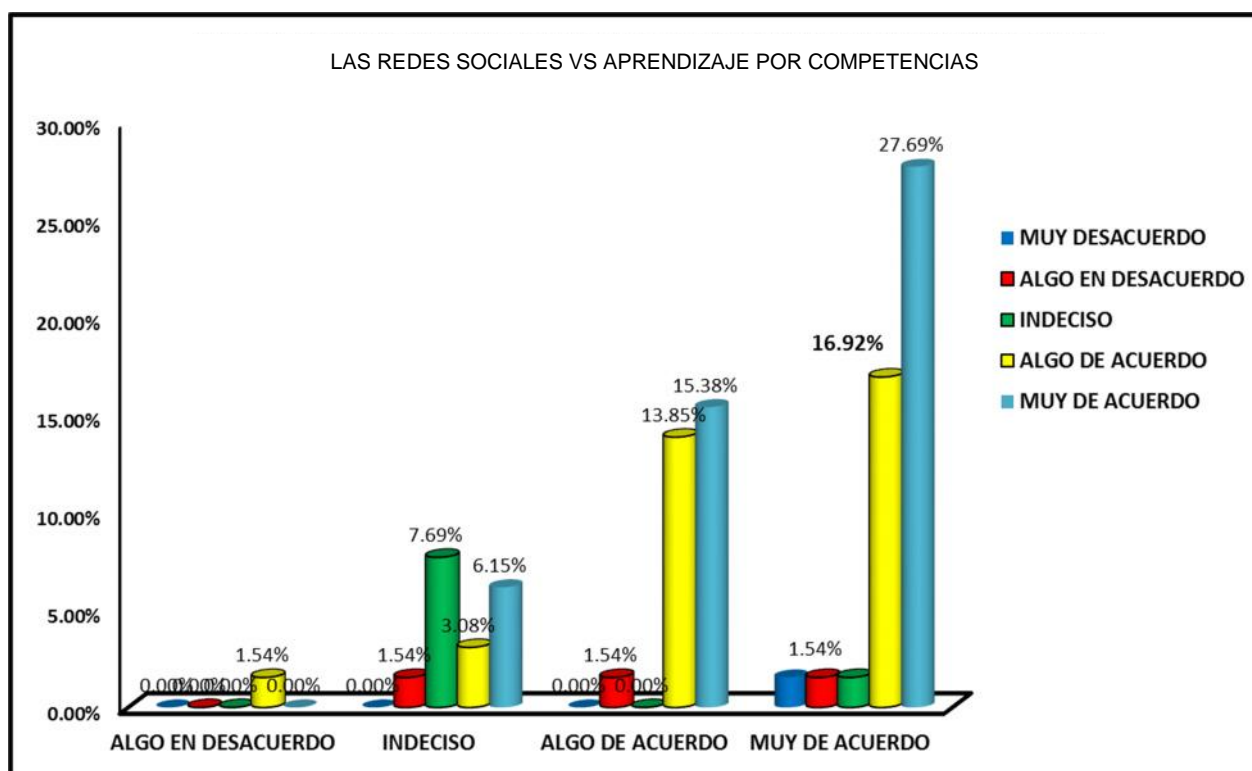


Se realizó una encuesta a **65** estudiantes de los cuales el **49,23%** señalaron estar muy de acuerdo con la influencia en el aprendizaje por competencia, un **30,77%** precisó estar algo de acuerdo, también el **18,46%** afirmó como indeciso y solo el **1,54%** señaló estar algo en desacuerdo del total de estudiantes encuestados.

TABLA 09: Resultados sobre influencia en el aprendizaje por competencia de los estudiantes de los estudiantes de computación e Informática del CETPRO Magdalena, en el semestre académico 2017 – II.

| | | INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIA | | | | Total |
|---|-----------------------|--|----------|--------------------|-------------------|--------|
| | | ALGO EN DESACUERDO | INDECISO | ALGO DE ACUERDO | MUY DE ACUERDO | |
| LAS REDES SOCIALES COMO ESTRATEGIA DIDACTICA | MUY DESACUERDO | | | | 1,5% | 1,5% |
| | ALGO EN DESACUERDO | | 1,5% | 1,5% | 1,5% | 4,6% |
| | INDECISO | | 7,7% | | 1,5% | 9,2% |
| | ALGO DE ACUERDO | 1,5% | 3,1% | 13,8% | 16,9% | 35,4% |
| | MUY DE ACUERDO | | 6,2% | 15,4% | 27,7% | 49,2% |
| Total | | 1,5% | 18,5% | 30,8% | 49,2% | 100,0% |

CUADRO: 09

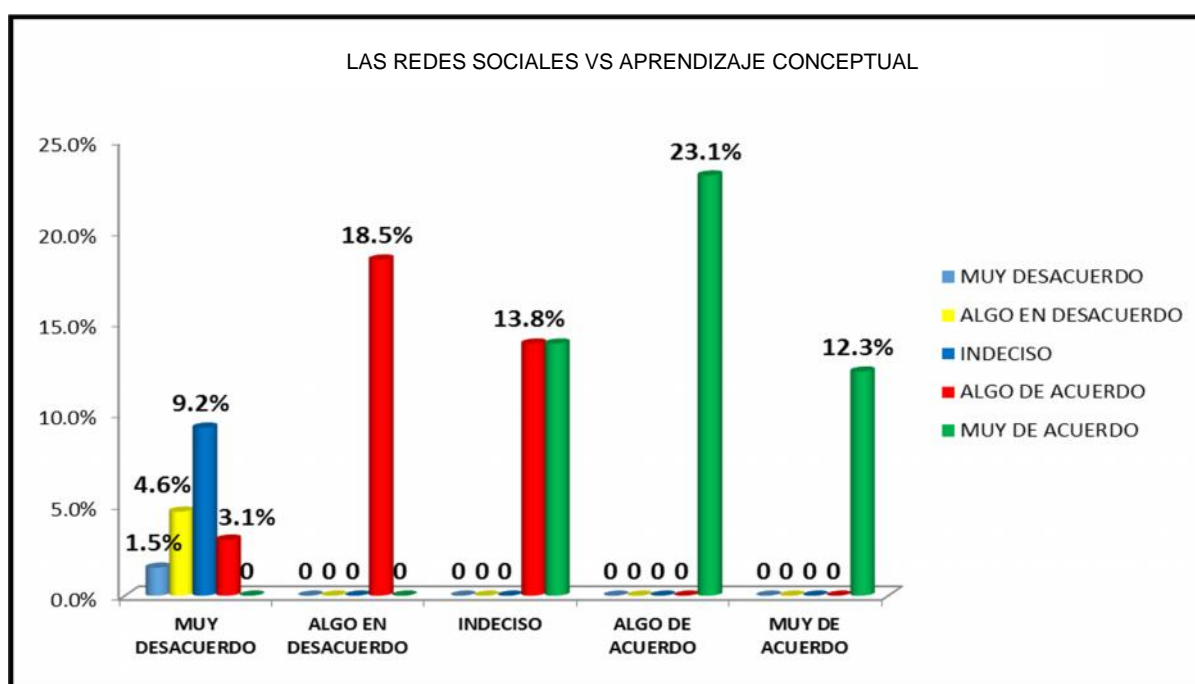


Del cuadro podemos deducir que el **27,7%** del total de alumnos encuestados precisaron estar muy de acuerdo con las herramientas educativas virtuales; como también con la influencia de aprendizaje por competencia, además el **16,92%** señalaron estar algo de acuerdo con las herramientas educativas virtuales y muy de acuerdo con influencia de aprendizaje por competencia, también el **1,5%** señalaron muy en desacuerdo con las herramientas educativas virtuales y muy de acuerdo con la influencia de aprendizaje por competencia.

TABLA 10: Resultados sobre influencia en el aprendizaje por competencia de los estudiantes de computación e Informática del CETPRO Magdalena, en el semestre académico 2017 – II.

| | | APRENDIZAJE CONCEPTUAL | | | | | Total |
|--|--------------------|------------------------|--------------------|----------|-----------------|----------------|--------|
| | | MUY DESACUERDO | ALGO EN DESACUERDO | INDECISO | ALGO DE ACUERDO | MUY DE ACUERDO | |
| LAS REDES SOCIALES COMO ESTRATEGIAS DIDACTICAS | MUY DESACUERDO | 1.5% | 0,0% | 0,0% | 0,0% | 0,0% | 1.5% |
| | ALGO EN DESACUERDO | 4.6% | 0,0% | 0,0% | 0,0% | 0,0% | 4.6% |
| | INDECISO | 9.2% | 0,0% | 0,0% | 0,0% | 0,0% | 9.2% |
| | ALGO DE ACUERDO | 3.1% | 18.5% | 13.8% | 0,0% | 0,0% | 35.4% |
| | MUY DE ACUERDO | 0,0% | 0,0% | 13.8% | 23.1% | 12.3% | 49.2% |
| Total | | 18.5% | 18.5% | 27.7% | 23.1% | 12.3% | 100.0% |

CUADRO: 10

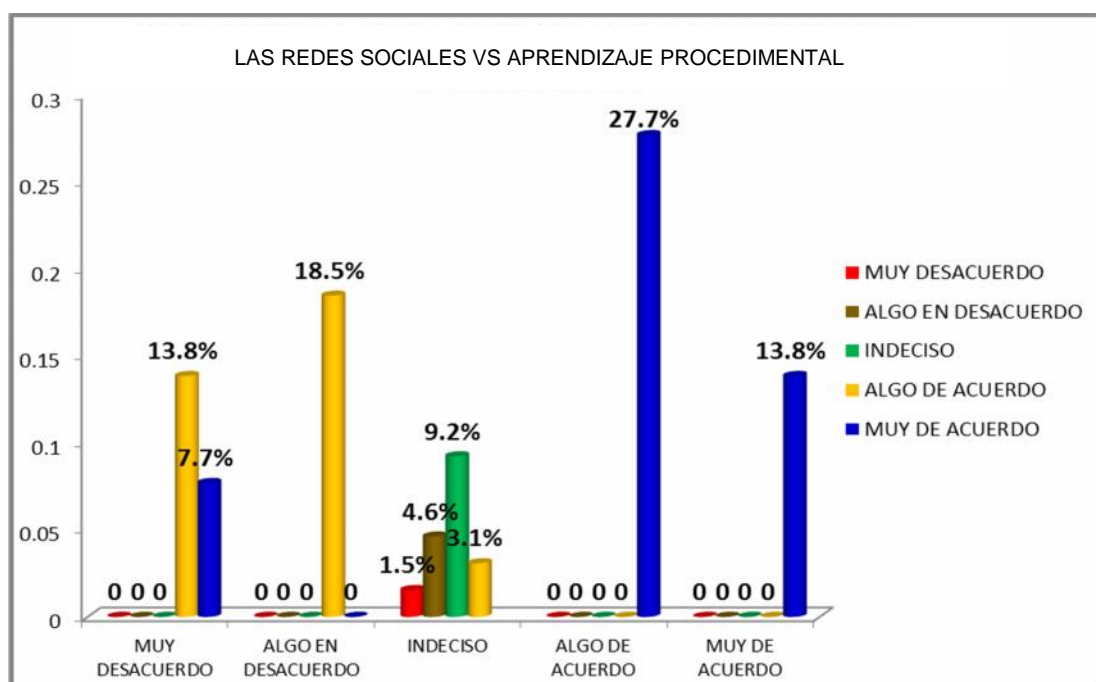


Del cuadro se deduce que el **23,7%** del total de alumnos encuestados señalaron estar muy de acuerdo con las herramientas educativas virtuales y algo de acuerdo con el aprendizaje conceptual, además el **12,3%** precisaron estar muy de acuerdo con las herramientas educativas virtuales y el aprendizaje conceptual, también el **1,5%** del total de los encuestados señalaron estar muy en desacuerdo con las herramientas educativas virtuales como en el aprendizaje conceptual.

TABLA 11: Resultados sobre influencia en el aprendizaje por competencia de los estudiantes de computación e Informática del CETPRO Magdalena, en el semestre académico 2017 – II.

| | | APRENDIZAJE PROCEDIMENTAL | | | | | |
|--|--------------------|---------------------------|--------------------|----------|-----------------|----------------|--------|
| | | MUY DESACUERDO | ALGO EN DESACUERDO | INDECISO | ALGO DE ACUERDO | MUY DE ACUERDO | Total |
| LAS REDES SOCIALES COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS | MUY DESACUERDO | 0,0% | 0,0% | 1.5% | 0,0% | 0,0% | 1.5% |
| | ALGO EN DESACUERDO | 0,0% | 0,0% | 4.6% | 0,0% | 0,0% | 4.6% |
| | INDECISO | 0,0% | 0,0% | 9.2% | 0,0% | 0,0% | 9.2% |
| | ALGO DE ACUERDO | 13.8% | 18.5% | 3.1% | 0,0% | 0,0% | 35.4% |
| | MUY DE ACUERDO | 7.7% | 0,0% | | 27.7% | 13.8% | 49.2% |
| Total | | 21.5% | 18.5% | 18.5% | 27.7% | 13.8% | 100.0% |

CUADRO: 11

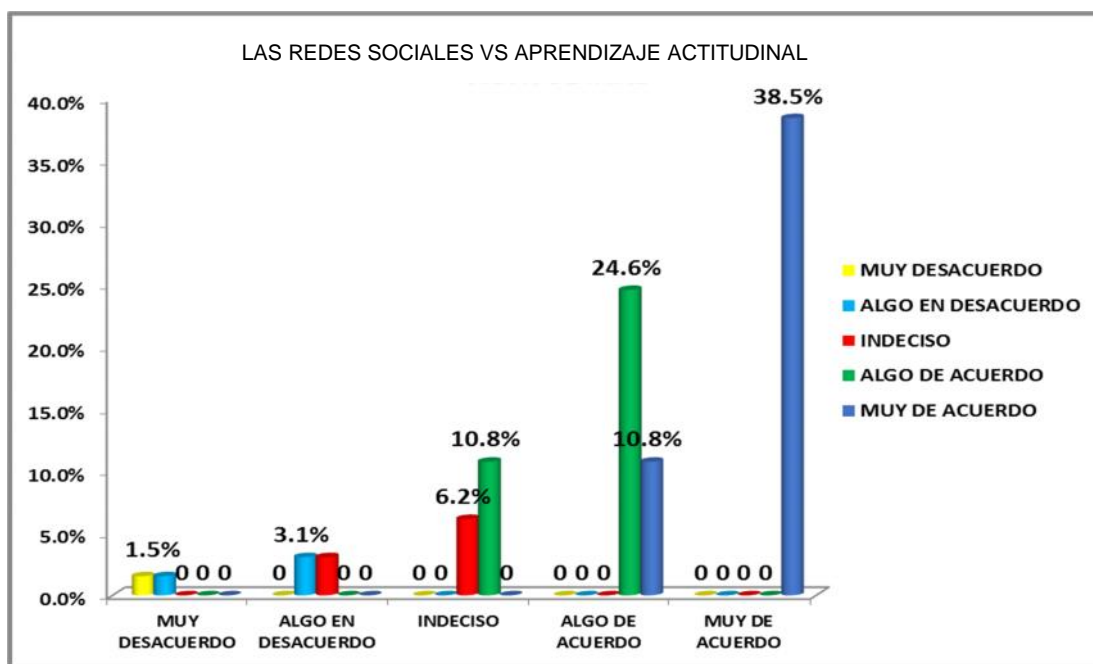


En el cuadro podemos apreciar que el **27,7%** del total de alumnos encuestados están muy de acuerdo con las herramientas educativas virtuales y algo en desacuerdo con el aprendizaje procedimental, además el **13,8%** de los encuestados señalaron estar muy de acuerdo con las herramientas educativas virtuales y con el aprendizaje procedimental, también el **1,5%** señalaron estar muy en desacuerdo con las herramientas educativas virtuales e indecisos con el aprendizaje procedimental.

TABLA 12: Resultados sobre influencia en el aprendizaje por competencia de los estudiantes de computación e Informática del CETPRO Magdalena, en el semestre académico 2017 – II.

| | | APRENDIZAJE ACTITUDINAL | | | | | |
|--|--------------------|-------------------------|--------------------|----------|-----------------|----------------|--------|
| | | MUY DESACUERDO | ALGO EN DESACUERDO | INDECISO | ALGO DE ACUERDO | MUY DE ACUERDO | Total |
| LAS REDES SOCIALES COMO ESTRATEGIAS DIDACTICAS | MUY DESACUERDO | 1.5% | 0,0% | 0,0% | 0,0% | 0,0% | 1.5% |
| | ALGO EN DESACUERDO | 1.5% | 3.1% | 0,0% | 0,0% | 0,0% | 4.6% |
| | INDECISO | 0,0% | 3.1% | 6.2% | 0,0% | 0,0% | 9.2% |
| | ALGO DE ACUERDO | 0,0% | 0,0% | 10.8% | 24.6% | 0,0% | 35.4% |
| | MUY DE ACUERDO | 0,0% | 0,0% | 0,0% | 10.8% | 38.5% | 49.2% |
| Total | | 3.1% | 6.2% | 16.9% | 35.4% | 38.5% | 100.0% |

CUADRO: 12



Del cuadro se deduce que el **38,5%** del total de estudiantes encuestados indican estar muy de acuerdo con las herramientas educativas virtuales y con el aprendizaje actitudinal, además el **24,6%** precisaron estar algo de acuerdo con las herramientas educativas virtuales y también con el aprendizaje actitudinal y solo el **1,5%** del total de encuestados indicaron estar, muy en desacuerdo con las herramientas educativas virtuales y el aprendizaje actitudinal.

CAPITULO V

5.1. Contrastación de hipótesis

PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS GENERAL

H₀: Las herramientas educativas virtuales no influyen significativamente en el aprendizaje por competencias en los estudiantes de computación e informática del instituto de educación superior tecnológico publico Víctor Raúl Haya de la Torre. Barranca. En el semestre académico 2017 – I.

H₁: Las herramientas educativas virtuales influyen significativamente en el aprendizaje por competencias en los estudiantes de computación e informática del instituto de educación superior tecnológico publico Víctor Raúl Haya de la Torre. Barranca. En el semestre académico 2017 – I.

DEMOSTRACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Utilizamos el siguiente criterio:

Si la significancia asintótica (**p**) > al nivel de significancia (**0.05**), se acepta la H₀.

Si el valor de **p<0.05** se rechaza H₀.

Aplicamos SPSS v24:

| | | HERRAMIENTAS EDUCATIVAS VIRTUALES | INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE |
|-----------------------------------|------------------------|-----------------------------------|------------------------------|
| HERRAMIENTAS EDUCATIVAS VIRTUALES | Correlación de Pearson | 1 | ,726** |
| | Sig. (bilateral) | | ,000 |
| | N | 65 | 65 |
| INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE | Correlación de Pearson | ,726** | 1 |
| | Sig. (bilateral) | ,000 | |
| | N | 65 | 65 |

INTERPRETACIÓN:

Como se observa la significancia asintótica **0,000** es menor que el nivel de significación **0.05**, se rechaza H_0 .

Es decir: Las herramientas educativas virtuales influyen significativamente en el aprendizaje por competencias en los estudiantes de computación e informática del instituto de educación superior tecnológico publico Víctor Raúl Haya de la Torre. Barranca. En el semestre académico 2017 – I. A demás la correlación de Pearson es **0.726** lo que indica una correlación positiva alta.

PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 1

H₀: Las herramientas educativas virtuales no influye significativamente en el aprendizaje conceptual en los estudiantes de computación e informática del instituto de educación superior tecnológico publico Víctor Raúl Haya de la Torre. Barranca. En el semestre académico 2017 – I.

H₁: Las herramientas educativas virtuales influye significativamente en el aprendizaje conceptual en los estudiantes de computación e informática del instituto de educación superior tecnológico publico Víctor Raúl Haya de la Torre. Barranca. En el semestre académico 2017 – I.

DEMOSTRACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Utilizamos el siguiente criterio:

Si la significancia asintótica (**p**) > al nivel de significancia (**0.05**), se acepta la H_0 .

Si el valor de **p**<**0.05** se rechaza H_0 .

Aplicamos SPSS v24

| | | HERRAMIENTAS EDUCATIVAS VIRTUALES | APRENDIZAJE CONCEPTUAL |
|--------------------------------------|------------------------|---|---------------------------|
| HERRAMIENTAS EDUCATIVAS VIRTUALES | Correlación de Pearson | 1 | ,817** |
| | Sig. (bilateral) | | ,000 |
| | N | 65 | 65 |
| APRENDIZAJE CONCEPTUAL | Correlación de Pearson | ,817** | 1 |
| | Sig. (bilateral) | ,000 | |
| | N | 65 | 65 |

INTERPRETACIÓN:

Como se observa la significancia asintótica **0,000** es menor que el nivel de significación **0.05**, se rechaza H_0 .

Es decir: Las herramientas educativas virtuales influye significativamente en el aprendizaje conceptual en los estudiantes de computación e informática del instituto de educación superior tecnológico publico Víctor Raúl Haya de la Torre. Barranca. En el semestre académico 2017 – I. Además la correlación de Pearson es 0.817 lo que indica una correlación positiva alta.

PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 2

H₀: Las herramientas educativas virtuales no influye significativamente en el aprendizaje procedimental en los estudiantes de computación e informática del instituto de educación superior tecnológico publico Víctor Raúl Haya de la Torre. Barranca. En el semestre académico 2017 – I.

H₁: Las herramientas educativas virtuales influye significativamente en el aprendizaje procedimental en los estudiantes de computación e informática del instituto de educación superior tecnológico publico Víctor Raúl Haya de la Torre. Barranca. En el semestre académico 2017 – I.

DEMOSTRACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Utilizamos el siguiente criterio:

Si la significancia asintótica (**p**) > al nivel de significancia (**0.05**), se acepta la H₀.

Si el valor de **p<0.05** se rechaza H₀.

Aplicamos SPSS v24:

| | | HERRAMIENTAS EDUCATIVAS VIRTUALES | APRENDIZAJE PROCEDIMENTAL |
|--------------------------------------|------------------------|---|------------------------------|
| HERRAMIENTAS EDUCATIVAS VIRTUALES | Correlación de Pearson | 1 | ,832** |
| | Sig. (bilateral) | | ,007 |
| | N | 65 | 65 |
| APRENDIZAJE PROCEDIMENTAL | Correlación de Pearson | ,832** | 1 |
| | Sig. (bilateral) | ,007 | |
| | N | 65 | 65 |

INTERPRETACIÓN:

Como se observa la significancia asintótica **0,007** es menor que el nivel de significación **0.05**, se rechaza H₀.

Es decir: Las herramientas educativas virtuales influye significativamente en el aprendizaje procedimental en los estudiantes de computación e informática del instituto de educación superior tecnológico publico Víctor Raúl Haya de la Torre. Barranca. En el semestre académico 2017 – I. A demás la correlación de Pearson es **0.832** lo que indica una correlación positiva alta.

PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 3

H₀: Las herramientas educativas virtuales no influye significativamente en el aprendizaje actitudinal en los estudiantes de computación e informática del instituto de educación superior tecnológico público Víctor Raúl Haya de la Torre. Barranca. En el semestre académico 2017 – I.

H₁: Las herramientas educativas virtuales influye significativamente en el aprendizaje actitudinal en los estudiantes de computación e informática del instituto de educación superior tecnológico público Víctor Raúl Haya de la Torre. Barranca. En el semestre académico 2017 – I.

DEMOSTRACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Utilizamos el siguiente criterio:

Si la significancia asintótica (**p**) > al nivel de significancia (**0.05**), se acepta la H₀.

Si el valor de **p<0.05** se rechaza H₀.

Aplicamos SPSS v24:

| | | Correlaciones | |
|-----------------------------------|------------------------|-----------------------------------|-------------------------|
| | | HERRAMIENTAS EDUCATIVAS VIRTUALES | APRENDIZAJE ACTITUDINAL |
| HERRAMIENTAS EDUCATIVAS VIRTUALES | Correlación de Pearson | 1 | ,906** |
| | Sig. (bilateral) | | ,000 |
| | N | 65 | 65 |
| APRENDIZAJE ACTITUDINAL | Correlación de Pearson | ,906** | 1 |
| | Sig. (bilateral) | ,000 | |
| | N | 65 | 65 |

INTERPRETACIÓN:

Como se observa la significancia asintótica **0,000** es menor que el nivel de significación **0.05**, se rechaza H₀.

Es decir: Las herramientas educativas virtuales influye significativamente en el aprendizaje actitudinal en los estudiantes de computación e informática del instituto de educación superior tecnológico público Víctor Raúl Haya de la Torre. Barranca. En el semestre académico 2017 – I. A demás la correlación de Pearson es **0.906** lo que indica una correlación positiva alta

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- En esta tesis se determinó que las redes sociales influyen significativamente en el aprendizaje por competencias en los estudiantes de computación e informática del CETPRO Magdalena, en el semestre 2017 - II. Además la correlación de Pearson es **0.726** lo que indica una correlación positiva alta.

- Debo precisar que en esta investigación el **23,7%** (Tabla N° 10) del total de estudiantes encuestados señalaron estar muy de acuerdo con las redes sociales y algo de acuerdo con el aprendizaje conceptual, además el **12,3%** precisaron estar muy de acuerdo con las redes sociales y el aprendizaje conceptual, también el **1.5%** del total de los encuestados señalaron estar muy en desacuerdo con las redes sociales como en el aprendizaje conceptual. Este resultado me permitió comprobar que las redes sociales influyen significativamente en el aprendizaje conceptual en los estudiantes de computación e informática del CETPRO Magdalena. En el semestre académico 2017 – II. Además la correlación de Pearson es 0.817 lo que indica una correlación positiva alta.

- Se determinó que las redes sociales influyen significativamente en el aprendizaje procedimental en los estudiantes de computación e informática del CETPRO Magdalena. En el semestre académico 2017 – II.

- En esta investigación se determinó que las redes sociales influyen significativamente en el aprendizaje actitudinal en los estudiantes de

computación e informática del CETPRO Magdalena. En el semestre académico 2017 – II. En el semestre académico 2017 – I. A demás la correlación de Pearson es 0.906 lo que indica una correlación positiva alta.

- En esta investigación se determinó que las herramientas educativas virtuales influyen significativamente en el aprendizaje por competencias, es decir les permite buscar información en páginas web especializadas relacionada a su carrera, además utiliza Dropbox para compartir información con sus compañeros y redes sociales para afianzar sus conocimientos.

RECOMENDACIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos en esta investigación, sugiero las siguientes recomendaciones, que van dirigidos en especial consideración a los miembros del CETPRO Magdalena y a la comunidad académica.

- Es pertinente continuar con la línea de investigación que relaciona las redes sociales y el aprendizaje por competencias de los estudiantes del CETPRO Magdalena en todas las especialidades técnicas, de esta manera se podrá contribuir a mejorar el nivel académico de los técnicos en nuestro país.
- Los docentes deben tener cuidado en seleccionar las redes sociales para el proceso de enseñanza aprendizaje, utilizar plataformas validadas y aplicar una didáctica que se adapte a los diferentes niveles de aprendizaje de sus estudiantes, de esta manera lograr el aprendizaje por competencias.
- El director(a) del CETPRO Magdalena debe continuar periódicamente con la capacitación docente en: Las redes sociales, estrategias didácticas, evaluación y liderazgo para continuar mejorando y elevando el nivel académico de los estudiantes de las diversas especialidades técnicas.

- Para futuras investigaciones podría estudiarse solamente una variable de las presentadas y desarrollar una investigación descriptiva que permita conocer las características de dicha variable.
- Es de vital importancia que se continúe con la coordinación entre el personal directivo y docentes, personal administrativo y demás miembros del Instituto para continuar desarrollando con éxito la planificación, ejecución y evaluación de los procesos técnico-pedagógicos del Instituto, especialmente el proceso de enseñanza aprendizaje, como inicio de la acreditación de los CETPRO, ello además obliga a que el docente pueda comprometerse a organizar mejor su labor pedagógico, por consecuencia el estudiante al evaluar su propia actuación y de los docentes también mejorara en el desarrollo de sus habilidades, capacidades, destrezas y por lo consiguiente logrando su aprendizaje por competencias.

CAPITULO VII

FUENTES BIBLIOGRÀFICAS

Fuentes documentales

Bauman, Z. (2001). La globalización. Consecuencias humanas. México: Fondo de cultura económica

Castells, M. (2000). La era de la información: economía, sociedad y cultura Vol. 1. México: Siglo XXI.

Castells, M. (2011). La sociedad red: una visión global. Madrid: Alianza editorial

Cazadero, M. (1997). Las revoluciones industriales. México: Fondo de cultura económica

Joyanes, L. (1997). Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital. Madrid: Mc.Graw-Hill.

Llopis, R. (2004). Grupos de discusión. España: ESIC Editorial

Lozares, C. (1996) La teoría de redes sociales. Barcelona. Universidad Autónoma de Barcelona. Departamento de Sociología.

Murdochowicz, R. (2008). La generación multimedia: significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes. Buenos Aires: Paidós.

Pérez, G. (2012). Internet como medio de comunicación. Teoría y análisis de actos comunicativos en los entornos virtuales. México: Plaza y Valdés.

Fuentes electrónicas

Cañal, M. (2003). Adicciones. Cómo prevenirlas en niños y jóvenes. Recuperado de: https://books.google.hn/books?id=3ED-He6uM-AC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false

Caldevilla, D. (2010). Las Redes Sociales. Tipología, usos y consumos de las redes 2.0 en la sociedad digital actual. Recuperado de: <http://revistaurbanismo.uchile.cl/index.php/RMAD/article/viewArticle/14022>

Castañeda, L., y Gutiérrez, I. (2010). Redes sociales y otros tejidos online para conectar personas. Aprendizaje con Redes Sociales. Tejidos educativos en los nuevos entornos. Recuperado de: http://mc142.uib.es:8080/rid=1MX54C554WJ3R5J2WQ/Redes_sociales%20y%20otros%20tejidos%20online.pdf

Castañeda, M., Cabrera, A., Navarro, Y. y Vries, W. (2010). Procesamiento de datos y análisis estadístico utilizando SPSS. Recuperado de: <http://www.pucrs.br/edipucrs/spss.pdf>

Castillo, R (2013). Ventajas y desventajas del uso de las redes sociales. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/AleksCCastillo/ventajas-y-desventajas-del-uso-de-las-redessociales-en-el-estudio-universitario-final-individual>.

Conde, E., Ruiz, C., y Torres-Lana, E. (2010). Relación entre el uso de Internet y el rendimiento académico en una muestra de adolescentes canarios. Departamento de Psicología, Universidad

de La Laguna. Recuperado de:
http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/relacion_entre_el_uso_de_internet_y_el_rendimiento_academico_en_una_muestra_de_adolescentes_canarios.pdf

Echeburúa, E., y Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto Addiction to new technologies and to online social networking in young people: A new challenge. *Adicciones*, 22, 91–96. Recuperado de:
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3230123>

Flores, J. Morán, J. y Rodríguez, J. (2009). Las Redes Sociales. Recuperado de:
http://mc142.uib.es:8080/rid%3D1HY8TVCB-15599LW-1S6Z/redes_sociales.pdf

García, F., Portillo, J., Romo, J., y Benito, M. (2007). Nativos digitales y modelos de aprendizaje. Recuperado de <http://ftp.informatik.rwth-aachen.de/Publications/CEURWS/Vol-318/Garcia.pdf>

González, J (2003). El rendimiento escolar. Un análisis de las variables que lo condicionan. Recuperado de:
http://ruc.udc.es/bitstream/2183/6952/1/RGP_9-17.pdf

Lozares, C (1996). La teoría de las Redes sociales. Recuperado de <http://alejandrogg.com.mx/temario3/Carlos-redes%20sociales.pdf>.

Matalinares, M., y Díaz, G. (2014). Influencia de los estilos parentales en la adicción al internet en alumnos de secundaria del Perú. *Revista de Investigación en Psicología*, 16, 195–220. Recuperado de:
<http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/6554>.

Morales, P. (2011) Guía para construir cuestionarios y escalas de actitudes. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.

Narváez, N. (2014). El uso de las redes sociales y su incidencia en el aprovechamiento escolar de los estudiantes de séptimo grado de la escuela de educación básica la Condamine, parroquia tababela, Cantón Quito, Ecuador (Tesis de Maestría) Recuperado de: <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/6234>.

Salazar, M. (2013). Las redes sociales de internet y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes del décimo año de educación básica del colegio menor indoamérica, de la ciudad de AMBATO (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/4250>

Tamez, P. (2012). Adicción a la Red Social de Facebook y su incidencia en el rendimiento académico de estudiantes de la Preparatoria 20 de la Universidad Autónoma de Nuevo León. (Tesis de Maestría). Recuperado de: <http://eprints.uanl.mx/3354/1/1080256440.pdf>

ANEXO



Universidad Nacional
José Faustino Sánchez Carrión

INSTRUCCIÓN: Señor (rta.) estudiante:

El suscrito está realizando una investigación sobre las redes sociales como estrategias didácticas y su influencia en el aprendizaje en los estudiantes del CETPRO Magdalena. Para tal efecto, te solicito tu pleno apoyo, es importante tu veracidad y sinceridad.

A continuación, se presenta una serie de enunciados lo que deberá usted responder eligiendo una sola alternativa. Llene los espacios en blanco y marca con un aspa "X". Se aplicará la escala de Likert: (1) Nunca – (2) Casi Nunca – (3) Siempre – (4) Casi Siempre

| N° | Ítems | Escala de Likert | | | |
|----|---|------------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 01 | ¿Con qué frecuencia usas el facebook diariamente? | | | | |
| 02 | ¿Con que frecuencia usas el facebook para dedicarte al estudio de tus asignaturas? | | | | |
| 03 | ¿La información que publica el profesor en la red social responde a tus necesidades e inquietudes en tus asignaturas? | | | | |
| 04 | ¿El docente de tu asignatura que aplica las redes sociales despierta el interés de los estudiantes en las clases? | | | | |
| 05 | ¿Se ha aplicado el blog para aprender en casos en tu asignatura? | | | | |
| 06 | ¿Crees que debería usarse el blog en el aula para mejorar tu aprendizaje? | | | | |
| 07 | ¿El uso del blog, aumentaría tu motivación y gusto por aprender más? | | | | |
| 08 | ¿Utiliza el YouTube como apoyo para tu aprendizaje? | | | | |

| | | | | | |
|-----------|---|--|--|--|--|
| 09 | ¿El docente hace uso de videos de la red social YouTube en el aula para mejorar tu aprendizaje? | | | | |
| 10 | ¿Hace comentarios en videos de YouTube para informarte y colaborar con información para mejorar tu aprendizaje? | | | | |
| 11 | ¿Las redes sociales incrementa la retención para el logro de tu aprendizaje? | | | | |
| 12 | ¿Crees que deberían usar el facebook para mejorar su aprendizaje sólo en alumnos mayores de edad? | | | | |
| 13 | ¿Entiendes la explicación del profesor en la clase? | | | | |
| 14 | ¿El docente organiza su clase, contenidos, métodos, actividades, para lograr que la estructura informativa sea asimilada por usted? | | | | |
| 15 | ¿Cree que el docente debe usar alguna red social para mejorar su enseñanza en clase? | | | | |
| 16 | ¿El docente se interesa por el logro de tu aprendizaje? | | | | |
| 17 | ¿El docente utiliza a menudo alguna red social que no sea Facebook o YouTube? | | | | |
| 18 | ¿Usted utiliza alguna red social para afianzar su aprendizaje? | | | | |
| 19 | ¿Usted a la hora que realiza sus trabajos, con que frecuencia lo realiza a través de un computador? | | | | |
| 20 | ¿Utiliza con frecuencia la red social sólo para ocio, en vez para el estudio? | | | | |