



Vicerrectoría de Estudios de Posgrado

Trabajo final para optar por el título de:
Maestría en Comercio Electrónico

Título:

**FACEBOOK EN EL AULA COMO UNA HERRAMIENTA
DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN UN
POLITÉCNICO DE INFORMÁTICA**

Postulante:

Juan Antonio Tejeda Pérez

Mat. 2014-1830

Tutor:

Dra. Sención R. Yvelice Zorob Avila

**Santo Domingo, Distrito Nacional
República Dominicana**

Abril, 2016

RESUMEN

En la actualidad, existen una amplia gama de herramientas tecnológicas para su aplicación en el proceso educativo como complemento de la educación presencial o virtual. Docentes y estudiantes de la era digital presentan esta realidad y requieren de la capacitación de estas herramientas, enfatizando la plataforma Facebook, en donde los participantes aprenden en un ambiente colaborativo. Esta modalidad de enseñanza crea un clima de trabajo diferente y entretenido mientras se aprende haciendo. Literatura revisada demostraron que el estudiante cuando gestiona contenidos, argumenta con debates en foros y desarrolla otras actividades aprende más que en las clases presenciales si utiliza el Facebook como una herramienta de aprendizaje colaborativo en un politécnico de informática.

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

La persistencia, el anhelo de dar a los estudiantes, a mis amigos y a mi familia lo mejor de mí, estar y convivir en esta era digital, me ha dado la firme convicción de ser mejor con mi participación en un ambiente de colaboración, de solidaridad; y aunque el sacrificio de la distancia de San José de Ocoa a Santo Domingo estuvo conmigo durante estos dos años, hoy puedo decir valió la pena.

La voluntad de Dios me ha impulsado y quiero aprovechar para agradecerle su presencia durante esta experiencia hasta llegar a la meta.

Dedico este trabajo a mis padres, donde quiera se encuentren, por sentir su apoyo en todos mis proyectos, a mis hijos Joan Tejeda, Jeannellys Tejeda y Liam Tejeda, quienes me impulsaron cada día a continuar, al Director de la Maestría Alexander Almonte, a todos los maestros que contribuyeron a mi formación en esta maestría, en especial a la Dra. Yvelice Zorob por orientarnos, ser guía, tener sabiduría y entrega en el logro de nuestros objetivos. Mis compañeros, amigos con los que compartí durante estos dos años, grupos, asignaciones, debates; a Jorge Isaac Vanderhorst entrañable amigo, quien hasta al final me brindó su apoyo incondicional, a Rafael Cabral y Gustavo Reynoso con quienes he cultivado una gran amistad, agradecido de todos.

Juan Antonio Tejeda Pérez

ÍNDICE

RESUMEN.....	ii
DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS.....	iii
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPITULO I

HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE EN UN POLITÉCNICO EN INFORMÁTICA

2

1.1 Origen y evolución de las herramientas de aprendizaje virtual en el aula	2
1.1.1 Herramientas en la gestión de las fuentes de información	6
1.1.2 Herramientas tecnológicas en la captura y gestión de información	10
1.1.3 Marcadores sociales como herramientas para acceso y compartir recursos en línea de forma centralizada	11
1.1.4 Herramientas tecnológicas en la creación de presentaciones multimedia	12
1.1.5 Herramientas tecnológicas aplicadas en el diseño infografías	13
1.1.6 Herramientas tecnológicas aplicadas en la edición de imágenes.....	14
1.1.7 Herramientas tecnológicas utilizadas en la grabación y edición de un audio digital.....	
1.1.8 Herramientas tecnológicas utilizadas en la creación de vídeos tutoriales	16
1.1.9 Herramientas tecnológicas utilizadas en la creación de encuesta y tets en tiempo real	
1.1.10 Herramientas esenciales aplicadas en el trabajo de equipo y colaboración en línea	15
1.1.11 Herramientas tecnológicas aplicadas en las conexiones para reuniones y tutorías a través de la videoconferencia.....	16
1.1.12 Herramientas esenciales en la Gestión de la Identidad Digital.....	20
1.1.13 Herramientas aplicadas en la conexión de la comunidad docente y estudiantil en las redes sociales.....	21
1.1.14 Creación y gestión de aulas virtuales: Plataformas de e-learning (LMS)22Tendencias de modelos e instrumentos de aprendizaje colaborativo en un Politécnico.....	23
1.2 Tendencias de modelo e instrumentos de aprendizaje	
1.3 Diagnóstico y situación actual de las herramientas de aprendizaje en el aula y el uso del Facebook en el politécnico de informática José Núñez de Cáceres, San José de Ocoa	31

CAPÍTULO II	
DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA DE FACEBOOK EN EL AULA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN UN POLITÉCNICO EN INFORMÁTICA	37
2.1 Condiciones y requisitos previos de la Estrategia Facebook en el aula	38
2.2 Estructura de la estrategia del uso de Facebook en el Aula como Herramienta de Aprendizaje Colaborativo	56
2.3 Técnicas y Procedimientos para la Implantación de la Estrategia.....	59
CAPITULO III	
FACEBOOK EN EL AULA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN UN POLITÉCNICO JOSÉ NÚÑEZ DE CÁCERES DE SAN JOSÉ DE OCOA.....	71
3.1 Ejemplificación de la estrategia de Facebook en el aula	71
3.2 Ventajas y desventajas del uso de Facebook en el Aula como Herramienta de Aprendizaje Colaborativo en un politécnico de informática.	75
CONCLUSIONES.....	82
RECOMENDACIONES	83
BIBLIOGRAFÍA.....	84
ANEXOS	

LISTA DE TABLAS

Tabla No. 1: Contrastes entre los modelos EaD y EeL	25
Tabla No.2: Participantes con cuenta de Facebook.....	32
Tabla No.3: Motivos para abrir cuenta en Facebook	33
Tabla No.4: Frecuencia con que se conecta a Facebook	33
Tabla No.5: Beneficios que provee el uso de Facebook.....	34
Tabla No.6: Problemas que existen cuando se usa Facebook	34
Tabla No.7: Facebook ayuda la enseñanza aprendizaje	35
Tabla No.8: Docentes con estudiantes como contactos	35
Tabla No.9: Padres con hijos como contacto en Facebook	36
Tabla No.10: Padres que supervisan contenidos de hijos	36
Tabla No.11: Presupuesto de publicidad inteligente.....	61
Tabla No.12: Presupuesto herramientas y canales de apoyo	61
Tabla No.13: Presupuesto herramientas/canales de apoyo	62
Tabla No.14: Presupuesto de equipos de proyecto.....	63
Tabla No.15: Presupuesto general	65
Tabla No.16: Actividades a ejecutar.....	66
Tabla No.17: Actividades a ejecutar.....	67
Tabla No.18: Actividades a ejecutar	68
Tabla No.19: Actividades a ejecutar	69

LISTA DE FIGURAS

Figura No.1: Grupo Facebook en la escuela	38
Figura No. 2: Las condiciones y requisitos de la estrategia	39
Figura No. 3: Ejes fundamentales de la estrategia.....	57
Figura No.4: Estructura presupuestaria de implantación de la estrategia Facebook en aula como herramienta de aprendizaje Colaborativo.....	59
Figura No.5: Ejemplificación de la Estrategia	72

INTRODUCCIÓN

La era digital en que vivimos, impulsa a las personas a realizar un gran esfuerzo de adaptación constante y a una disposición permanente hacia el aprendizaje colaborativo. Estos cambios ponen de frente nuevas necesidades, y retos sociales y profesionales, participar más activamente en su propio proceso de aprendizaje.

Una marcha exitosa de las organizaciones modernas depende de su capacidad de adaptarse a los avances tecnológicos existentes y a la puesta en práctica de los mismos.

Una de las características clave de las aplicaciones de la web 2.0 es la colaboración, tanto entre la máquina y el usuario como entre los propios usuarios. El texto, la voz, la música, los gráficos, las fotografías, la animación y el vídeo se combinan para promover el pensamiento y la creatividad de los usuarios en la realización de tareas de alto nivel, ofrecen una amplia gama de recursos que se pueden emplear para resolver problemas, reflexionar críticamente y colaborar con otros, tanto en las aulas físicas como en contextos virtuales de aprendizaje.

Facebook es un ejemplo de red social 2.0, con un gran potencial en el proceso formativo desde una plataforma abierta, dando un valioso apoyo a las nuevas orientaciones sociales que se están imponiendo en la consideración de los procesos educativos. En este contexto, Facebook representa una magnífica oportunidad para generar conocimiento y cohesión intergrupala, y hacer del proceso de enseñanza aprendizaje más dinámico, interactivo, colaborativo y participativo.

CAPITULO I

HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE EN UN POLITÉCNICO EN INFORMÁTICA

1.1 Origen y evolución de las herramientas de aprendizaje virtual en el aula.

El acelerado avance científico y tecnológico indudablemente toca el ámbito educativo y la historia ha obligado a las nuevas generaciones a asumir nuevos retos para lograr elevar el nivel educativo de la población. La existencia del internet como plataforma de comunicación entre personas ha permitido el desarrollo del concepto redes sociales acentuándose más en la primera década del siglo XXI, cuando se hicieron más populares las herramientas en línea que permitían establecer contacto permanente entre pares a través del internet. El propósito era compartir sus experiencias, inquietudes, como parte de la evolución de los modelos de comunicación y la web 2.0. La expresión se enmarca en la interactividad y el origen de la web

El origen y evolución de las herramientas de aprendizaje en el aula se debe iniciar como punto de partida en el año 1971 con el envío del primer email entre dos ordenadores, y más tarde en 1978 el BBS (Bulletin Board System), creado por Ward Christensen y Randy Suess para informar sobre reuniones entre amigos, publicar noticias y compartir información.

En el año 1994, se lanza Geocities, un servicio que permite a los usuarios crear sus propios sitios web y alojarlos en determinados lugares según su contenido.

Un año después, en el 1995, fue creada La web “classmates.com”, por Randy Conrads, con la pretensión de que la gente pudiera recuperar o mantener el contacto con antiguos compañeros del colegio, instituto, universidad.

En 1997 se realizó el lanzamiento de AOL instant Messenger, usuarios inician el chat, al tiempo que comienza Blogging, se lanza Google y en 1998 nace Friends Reunited, una red social británica similar a classmates y ya para el año 2000, se llega a 70 millones de ordenadores conectados a la red.

Posteriormente, en el año 2002, se lanza el portal friendster, con casi 3 millones de usuarios en solo tres meses. A partir de este año, comienzan a aparecer sitios web promocionando las redes de círculos de amigos en línea, cuando el término se empleaba para describir las relaciones en las comunidades virtuales, siendo popular en 2003 con la llegada de sitios tales como MySpace, Hi5, Netlog, LinkedIn o Xing.

La aparición de la tecnología web 2.0., web social en el 2004, motivó la consolidación de aquellos sitios web facilitando el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la world wide web, permitiendo a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenidos generados por usuarios en una comunidad virtual.

La evolución de las aplicaciones estáticas a dinámicas crea la necesidad de la colaboración entre usuarios. Por tanto, la web 2.0 nos permite realizar trabajo colaborativo entre varios usuarios y colaboradores.

Además, las herramientas ofrecidas en la web 2.0 permite mejorar los temas en el aula de clase, para los estudiantes y docentes a través de relaciones estrechas que posibilitarán el trabajo colaborativo en los centros educativos.

El paso de una web estática a una web dinámica ha posibilitado la aparición de nuevas y potentes herramientas de aprendizaje colaborativo, caracterizándose por el intercambio de información, imágenes, videos, audios en las relaciones online. Surge **Facebook**, creado por Mark Zuckerberg, Eduardo Saverin, Chris Hughes y Dustin Moskovitz; quienes lanzaron el 4 de febrero del 2004, esta red social, siendo conocida y utilizada actualmente por más de 1650 millones de usuarios.

En el 2005, surge Youtube dando servicios de alojamiento de videos y es considerada como una de las herramientas más usada para los procesos de enseñanza aprendizaje. En el 2006, se inaugura la red social Twitter usada para mensajería instantánea en teléfonos inteligentes, para enviar y recibir mensajes mediante el internet, complementando servicios de correo electrónico, mensajes cortos y sistema de mensajería multimedia, video llamadas, creación de grupos. El 19 de febrero del 2014 la aplicación fue comprada por la empresa Facebook por 19 millones de dólares, alcanzando en el 2015 más de 900 millones de usuarios.

Badoo fue fundada el 14 de febrero de 2006 por el empresario ruso Andreev Andrey. Esta red permite conocer gente nueva a través del internet. En mayo del 2012, la compañía anunció el registro de 150 millones de usuarios en todo el mundo. El portal opera en 180 países, ocupando en julio del 2011 Badoo la posición 59 de los sitios web más visitados del mundo, con 46 millones de visitas únicas mensuales y registrando 150,000 personas cada día.

En el 2008, Facebook se convierte en la red social más usada del mundo con más de 200 millones de usuarios, adelantando a MySpace y nace Tumblr como red social para competir con twitter. En el 2009 Facebook alcanza los 400 millones de usuarios. Posteriormente, , tras un largo periodo de trabajo lanzaron WhatsApp para Iphone, creando un servicio instantáneo de mensajería en teléfonos inteligentes, para enviar y recibir mensajes mediante internet; y en 2010 Google lanza Google Buzz, su propia red social integrada por Gmail,

alcanzado en su primera semana la presencia de los usuarios con más de 9 millones de entradas. Los usuarios de internet en ese año se estiman en 1,97 billones, casi el 30% de la población mundial. Tumblr cuenta con 2 millones de publicaciones al día, Facebook con 550 millones de usuarios, Twitter computa diariamente 65 millones de tweets, mensajes o publicaciones de textos breves, LinkedIn llega a los 90 millones de profesionales y Youtube recibe 2 billones de visitas diarias.

En el 2011 MySpace y Bebo se rediseñan para competir con Facebook y Twitter. LinkedIn se convierte en la segunda red social más popular en los Estados Unidos con 33,9 millones de visitas al mes. Este año se lanza google+, otra nueva apuesta de google para las redes sociales. Facebook, en el 2012, superó los 800 millones de usuarios, Twitter con 200 millones y Google+ registró 62 millones. Instagram fue creada por Kevin Systrom y Mike Krieger y lanzada en octubre de 2010. Esta aplicación rápidamente ganó popularidad, con más de 100 millones de usuarios activos en abril de 2012 y superó los 300 millones en diciembre de 2014. En el 2015, Facebook registró más de 1650 millones de usuarios registrados y en el 2016 continuó siendo la red social más popular y se ha convertido en una de las herramientas a utilizar en el futuro de las TICs.

La tendencia presenta a los estudiantes utilizando Facebook, también los utilizan los padres de los estudiantes, los profesores y los colegas de trabajo para comunicarse de forma diaria.

Facebook se ha transformado en un centro ideal de comunicaciones. Su uso en el aula TIC parece ser el futuro. De hecho, Facebook ha rediseñado su centro de seguridad para la familia, con información dirigida exclusivamente a profesores para su uso en el aula TIC sin tener que usar perfiles personales de estudiantes y profesores (Ponce, 2012).

En los últimos años, el avance de las herramientas de aprendizaje en el aula, han evolucionado de manera vertiginosa, aportando eficiencia a los procesos de enseñanza aprendizaje de los centros educativos en las diferentes categorías.

Con el transcurrir del tiempo han ido surgiendo una gran cantidad de herramientas, las cuales mejoran continuamente y ofrecen innumerables facilidades a los usuarios en la gestión de las fuentes de información, captura y gestión de la información, creación de presentaciones multimedia, aplicadas en el diseño infografías, en la edición de imágenes, en la grabación y edición de un audio digital, en la creación de vídeos tutoriales, en la creación de encuestas y tests en tiempo real, aplicadas en el trabajo de equipo y colaboración en línea, en la Gestión de la Identidad Digital y en marcadores sociales para el acceso de recursos en línea de forma centralizada.

1.1.1 Herramientas en la gestión de las fuentes de información

En la búsqueda de fuentes de información, entre las herramientas esenciales se encuentran: Google, Dialnet, Google Académico, Wolfram Alpha Pro., ERIC, Search Creative Commons, Lectores RSS, Wikipedia, Podcast, Twitter, Youtube EDU



Buscador de Google: Google ofrece la posibilidad de filtrar los resultados de búsqueda rápidamente y acceder a recursos educativos online, más allá de la primera página de resultados. <https://www.google.es/>.



Portal de difusión científica: Es un portal de difusión científica especializado en ciencias humanas y sociales creado por la Universidad de La Rioja. Todo su catálogo es de acceso libre, e incluye revistas, libros, tesis doctorales y otro tipo de documentos. <http://dialnet.unirioja.es/>.



Google Académico: Permite buscar bibliografía especializada en un gran número de disciplinas y fuentes como, por ejemplo, estudios revisados por especialistas, tesis, libros, resúmenes y artículos de fuentes como editoriales académicas, sociedades profesionales, universidades y otras organizaciones académicas. <https://scholar.google.es/>.



Un buscador de respuestas: Es un buscador de respuestas con una enorme base de datos. Funciona de manera diferente a Google al responder preguntas de forma concreta. <http://www.wolframalpha.com>.



Base de datos online educativas: Es una de las mayores bases de datos online educativas, con un catálogo de más de un millón de referencias y más de 100.000 documentos completos accesibles de forma gratuita. <http://eric.ed.gov/>.



Search Creative Commons: Es un buscador de encontrar una imagen, una canción o un artículo para reutilizar sin infringir los derechos de autor. Este servicio sólo muestra aquellos autores que han marcado su trabajo como licencia Creative Commons, es decir sólo con algunos derechos reservados y evita la necesidad de haber de pedir permiso a su autor, aunque siempre se le debe dar crédito. <http://search.creativecommons.org/>.



Lectores RSS: Este lector online, por tanto, ofrece la opción de organizar la información sobre temas relacionados con una asignatura, un proyecto de aula o recursos TIC. El lector RSS es un programa que permite al profesor suscribirse a páginas web o blogs favoritos y recibir los artículos de su interés agrupados en una sola aplicación.



Wikipedia: Es la enciclopedia online libre y colaborativa escrita por una comunidad anónima y devota de contribuyentes de todo el mundo. En los últimos años se ha transformado en la fuente de consulta más utilizada por todos los estudiantes de cualquier nivel. <https://www.wikipedia.org/>.



Podcast

Podcast: Repositorios de audio que tienen el formato de un programa de radio y se presentan en archivos MP3 descargables. Algunos de los repositorios más conocidos son SoundCloud e iVoox.



Twitter: se ha convertido en la mejor fuente de información en cualquier tema, superando a Google e incluso a la televisión. Ningún educador debería ignorarla, sino que es esencial familiarizarse con sus particularidades educativas y desestimar afirmaciones infundadas con el fin de encontrar recursos educativos innovadores y actuales.

[https://twitter.com/search-advanced.](https://twitter.com/search-advanced)



Youtube EDU: Colecciona videos con clases de corta duración de profesores de todo el mundo y cursos completos de las universidades más importantes del mundo.

[https://www.youtube.com/t/education.](https://www.youtube.com/t/education)

1.1.2 Herramientas tecnológicas en la captura y gestión de información

En la actualidad, algunas herramientas tecnológicas utilizadas en la captura y gestión de la información son: Evernote, Dropbox, y Google Drive.



Evernote: Es un almacén personal en la nube para guardar fácilmente papeles, fotos, enlaces web, artículos en blogs, documentos (Microsoft Office, PDFs, iWorks, audio, vídeos, otros), correos electrónicos, notas manuscritas, tweets, notas de voz, capturas de pantalla, post-it, podcasts, listas de tareas, recordatorios o incluso, grabaciones de una conferencia o de una reunión.

Evernote se ha convertido en un segundo cerebro, en un Google personalizado. Gracias a su potente buscador puedes encontrar cualquier tipo de información en cuestión de segundos. El Reconocimiento Óptico de Caracteres (ROC) reconoce texto en las imágenes, notas escritas y texto dentro de un archivo. Evernote es el pilar de gestión de información para cualquier aprendizaje que se emprende. <https://www.evernote.com/>.



Dropbox: se caracteriza por la capacidad de almacenar archivos más grandes, sin la limitación de 100 MB de tamaño máximo como tiene Evernote. En Dropbox se pueden guardar archivos más pesados como fotografías de alta resolución, archivos grandes de edición de imágenes, archivos de música y archivos de vídeo. Con ambas herramientas se comparten

archivos fácilmente con alumnos y otros compañeros de trabajo a través de un enlace web, pero en el caso de Dropbox es muy útil la posibilidad de introducir una fecha de caducidad en el enlace compartido, con la cuenta Premium. <https://www.dropbox.com/>.



Google Drive: El servicio de almacenamiento de archivos digitales de Google, muy parecido a Dropbox, con la diferencia que se integra con Google Docs, el procesador online de textos, hojas de cálculo y presentaciones de Google, integrando varias herramientas en tiempo real en un mismo documento. Google Docs, difiere de Evernote y Dropbox, al permitir a varios alumnos y/o profesores ubicados en distintos puntos geográficos, a colaborar de forma simultánea en un mismo archivo desde cualquier equipo con acceso a Internet. Esta característica de colaboración es realmente interesante para facilitar el trabajo en grupo.

https://www.google.com/intl/es_es/drive/.

1.1.3 Marcadores sociales como herramientas para acceso y compartir recursos en línea de forma centralizada.

Marcadores sociales son herramientas tecnológicas utilizadas en el acceso de uso de recursos en línea de forma centralizada. Entre ellos tenemos a Symbaloo EDU,



Symbaloo EDU: Es la organización eficiente de herramientas y servicios web con el reto de descubrir e incorporar decenas de ellas en proyectos específicos. Normalmente, se tiene acceso a estas aplicaciones u otros sitios web cuando se teclean de forma repetitiva cada día las mismas direcciones URL en el navegador. A menudo, las direcciones son largas y difíciles de recordar, se copian de forma incorrecta y se pierde tiempo. Para

resolver este problema, tanto dentro como fuera del aula, existe Symbaloo EDU, una aplicación que permite organizar y agrupar en un único lugar las herramientas y webs online que se utilizan a diario. <http://edu.symbaloo.com/>.

1.1.4 Herramientas tecnológicas en la creación de presentaciones multimedia

Las herramientas tecnológicas aplicadas en la creación de presentaciones de multimedia son variadas. Entre ellas se encuentran Mindomo, Haiku deck, Sway, y PowToon.



Mindomo

Es una herramienta utilizada en la organización y presentación de información a través de la creación de mapas mentales. Mindomo presenta la posibilidad de incluir texto, hiperenlaces, vídeos e imágenes fácilmente desde su buscador web integrado o capturando mientras navegas por la web, creando mapas mentales interactivos y multimedia. <http://mindomo.com>.



Haiku deck:

Es una herramienta web que transforma la manera de presentar un contenido para una retención más efectiva. La presentación se apoya en imágenes para amplificar el impacto emocional y memorable y con el uso de pocas palabras para un mensaje más claro y un formato limpio, claro y muy fácil de configurar. <https://www.haikudeck.com/>.



Sway

Sway: Esta aplicación web, innovadora de Microsoft, permite agrupar contenidos interactivos (vídeos, imágenes, entre otros) que encuentras en la web, creando fácilmente una presentación multimedia para capturar la atención de la clase. El diseño y formato de la presentación funciona con un simple arrastrar y soltar con sugerencias y ajustes de estilo desde la misma aplicación. <https://sway.com/>.



PowToon: Es una herramienta web que incorpora la posibilidad de crear presentaciones con animaciones profesionales a través del uso de objetos y personajes que se incluyen en su extensa biblioteca, pudiendo reproducir el estilo del cómic. Su facilidad de uso es remarcable. <https://www.powtoon.com/edu-home/>.

1.1.5 Herramientas tecnológicas aplicadas en el diseño infografías

Las herramientas tecnológicas aplicadas en el diseño de infografías son varias y han venido a revolucionar la manera de transmitir información con gráficos. Entre ellas podemos citar: Piktochart, Visualise, Easel.ly y Infographics Toolbox de Google.



Piktochart: Esta aplicación web permite crear bellas infografías a partir de unas plantillas y objetos que se añaden con un simple arrastrar y soltar. Permite personalizar colores y fuentes en solo clic siendo muy fácil de usar por los alumnos. También es posible exportar la creación en HTML o como imagen para incrustar la infografía en una página web o blog. <http://piktochart.com/>.



Visualise: Es una aplicación para iPad para crear infografías a través de las imágenes que se importan desde el álbum de fotos. Puedes escoger o importar un fondo, añadir texto, líneas, formas, etc. Su biblioteca de imágenes también ofrece elementos de diagrama, iconos ilustrativos, elementos de papelería, bocadillos de diálogo y pegatinas. <https://itunes.apple.com/us/app/visualize/id444076754?mt=8>.



Easel.ly: Es una herramienta web que permite crear infografías sofisticadas a partir de plantillas que ofrecen, pudiendo arrastrar y soltar dentro de ellas todo tipo de símbolos (líneas, formas, texto, imágenes propias, iconos, entre otros) para personalizar el resultado final sin perder claridad ni calidad. Las infografías pueden ser exportadas en formatos pdf, jpg, png o web para ser compartidas online. <http://www.easel.ly/>.



Infographics Toolbox de Google: Este fantástico recurso de Google permite encontrar una gran variedad de plantillas e iconos para construir infografías. Contiene mapas, símbolos y gráficos que pueden ser editados y nos ahorran el tiempo de diseño de los mismos. <http://bit.ly/1BPBDKZ>.

1.1.6 Herramientas tecnológicas aplicadas en la edición de imágenes



Evernote Skitch: Es una herramienta de edición de imágenes y capturas de pantalla diseñada para comunicar rápidamente con pocas palabras mediante el apoyo de formas y dibujos. Se integra con Evernote y está disponible tanto para el escritorio (Windows y MAC) como los dispositivos móviles (Android, iOS y Windows 8). Un proyecto de aula puede iniciarse en la tableta y proseguir con su desarrollo más tarde desde el PC. <https://evernote.com/intl/es/skitch/>.



Picmonkey: Esta aplicación web es de edición de foto, similar a Skitch, con un mayor número de herramientas para retocar las fotos como efectos al estilo Instagram, texturas, marcos de foto, sellos y todo tipo de letras. Se integra con dropbox y Onedrive para guardar las imágenes en la nube fácilmente. <http://www.picmonkey.com/>.



Canva: Es una herramienta web imprescindible para la creación de posters, imágenes para el blog, banners para Facebook o Twitter, infografías o ebooks con una gran facilidad de uso gracias a su interfaz. Cuenta con una biblioteca de imágenes, iconos, tipos de letras y filtros y tutoriales con ideas, que te permiten producir diseños muy creativos. <https://www.canva.com/>.



Picresize: Permite gestionar el tamaño del archivo de una imagen que suba a una página web sea lo más pequeña posible, aunque con suficiente calidad, para que se pueda cargar rápidamente. Picresize permite subir cualquier imagen desde un ordenador o URL y reducir su tamaño a la mitad manteniendo la calidad de la misma. <http://www.picresize.com/>.

1.1.7 Herramientas tecnológicas utilizadas en la grabación y edición de un audio digital.



SoundCloud: Es una herramienta web que permite grabar, subir y compartir archivos de audio online. La mejor comparación sería un Flickr para grabaciones de sonidos en vez de fotos. Puede ser muy útil en el

aprendizaje de idiomas, en la narrativa oral y en clases de canto y música.
<https://soundcloud.com/>.



Audacity: Un completo editor y grabador de audio libre disponible en cualquier sistema operativo, que permite cortar, copiar, unir o mezclar sonidos, así como cambiar la velocidad de una grabación siendo muy práctico para el aprendizaje de idiomas. <http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>.

1.1.8 Herramientas tecnológicas utilizadas en la creación de vídeos tutoriales



Jing: Una aplicación que permite seleccionar la pantalla de tu ordenador y grabar una breve explicación con un máximo de cinco minutos. Su ventaja es que una vez grabado, con tan sólo pulsar en el botón de compartir, se publica en una página web, con lo que puedes hacer llegar en segundos el vídeo tutorial a otro compañero o alumno. Como desventaja no permite la edición del vídeo o el audio. <http://www.techsmith.com/jing.html>.



Animoto: Una sencilla herramienta para montar videoclips a partir de tus propias imágenes y los vídeos que grabas en el aula con resultados profesionales. Puedes usar unas plantillas prediseñadas y añadir texto, música y transiciones. <https://animoto.com/>.



Camtasia: Una aplicación como Jing pero que permite la grabación y edición de cualquier vídeo. Aunque es de pago, es una herramienta imprescindible si decides hacer vídeo tutoriales de larga duración para tus clases. Permite combinar diferentes grabaciones y amenizarlos introduciendo texto, transiciones, efectos especiales y música.
<http://www.techsmith.com/camtasia.html>.



Record.it: Una aplicación que permite grabar la pantalla de desventaja no permite la edición del vídeo o el audio. Ordenador al igual que Jing, pero permite crear un archivo .gif de la grabación. Un archivo gif es un archivo que puede introducirse en una página web, un email o una plataforma online, mostrando una explicación con imágenes animadas. <http://recordit.co/>.



iMovie: La aplicación de software de edición de vídeo de Apple, única en su categoría, por su facilidad de uso a la hora de grabar y editar un vídeo desde un iPad o iPhone.

<https://www.apple.com/es/ios/imovie/>.

1.1.9 Herramientas tecnológicas en la creación de encuestas y tests en tiempo real



Socrative: Una aplicación que permite interactuar y evaluar a los estudiantes en clase a través del ordenador o dispositivos móviles lanzando actividades educativas, preguntas y juegos en equipo. A través de preguntas en tiempo real puedes ver durante una explicación el nivel de comprensión de la clase.

Socrative contiene una biblioteca con ideas de tests y preguntas en diferentes formatos. Permite un alto grado de personalización para adaptar fácilmente a tus clases. <http://www.socrative.com/>.



Google Forms: Los formularios de Google permiten planificar eventos, enviar una encuesta, realizar preguntas a tus estudiantes o recopilar otros tipos de información de forma fácil y eficiente.

1.1.10 Herramientas esenciales aplicadas en el trabajo de equipo y colaboración en línea



Crear un blog profesional o de aula: El blog es un diario cronológico, público o privado, que permite la publicación de contenidos en una página web con una fecha asociada a su publicación. El blog proporciona un espacio para la expresión profesional del docente, que de forma subsecuente incentiva comentarios de otros compañeros, críticas y favorece las relaciones personales.



Colaborar en proyectos en Wikis: La wiki es una plataforma online, pública o privada, que permite a los alumnos trabajar en equipo. Todos al mismo tiempo pueden editar y añadir texto y recursos multimedia dentro de unas páginas web. También se incluyen herramientas de valoración y seguimiento del progreso de los alumnos en tiempo real para el profesor. La plataforma más interesante es Wikispaces Classroom.

1.1.11 Herramientas tecnológicas aplicadas en las conexiones para reuniones y tutorías a través de la videoconferencia

Reuniones y tutorías a través de la videoconferencia



Skype: Aunque no es la herramienta más sencilla de usar, su extenso número de usuarios hace que aparezca como una opción a considerar cuando te conectas con otros docentes alrededor del mundo. Con frecuencia te sugerirán hacer un Skype para una reunión virtual.

Para conectar el aula con otros colegios a nivel global puedes usar Skype in the classroom.



Appear in: Una aplicación web de vídeo conferencia para conversar con otros profesores de forma virtual o realizar tutorías con los alumnos fuera del aula. Su gran ventaja con respecto a las alternativas más conocidas es que no requiere de la instalación de una aplicación en el ordenador. Puedes aprender a usarla en este video tutorial. <https://appear.in/>.



Google Hangouts: Si eres usuario de Google Apps para educación, hacer vídeo conferencias con Google Hangouts te dará un acceso más directo a tus contactos en Gmail para invitarles, a tus documentos en Google Drive y a vídeos en Youtube si necesitas mostrarlos durante la conversación. <http://www.google.com/>.

1.1.12 Herramientas esenciales en la Gestión de la Identidad Digital



Eliminar páginas web en Google: Google facilita un formulario online para que puedas solicitar que se retiren enlaces que consideras que dañan a tu persona. Google examinará si los resultados incluyen información obsoleta sobre tu persona, así como si existe interés público por esa información (por ejemplo, información sobre estafas financieras, negligencia profesional). **Formulario online.**



Namecheck: Una herramienta que permite desde una sola interfaz, buscar y averiguar un mismo nombre de usuario y un nombre de dominio que estén disponibles en las más importantes redes sociales y en Internet. <https://www.namecheckr.com/>.



LinkedIn: Una herramienta de carácter estrictamente profesional, ideal para gestionar la reputación en Internet. Cada usuario crea un perfil y puede conectar con otras personas de su campo profesional y área de especialización. Puedes incluir toda la titulación, experiencia laboral, certificaciones, publicaciones, idiomas, aptitudes y conocimientos. <https://www.linkedin.com/>.



Keepass: Una aplicación para gestionar las contraseñas en las herramientas y asegurar que los hackers no las descubren y suplantan la identidad digital. Todas las contraseñas se almacenan en una única base de datos bloqueada por una llave maestra y por tanto sólo es necesario recordar una única contraseña. <http://keepass.info/>.



Mypermissions Cleaner: Una aplicación que permite al usuario desde una única interfaz conocer rápidamente qué aplicaciones tienen acceso a los perfiles sociales y revocar permisos fácilmente, si se desea. <http://mypermissions.org/>.

1.1.13 Herramientas aplicadas en la conexión de la comunidad docente y estudiantil en las redes sociales

Estas herramientas permiten utilizar las redes sociales en la conexión de la comunidad docente y su desarrollo profesional.



Grupos en Facebook: A pesar de la distracción de muchos profesores, Facebook se puede convertir en una esencial herramienta de aprendizaje colaborativo e informal. A través de un grupo cerrado se genera un debate sobre un tema expuesto en el curso y se solucionan preguntas y problemas que surgen cuando se asigna un trabajo. <https://www.Facebook.com/>.



Buffer: Una herramienta que se encarga de publicar en las redes sociales de forma automática los artículos que deseas compartir en un horario específico. Permite programar tus publicaciones a lo largo del día, semana o

mes para planificar las comunicaciones con compañeros y alumnos.
<https://bufferapp.com/>.



TweetDeck de Twitter: Una aplicación de Twitter que aporta más flexibilidad para los usuarios avanzados en esta red, permitiendo organizar los tweets por temas en distintas columnas, filtros avanzados, creación de grupos de trabajo y programar el envío de tweets.
<https://tweetdeck.twitter.com/>.

1.1.14 Creación y gestión de aulas virtuales: Plataformas de e-learning (LMS)



Moodle: Es la plataforma de gestión de cursos en línea más utilizada por instituciones educativas. Requiere de la instalación en un servidor propio, lo que posibilita un alto grado de personalización de la plataforma y la disposición de las asignaturas y sus contenidos. Por contra es menos intuitiva que otras soluciones. <https://moodle.org/>.



Schoology: Una alternativa a Moodle muy completa y fácil de gestionar para un profesor, pudiendo insertar lecciones multimedia, gestionar faltas de asistencia, crear exámenes, organizar foros de debate y mejorar la comunicación entre docentes, alumnos y padres. Destaca su gran facilidad de uso y fácil integración con aplicaciones como Evernote y Vimeo.
<https://www.schoology.com/>.



Edmodo: Su principal objetivo es facilitar la comunicación entre docentes, alumnos y padres, compartiendo mensajes, archivos y páginas web y

con la posibilidad de proponer actividades de aula, lanzar encuestas y gestionar un calendario. <https://www.edmodo.com/classrooms>.

Finalmente la evolución de las herramientas de aprendizaje colaborativo comprueba que la clave no es la herramienta sino el uso que se haga de ella. El objetivo educativo en el uso de la tecnología es mejorar la retención de un contenido y simplificar su verdadero aprendizaje. El éxito en el aprendizaje no depende de la selección de una herramienta 2.0 u otra, sino del uso que se haga de ella (Aula Planeta, 2015).

1.2 Tendencias de modelos e instrumentos de aprendizaje colaborativo en un Politécnico.

La tendencia de los modelos o instrumentos de aprendizaje colaborativo están relacionados con los adelantos de las tecnologías y están basados en un aprendizaje participativo donde los sujetos que aprenden tengan la posibilidad de auto gestionar sus propios aprendizajes, interactuando con otros grupos de interés.

El funcionamiento de un sitio web es más lúdico y participativo que un libro de texto. La experiencia difiere según usuario, quien puede elegir con qué elementos quiere interactuar.

Esta era digital tiene una arraigada tendencia hacia la inclusión en las aulas de las redes sociales como Facebook, Twitter, WhatsApp, LinkedIn, YouTube, Instagram, Myspace, Bebo y Google+, entre otras, como herramienta de aprendizaje colaborativo que cada día suman adeptos.

Desde 1995, surge classmates en los Estados Unidos, quienes inician las redes sociales en internet y desde entonces cada vez son usadas por más miembros de diferentes culturas, orígenes y clases sociales, en la transmisión de

informaciones sobre su cotidianidad, trabajo, familia, relaciones personales y como herramientas de aprendizaje colaborativo.

Estas tendencias impulsan a los politécnicos que imparten especialidades en el área de informática a implementar y acoger modelos de aprendizaje, en donde los estudiantes y profesores generen intercambio de conocimientos significativos, entre ellos, se puede citar el modelo de educación en línea, EeL, caracterizada por generar espacios de aprendizaje mediado por las tecnologías digitales y diseñadas con el objetivo de promover la creación de ambientes propicios para la construcción colaborativa del conocimiento.

El modelo de educación en línea, EeL, requiere de modernos recursos tecnológicos para su implementación, en un complejo diseño pedagógico en donde desaparece la noción de distancia para ser sustituida por la idea de ubicuidad, facilitando desarrollar actividades grupales mediante el diálogo, creación de vínculos interpersonales entre los participantes en un clima oportuno para la construcción colaborativa .

También el modelo de educación a distancia, EaD, comprendido como la modalidad de la separación física entre el profesor y el alumno; y el control de este último sobre su propio proceso de aprendizaje motivaría la independencia del estudiante en tanto se le permita elegir cómo, cuándo y dónde estudiar, aun cuando esto pueda ser muy difícil en algunos casos (Proyecto educación y nuevas tecnologías, 2012).

A continuación, se presenta un cuadro comparativo de contrastes entre los modelos de la EaD y la EeL

Contrastes entre los modelos de la EaD y la EeL

Educación a Distancia (EaD)	Educación en Línea (EeL)
La distancia es un problema a resolver.	La distancia desaparece al surgir la ubicuidad.
El diseño pedagógico se centra en los materiales didácticos.	El diseño pedagógico se centra en las actividades.
El estudiante se encuentra aislado.	El estudiante interactúa con otros.
El estudiante sigue su propio ritmo.	El estudiante es partícipe de un ritmo grupal.

Tabla No. 1: contrastes entre los modelos educación a distancia y en línea

Los contrastes entre los modelos de educación a distancia y en línea, refuerza la posibilidad de estructurar un diseño pedagógico que permita establecer diferentes modalidades impactando positivamente la dimensión socio afectiva del proceso educativo.

El establecimiento de estos modelos y comunidades virtuales de aprendizaje, es una de las líneas en la que los politécnicos en informática deben concentrar sus esfuerzos en los próximos años, al iniciar en el desarrollo de sus programas académicos los modelos de educación en línea, EeL y de educación a distancia, EaD.

Según Hugo Seijas, jefe de Capacitación de Prosegur, Daniel Wilner, director General de Élogos Latam, Elliott Masie, director de The Masie, Sally Buberman, CEO de Wormhole, entre las perspectivas del aprendizaje

colaborativo y la necesidad de incrementar la experiencia de enseñanza, se destacan las siguientes tendencias:

- La creación de contenidos de calidad diseñados de manera especial para dispositivos móviles.
- Creación de plataformas colaborativas de gestión de conocimiento.
- Incremento continuo del ritmo de migración desde la formación presencial hacia el e-learning.
- Continuación del uso de dispositivos móviles, y la oportunidad de analizar proyectos concretos y significativos de mobile learning en el ámbito corporativo.
- Disminución de la duración de los cursos incorporando mayor agilidad. Varias píldoras o cápsulas formativas versus un curso.
- Se incrementará la utilización de videos.
- Se incorporarán plataformas in company en procesos de mejoras de la eficiencia de costos y gestión integral de programas.
- Se trabajará mucho más en la medición de retorno de resultados en los programas de mayor impacto y costo.
- Habrá una creciente incorporación de técnicas de storytelling en los cursos y talleres.
- Crecerá la utilización de espacios colaborativos y redes sociales dentro de los proyectos formativos.

Todas estas tendencias marcan una renovación importante, tanto en los canales de distribución de la formación como en los formatos de presentación de los contenidos.

Se puede intuir la necesidad de acercarse a un nuevo colectivo de personas a capacitarse, más cercano a la tecnología, más exigente en cuanto a la estética y con menor disposición para grandes y largas jornadas de formación.

- Continuará la masificación; a mayor cantidad de personas interesadas en continuar su formación o aprendizaje de manera no formal, mayor oferta de cursos.
- Se diseñarán y desarrollarán más contenidos responsive y adaptativos, integrando redes sociales, que permitan un aprendizaje más social, haciendo muchas veces uso de herramientas web 2.0, en la construcción de ambientes de aprendizaje personalizados.
- Se incrementará el desarrollo de tutores inteligentes que permitan a través del análisis de datos; parametrizar consultas, gestionar el aprendizaje según los perfiles de ingreso; brindar apoyo en función de la minería de datos de su perfil o bien de los comportamientos generales del resto de participantes; en proceso de experiencia de aprendizaje en un camino cada día más personalizado.
- El tema de la clase invertida cobrará más relevancia, tomando en cuenta la cantidad y calidad de recursos creados hasta el momento.
- Seguirá creciendo la gamificación y sobre todo los serious games se vayan introduciendo en los contenidos como herramienta para el refuerzo de aprendizajes y el desarrollo de destrezas y habilidades, pasándose a utilizar con normalidad dentro de los contenidos, y no de forma aislada y testimonial.

- Seguirán en crecimiento las herramientas de interacción entre los participantes y los instructores.
- Colaboración Social. El hábito que tenemos de compartir y comentar en las redes sociales se extiende a usos en ámbitos más académicos. Compartir, debatir, colaborar, son acciones que serán indispensables incluirlas como actividades prácticas.
- Formación personalizada. Esta tendencia tiene especial sentido en formación interna porque recoge el plan formativo que debe seguir un empleado para adquirir las competencias necesarias en el desempeño de sus tareas. Cuando el alumno tiene alguna carencia el sistema le propone automáticamente un itinerario formativo adecuado para completar su formación.

Otras tendencias iniciaron con el uso de las Google Glass o de la realidad aumentada, pero que seguramente sean más utilizadas en formaciones presenciales, más que en el propio e-learning.

- La nube se solidificará como la opción de infraestructura para todas las plataformas. Será también el momento de convertir grandes volúmenes de datos (Big Data) en datos útiles (Useful Data).
- La alfabetización digital de los estudiantes que cursen este tipo de formación. La tecnología en este sector, como en otros, avanza rápidamente y necesitamos que las personas que hagan uso de ésta estén capacitadas para su uso (America Learning Media, 2015).

Diez tendencias existen, según Robert Hawkins 2012, en materia de Tics y educación, retos para los centros educativos, los docentes y estudiantes:

1. Mobile Learning: teléfonos móviles han relevado a la telefonía fija, los dispositivos móviles con conectividad a Internet superarán a los ordenadores como el gadget preferente para trabajar en el aula, con una gran interrogante ¿seremos capaces de convertir al enemigo de las aulas en un aliado?

2. Computación en Nube: los desarrolladores están apostando por aplicaciones web en lugar de aplicaciones de escritorio, lo cual potenciado por los servicios de espacio web gratuito de las grandes compañías en Internet (Google, Yahoo, Microsoft,...) y la mayor versatilidad de los dispositivos móviles permite en el ámbito educativo grandes oportunidades de trabajo en red

3. Computación Uno a Uno: cada estudiante tendrá un dispositivo conectado a Internet, ya sea un mini portátil, un móvil, una tableta, lo que implica aulas y profesorado se deben ir preparando en el desarrollo de ambientes de aprendizaje basados en este acceso universal las tecnologías y a la información.

4. Aprendizaje Ubicuo: mejora de las infraestructuras de conectividad

El abaratamiento de los equipos informáticos y otros dispositivos de conexión a Internet permite un proceso de aprendizaje en cualquier momento y en cualquier lugar planteando a la escuela la necesidad de redefinir sus espacios: tanto físicos como temporales

5. Juegos: aprovechan los juegos de los estudiantes, multijugadores captan su atención e interés en el desarrollo de competencias como el trabajo en equipo.

6. Aprendizaje Personalizado: las tecnologías nos permiten pasar de aulas donde ‘enseñamos’ para un alumnado medio a aulas donde podemos adaptar materiales, recursos, atención y evaluación a las necesidades de cada alumno/a así como a sus propios estilos de aprendizajes.

7. Redefinición de los Espacios de Aprendizaje: las aulas con los pupitres ordenados en filas y columnas no favorecen el aprendizaje colaborativo, interdisciplinario y centrado en el alumnado. Las aulas del futuro inmediato deberían contar con un mejor uso de la luz y los colores, con otro tipo de mesas [como las circulares], con espacios individuales para estudiantes y profesorado o con pequeños espacios de aprendizaje abierto para el aprendizaje basado en proyectos. Evidentemente la gestión del aula de estas características resulta a priori complicado para el profesorado que está acostumbrado a tener a todos sus alumnos y alumnas mirando la pizarra.

8. Contenidos Abiertos Generados por el Profesorado: el sistema escolar que propugna la MinerD potencia la identificación y creación por parte del mismo profesorado de los recursos de aprendizaje más eficaces según las necesidades de cada grupo. Estos recursos no solamente complementan ya a los textos escolares sino que probablemente los sustituirán en un futuro no muy lejano.

9. Evaluación a través de Portafolios: La recogida, gestión, clasificación y recuperación de los datos relacionados con el aprendizaje ayudará al profesorado a entender mejor las lagunas de aprendizaje de su alumnado, así como a personalizar el contenido y los enfoques pedagógicos, una evaluación que preste más atención a los procesos y no a los exámenes.

10. Rol del Profesorado: los nuevos modelos centrados en el alumnado obligan a los docentes a redefinirse, a dejar de ser los poseedores del conocimiento para convertirse en mentores, dinamizadores de los procesos, identificadores de recursos, facilitadores de espacios de aprendizaje colaborativo, en definitiva a transitar por terrenos poco frecuentados por la mayoría del profesorado (Hawkins, 2012).

1.3 Diagnóstico y situación actual de las herramientas de aprendizaje en el aula y el uso del Facebook en el politécnico de informática José Núñez de Cáceres, San José de Ocoa.

En esta fase, con el fin de diagnosticar y proponer una solución de forma participativa y colaborativa en relación con el uso de Facebook en el aula y la problemática observada, la cual consistía en que los estudiantes del politécnico José Núñez de Cáceres, ubicado en la ciudad de San José de Ocoa, generalmente utilizaban la red social 87%, y no hacían un uso apropiado de la red social, que el 80% de los docentes tienen cuenta de Facebook, pero no la usan en el aula y que 75% de los padres poseen cuenta en Facebook, pero tampoco la utilizan como herramienta de colaboración y supervisión de sus hijos, se procedió a diseñar los instrumentos iniciales y para ello se elaboraron tres encuestas; una para estudiantes, otra para docentes y otra para padres de familia. En esta fase se aplicaron encuestas a estudiantes, docentes, padres de familia. La encuesta se aplicó a 20 estudiantes: 10 hembras, 10 varones, con edades entre 15 y 16 años del 3ro de bachillerato del Liceo Técnico José Núñez de Cáceres; 10 docentes con edades entre 27 a 58 años y 10 padres de familia con edades entre los 32 a 50 años.

La encuesta demuestra que los profesores, los padres y los estudiantes en su mayoría poseen cuentas en Facebook, sin embargo son los estudiantes los que más la usan. A pesar de que coinciden en que el problema mayor que encuentran son las agresiones o acosos. La mayoría de los estudiantes piensa que se puede aprender a través del Facebook mientras que los docentes y padres de familia difieren de los estudiantes, y dicen sentirse preocupados por los menores que utilizan las redes sociales.

Un elemento positivo es que casi todos los estudiantes de la muestra tienen disposición para el aprendizaje visual.

Resultados fase Diagnostica

Aquí se presentan gráficamente los resultados de la encuesta realizada a los docentes, padres y estudiantes del Politécnico en Informática José Núñez de Cáceres.

¿Posee usted cuenta de Facebook?					
Estudiantes		Padres		Docentes	
Si	No	Si	No	Si	No
87	13	75	25	80	20

Tabla No.2: Muestra de porcentaje de participantes con cuenta de Facebook.

¿Qué le motivó a abrir una cuenta en Facebook?			
Motivo	Estudiantes	Padres	Docentes
Comunicación	50%	20%	25%
Curiosidad		40%	37%
Gusto	20%	20%	
Hacer Amigos	30%		
Contactos		20%	38%

Tabla No.3: Motivos por los que los participantes abren cuenta en Facebook.

¿Cada que tiempo usa el Facebook?			
Motivo	Estudiantes	Padres	Docentes
Diario	76%	40%	50%
Cada tres días	17%	20%	
Semanal	3%	20%	42%
Quincenal	2%		
Mensual	2%	20%	8%

Tabla No.4: Frecuencia con que se conecta a Facebook

¿Qué beneficios obtienes al usar Facebook?		
Estudiantes	Padres	Docentes
Comunicarse	Estar informado	Opinar
Encontrar gente	Comunicarse	Estar Informado
Estar informado	Buscar y encontrar personas.	Compartir

Tabla No.5: Beneficios que provee el uso de Facebook

¿Cuáles entiendes son los problemas principales que existen al usar Facebook?			
Problemas	Estudiantes	Padres	Docentes
Agresiones	42%	37%	35%
Dependencias	20%	21%	26%
Amenazas	16%	17%	26%
Indirecta	2%	25%	
Otros	20%	20%	13%

Tabla No.6: Problemas que existen cuando se usa Facebook.

¿Crees que el Facebook se puede usar en la escuela para ayudar en el proceso de enseñanza aprendizaje?						
Estudiantes		Padres		Docentes		
Si	No	Si	No	Si	No	Otros
66	34	60	40	40	30	30

Tabla No.7: Facebook ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje

¿Has agregado a tus estudiantes como contactos en Facebook?						
Estudiantes		Padres		Docentes		
Si	No	Si	No	Si	No	Otros
				40	40	20

Tabla No.8: Docentes con estudiantes como contactos

¿Tienes a tus hijos como contactos en Facebook?						
Estudiantes		Padres		Docentes		
Si	No	Si	No	Si	No	Otros
		60	40			

Tabla No.9: Padres que tienen a sus hijos como contacto en Facebook

¿Cómo padre o madres Supervisa el contenido de los mensajes de su hijo en Facebook?						
Estudiantes		Padres		Docentes		
Si	No	Si	No	Si	No	Otros
		60	40			

Tabla No.10: Padres que supervisan los contenidos de sus hijos

CAPÍTULO II

DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA DE FACEBOOK EN EL AULA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN UN POLITÉCNICO EN INFORMÁTICA.

En la búsqueda de una herramienta educativa que favorezca los procesos de enseñanza aprendizaje mediante el aprovechamiento de las TIC, específicamente de la red social Facebook y sus aplicaciones, dirigida a los estudiantes del politécnico José Núñez de Cáceres, ubicado en la ciudad de San José de Ocoa, se plantea el diseño, puesta en marcha y evaluación de una estrategia para el uso pedagógico de la red social Facebook como recurso colaborativo. El diseño contempla una estrategia de planeación docente con unas metas y objetivos, siendo proyectada para incluir en las clases una práctica pedagógica dinámica y exploratoria, estructurada secuencialmente de forma que se plantea un objetivo y se desarrollan una serie de actividades para cumplirlo.

Con metodología articulada y completa que permite utilizar diferentes herramientas de evaluación, incluye también los recursos físicos y humanos necesarios para su implementación. Aquí se desarrolló la contextualización de los temas, se plantean actividades que permitan el tratamiento y desarrollo de la temática, los estudiantes en todo momento tienen la facilidad de participar mediante la publicación en el muro del grupo de Facebook establecido para la comunicación, el cual tiene como nombre Grupo **Poli_técnico**.



Figura No. 1: Grupo Facebook para la escuela

2.1 Condiciones y requisitos previos de la Estrategia Facebook en el aula.38

Las condiciones y requisitos para la implementación de la estrategia de Facebook en el aula como herramienta de aprendizaje colaborativo son presentadas en este diagrama:

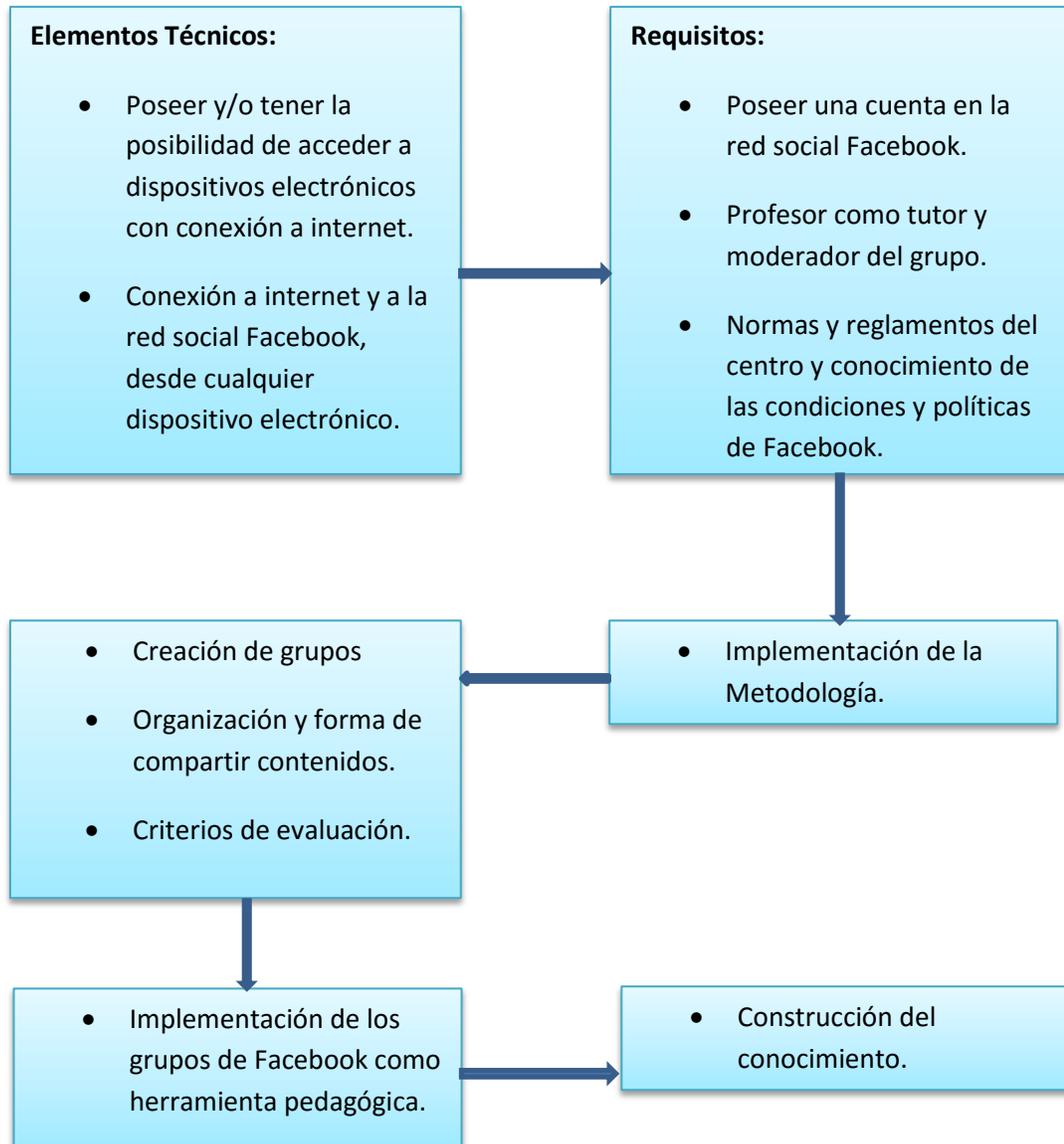


Figura No. 2: Las condiciones y requisitos para la implementación de la estrategia.

Facebook desde su creación y para proteger la integridad de las personas y empresas ha presentado su declaración de derechos y responsabilidades, para conocimiento y uso de todos los usuarios. Esta Declaración de derechos y responsabilidades ("Declaración", "Condiciones" o "DDR") tiene su origen en los Principios de Facebook y contiene las condiciones del servicio que rigen nuestra relación con los usuarios y con todos

aquellos que interactúan con Facebook, así como las marcas, los productos y los servicios de Facebook, que reciben el nombre de "Servicios de Facebook" o "Servicios". Al usar los Servicios de Facebook o al acceder a ellos, muestras tu conformidad con esta Declaración, que se actualiza periódicamente según se estipula en la sección 13 más adelante. Al final de este documento también encontrarás otros recursos que te ayudarán a comprender cómo funciona Facebook.

Dado que Facebook proporciona una amplia variedad de Servicios, es posible que te pidamos que consultes y aceptes condiciones complementarias que se apliquen a tu interacción con una aplicación, un producto o un servicio específico. En caso de discrepancias entre dichas condiciones complementarias y esta DDR, prevalecerán las condiciones complementarias asociadas a la aplicación, el producto o el servicio respecto del uso que hagas de ellos y en la medida en que exista una discrepancia.

1. Privacidad

Tu privacidad es muy importante para nosotros. Diseñamos nuestra Política de datos para ayudarte a comprender cómo puedes usar Facebook para compartir información con otras personas, y cómo recopilamos y usamos tu contenido e información. Te recomendamos que leas nuestra Política de datos y que la utilices para poder tomar decisiones fundamentadas.

2. Compartir el contenido y la información

Eres el propietario de todo el contenido y la información que publicas en Facebook y puedes controlar cómo se comparte a través de la configuración de la privacidad y de las aplicaciones. Asimismo:

1. En el caso de contenido protegido por derechos de propiedad intelectual, como fotos y videos ("contenido de PI"), nos concedes específicamente el

siguiente permiso, de acuerdo con la configuración de la privacidad y de las aplicaciones: nos concedes una licencia no exclusiva, transferible, con derechos de sublicencia, libre de regalías y aplicable en todo el mundo para utilizar cualquier contenido de PI que publiques en Facebook o en conexión con Facebook ("licencia de PI"). Esta licencia de PI finaliza cuando eliminas tu contenido de PI o tu cuenta, salvo si el contenido se compartió con terceros y estos no lo eliminaron.

2. Cuando eliminas contenido de PI, este se borra de forma similar a cuando vacías la papelera de reciclaje de tu computadora. No obstante, entiendes que es posible que el contenido eliminado permanezca en copias de seguridad durante un plazo de tiempo razonable (si bien no estará disponible para terceros).
3. Cuando utilizas una aplicación, esta puede solicitarte permiso para acceder a tu contenido e información, y al contenido y a la información que otros compartieron contigo. Exigimos que las aplicaciones respeten tu privacidad, y tu acuerdo con la aplicación controlará el modo en el que esta use, almacene y transfiera dicho contenido e información. (Para obtener más información sobre la plataforma, incluido el modo de controlar la información que otras personas pueden compartir con las aplicaciones, lee nuestra Política de datos y la página de la plataforma).
4. Cuando publicas contenido o información con la configuración "Público", significa que permites que todos, incluidas las personas que son ajenas a Facebook, accedan a dicha información, la utilicen y la asocien a ti (es decir, a tu nombre y foto del perfil).
5. Siempre valoramos tus comentarios o sugerencias acerca de Facebook, pero debes entender que podríamos utilizarlos sin obligación de compensarte por ellos (del mismo modo que tú no tienes obligación de proporcionarlos).

3. Seguridad

Hacemos todo lo posible para que Facebook sea un sitio seguro, pero no podemos garantizarlo. Necesitamos tu ayuda para que así sea, lo que implica los siguientes compromisos de tu parte:

1. No publicarás comunicaciones comerciales no autorizadas (como spam) en Facebook.
2. No recopilarás información o contenido de otros usuarios ni accederás a Facebook utilizando medios automáticos (como bots de recolección, robots, spiders o scrapers) sin nuestro permiso previo.
3. No participarás en marketing multinivel ilegal, como el de tipo piramidal, en Facebook.
4. No subirás virus ni código malicioso de ningún tipo.
5. No solicitarás información de inicio de sesión ni accederás a una cuenta perteneciente a otro usuario.
6. No molestarás, intimidarás ni acosarás a ningún usuario.
7. No publicarás contenido que contenga lenguaje que incite al odio, resulte intimidatorio, sea pornográfico, incite a la violencia o contenga desnudos o violencia gráfica o injustificada.
8. No desarrollarás ni pondrás en funcionamiento aplicaciones de terceros que incluyan contenido relacionado con el consumo de alcohol o las citas, o bien dirigido a público adulto (incluidos los anuncios) sin las restricciones de edad apropiadas.

9. No utilizarás Facebook para actos ilícitos, engañosos, malintencionados o discriminatorios.
10. No realizarás ninguna acción que pudiera inhabilitar, sobrecargar o afectar al funcionamiento correcto de Facebook o a su aspecto, como un ataque de denegación de servicio o la alteración de la presentación de páginas u otras funciones de Facebook.
11. No facilitarás ni fomentará el incumplimiento de esta Declaración ni de nuestras políticas.

4. Seguridad de la cuenta y registro.

Los usuarios de Facebook proporcionan sus nombres y datos reales, y necesitamos tu colaboración para que siga siendo así. Estos son algunos de los compromisos que aceptas en relación con el registro y el mantenimiento de la seguridad de tu cuenta:

1. No proporcionarás información personal falsa en Facebook, ni crearás una cuenta para otras personas sin su autorización.
2. No crearás más de una cuenta personal.
3. Si inhabilitamos tu cuenta, no crearás otra sin nuestro permiso.
4. No utilizarás tu biografía personal para tu propio beneficio comercial, sino que para ello te servirás de una página de Facebook.
5. No utilizarás Facebook si eres menor de 13 años.
6. No utilizarás Facebook si fuiste declarado culpable de un delito sexual.
7. Mantendrás la información de contacto exacta y actualizada.

8. No compartirás tu contraseña (o, en el caso de los desarrolladores, tu clave secreta), no dejarás que otra persona acceda a tu cuenta, ni harás nada que pueda poner en peligro la seguridad de tu cuenta.
9. No transferirás la cuenta (incluida cualquier página o aplicación que administres) a nadie sin nuestro consentimiento previo por escrito.
10. Si seleccionas un nombre de usuario o identificador similar para tu cuenta o página, nos reservamos el derecho de eliminarlo o reclamarlo si lo consideramos oportuno (por ejemplo, si el propietario de una marca comercial se queja por un nombre de usuario que no esté estrechamente relacionado con el nombre real del usuario).

5. Protección de los derechos de otras personas.

Respetamos los derechos de otras personas y esperamos que tú hagas lo mismo.

1. No publicarás contenido ni realizarás ninguna acción en Facebook que infrinja o vulnere los derechos de terceros o que vulnere la ley de algún modo.
2. Podemos retirar cualquier contenido o información que publiques en Facebook si consideramos que infringe esta Declaración o nuestras políticas.
3. Te proporcionamos las herramientas necesarias para ayudarte a proteger tus derechos de propiedad intelectual. Para obtener más información, visita nuestra página [Cómo reportar vulneraciones de derechos de propiedad intelectual](#).

4. Si retiramos tu contenido debido a una infracción de los derechos de autor de otra persona y consideras que cometimos un error, tendrás la posibilidad de apelar la decisión.
5. Si infringes repetidamente los derechos de propiedad intelectual de otras personas, inhabilitaremos tu cuenta cuando lo estimemos oportuno.
6. No utilizarás nuestros derechos de autor, nuestras marcas comerciales ni ninguna marca que se parezca a las nuestras, excepto si lo permiten nuestras Normas de uso de las marcas de forma expresa o si recibes un consentimiento previo por escrito de Facebook.
7. Si obtienes información de los usuarios, deberás obtener su consentimiento previo, dejar claro que eres tú (y no Facebook) quien recopila la información y publicar una política de privacidad que explique qué datos recopilas y cómo los usarás.
8. No publicarás los documentos de identidad ni la información financiera confidencial de nadie en Facebook.
9. No etiquetarás a los usuarios ni enviarás invitaciones por correo electrónico a quienes no sean usuarios sin su consentimiento. Facebook ofrece herramientas de reporte social para que los usuarios puedan hacernos llegar sus opiniones sobre el etiquetado.

6. Dispositivos móviles y de otros tipos

1. Actualmente ofrecemos nuestros servicios para dispositivos móviles de forma gratuita, pero ten en cuenta que se aplicarán las tarifas normales de tu operador, por ejemplo, para mensajes de texto y datos.

2. En caso de que cambies o desactives tu número de teléfono celular, actualizarás la información de tu cuenta en Facebook en un plazo de 48 horas para garantizar que los mensajes no se envíen por error a la persona que pudiera adquirir tu número antiguo.
3. Proporcionas tu consentimiento y todos los derechos necesarios para permitir que los usuarios sincronicen (incluso a través de una aplicación) sus dispositivos con cualquier información que puedan ver en Facebook.

7. Pagos

Si realizas un pago en Facebook, aceptas nuestras Condiciones de pago, a menos que se indique que se aplican otras condiciones.

8. Disposiciones especiales aplicables a desarrolladores u operadores de aplicaciones y sitios web.

Si eres desarrollador u operador de una aplicación o de un sitio web de la plataforma o si usas plug-ins sociales, debes cumplir con las Normas de la plataforma de Facebook.

9. Acerca de los anuncios u otro contenido comercial publicado u optimizado por Facebook

Nuestro objetivo es publicar anuncios y otro contenido comercial o patrocinado que sea valioso para nuestros usuarios y anunciantes. Para ayudarnos a lograrlo, aceptas lo siguiente:

1. Nos concedes permiso para usar tu nombre, foto del perfil, contenido e información en relación con contenido comercial, patrocinado o asociado (como una marca que te guste) que publiquemos u optimicemos. Esto significa, por ejemplo, que permites que una empresa u otra entidad nos

pague por mostrar tu nombre y/o foto del perfil con tu contenido o información sin que recibas ninguna compensación por ello. Si seleccionaste un público específico para tu contenido o información, respetaremos tu elección cuando lo usemos.

2. No proporcionamos tu contenido o información a anunciantes sin tu consentimiento.
3. Entiendes que es posible que no siempre identifiquemos las comunicaciones y los servicios de pago como tales.

10. Disposiciones especiales aplicables a anunciantes

Si utilizas nuestras interfaces de creación de anuncios de autoservicio para crear, presentar y/o entregar anuncios u otra actividad o contenido de carácter comercial o patrocinado (conjuntamente, "Interfaces de publicidad de autoservicio"), aceptas nuestras Condiciones de publicidad de autoservicio. Asimismo, dichos anuncios u otra actividad o contenido de carácter comercial o patrocinado publicados en Facebook o en nuestra red de editores deben cumplir nuestras Políticas de publicidad.

11. Disposiciones especiales aplicables a páginas

Si creas o administras una página de Facebook, organizas una promoción o pones en circulación una oferta desde tu página, aceptas nuestras Condiciones de las páginas.

12. Disposiciones especiales aplicables al software

1. Si descargas o utilizas nuestro software, como un producto de software independiente, una aplicación o un plug-in para el navegador, aceptas que, periódicamente, pueden descargarse e instalarse mejoras, actualizaciones y funciones adicionales con el fin de mejorar, optimizar y desarrollar el software.
2. No modificarás nuestro código fuente ni llevarás a cabo con él trabajos derivados, como descompilar o intentar de algún otro modo extraer dicho código fuente, excepto en los casos permitidos expresamente por una licencia de código abierto o si te damos nuestro consentimiento expreso por escrito.

13. Enmiendas

1. Te notificaremos antes de realizar cambios en estas condiciones y te daremos la oportunidad de revisar y comentar las condiciones modificadas antes de seguir usando nuestros Servicios.
2. Si realizamos cambios en las políticas, normas u otras condiciones a las que hace referencia esta Declaración o que están incorporadas en ella, podremos indicarlo en la página "Facebook Site Governance".
3. Tu uso continuado de los Servicios de Facebook después de recibir la notificación sobre los cambios en nuestras condiciones, políticas o normas supone la aceptación de las enmiendas.

14. Terminación

Si infringes la esencia o el espíritu de esta Declaración, creas riesgos de cualquier tipo para Facebook o nos expones a posibles responsabilidades

jurídicas, podríamos impedirte el acceso a Facebook total o parcialmente. Te notificaremos por correo electrónico o la próxima vez que intentes acceder a tu cuenta. También puedes eliminar tu cuenta o desactivar tu aplicación en cualquier momento. En tales casos, esta Declaración cesará, pero las siguientes disposiciones continuarán vigentes: 2.2, 2.4, 3-5, 9.3 y 14-18.

15. Conflictos

1. Resolverás cualquier demanda, causa de acción o conflicto (colectivamente, "demanda") que tengas con nosotros surgida de la presente Declaración o de Facebook, o relacionada con estos, únicamente en el Tribunal de Distrito de los Estados Unidos para el Distrito del Norte de California o en un tribunal estatal del condado de San Mateo y aceptas que sean dichos tribunales los competentes a la hora de resolver los litigios de dichas demandas. Las leyes del estado de California rigen esta Declaración, así como cualquier demanda que pudiera surgir entre tú y nosotros, independientemente de las disposiciones sobre conflictos de leyes.
2. Si alguien interpone una demanda contra nosotros relacionada con tus acciones, tu contenido o tu información en Facebook, nos indemnizarás y nos librarás de la responsabilidad por todos los posibles daños, pérdidas y gastos de cualquier tipo (incluidos los costos y honorarios judiciales razonables) relacionados con dicha demanda. Aunque proporcionamos normas para la conducta de los usuarios, no controlamos ni dirigimos sus acciones en Facebook y no somos responsables del contenido o de la información que los usuarios transmitan o compartan en Facebook. No somos responsables de ningún contenido que se considere ofensivo, inapropiado, obsceno, ilegal o inaceptable que puedas encontrar en Facebook. No somos responsables de la conducta de ningún usuario de Facebook, tanto dentro como fuera de Facebook.

3. intentamos mantener Facebook en funcionamiento, sin errores y seguro, pero lo utilizas bajo tu propia responsabilidad. proporcionamos Facebook tal cual, sin garantía alguna expresa o implícita, incluidas, entre otras, las garantías de comerciabilidad, adecuación a un fin particular y no incumplimiento. no garantizamos que Facebook sea siempre seguro o esté libre de errores, ni que funcione siempre sin interrupciones, retrasos o imperfecciones. Facebook no se responsabiliza de las acciones, el contenido, la información o los datos de terceros, y por la presente nos dispensas a nosotros, nuestros directivos, empleados y agentes de cualquier demanda o daños, conocidos o desconocidos, derivados de cualquier demanda que tengas interpuesta contra tales terceros o de algún modo relacionados con esta. si eres residente de california, renuncias a los derechos de la sección 1542 del código civil de california, que estipula lo siguiente: una renuncia general no incluye las demandas que el acreedor desconoce o no sospecha que existen en su favor en el momento de la ejecución de la renuncia, la cual, si fuera conocida por él, deberá haber afectado materialmente a su relación con el deudor. no seremos responsables de ninguna pérdida de beneficios, así como de otros daños resultantes, especiales, indirectos o incidentales derivados de esta declaración o de Facebook o relacionados con estos, incluso en el caso de que se haya avisado de la posibilidad de que se produzcan dichos daños. nuestra responsabilidad conjunta derivada de la presente declaración o de Facebook no podrá sobrepasar el valor de cien dólares (100 usd) o el importe que nos hayas pagado en los últimos doce meses, lo que sea más alto. las leyes aplicables podrían no permitir la limitación o exclusión de la responsabilidad por daños incidentales o derivados, por lo que la limitación o exclusión anterior podría no ser aplicable en tu caso. en tales casos, la responsabilidad de Facebook se limitará al grado máximo permitido por la ley aplicable.

16. Disposiciones especiales aplicables a usuarios que no residen en los Estados Unidos.

Nos esforzamos por crear una comunidad mundial con normas coherentes para todos, pero también por respetar la legislación local. Las siguientes disposiciones se aplicarán a los usuarios y a las personas que no sean usuarios de Facebook que se encuentran fuera de los Estados Unidos:

1. Das tu consentimiento para que tus datos personales se transfieran y se procesen en los Estados Unidos.
2. Si te encuentras en un país bajo el embargo de los Estados Unidos o que forme parte de la lista SDN (Specially Designated Nationals, ciudadanos norteamericanos especialmente designados) del Departamento del Tesoro de los Estados Unidos, no participarás en actividades comerciales en Facebook (como publicidad o pagos) ni utilizarás una aplicación o un sitio web de la plataforma. No utilizarás Facebook si se te prohibió recibir productos, servicios o software procedente de los Estados Unidos.
3. Las condiciones aplicables específicamente a los usuarios de Facebook en Alemania están disponibles aquí.

17. Definiciones

1. Las expresiones "Facebook" o "Servicios de Facebook" se refieren a las funciones y los servicios que proporcionamos, incluidos los que se ofrecen a través de (a) nuestro sitio web en www.Facebook.com y cualquier otro sitio web con marca o marca compartida de Facebook (incluidos los subdominios, las versiones internacionales, los widgets y las versiones para dispositivos móviles); (b) nuestra plataforma; (c) plug-ins sociales, como el botón "Me gusta", el botón "Compartir" y otros elementos similares y (d) otros medios, marcas, productos, servicios,

software (como una barra de herramientas), dispositivos o redes ya existentes o desarrollados con posterioridad. Facebook se reserva el derecho de determinar, según su propio criterio, que ciertas marcas, productos o servicios de la empresa se rigen por condiciones independientes y no por esta DDR.

2. El término "plataforma" se refiere al conjunto de API y servicios (como el contenido) que permiten que otras personas, incluidos los desarrolladores de aplicaciones y los operadores de sitios web, obtengan datos de Facebook o nos los proporcionen a nosotros.
3. El término "información" se refiere a los hechos y a otra información sobre ti, incluidas las acciones que realizan los usuarios y las personas que, sin ser usuarios, interactúan con Facebook.
4. El término "contenido" se refiere a cualquier elemento que tú u otros usuarios publican, proporcionan o comparten por medio de los Servicios de Facebook.
5. Las expresiones "datos", "datos de usuario" o "datos del usuario" se refieren a los datos, incluidos el contenido o la información de un usuario, que otros pueden obtener de Facebook o proporcionar a Facebook a través de la plataforma.
6. El término "publicar" significa publicar en Facebook o proporcionar contenido de otro modo mediante Facebook.
7. Por "usar" se entiende utilizar, ejecutar, copiar, reproducir o mostrar públicamente, distribuir, modificar, traducir y crear obras derivadas.
8. El término "aplicación" significa cualquier aplicación o sitio web que usa la plataforma o accede a ella, así como cualquier otro componente que

recibe o recibió datos de nosotros. Si ya no accedes a la plataforma, pero no eliminaste todos los datos que te proporcionamos, el término "aplicación" continuará siendo válido hasta que los elimines.

9. La expresión "marcas comerciales" se refiere a la lista de marcas comerciales que se incluye aquí.

18. Otras disposiciones

1. Si resides o tienes tu sede de actividad comercial principal en los Estados Unidos o en Canadá, esta Declaración constituye el acuerdo entre Facebook, Inc. y tú. De lo contrario, esta Declaración constituye el acuerdo entre Facebook Ireland Limited y tú. Las menciones a "nosotros", "nos" y "nuestro" se refieren a Facebook, Inc. o a Facebook Ireland Limited, según corresponda.
2. Esta Declaración constituye el acuerdo completo entre las partes en relación con Facebook y sustituye cualquier acuerdo previo.
3. Si alguna parte de esta Declaración no puede hacerse cumplir, la parte restante seguirá teniendo plenos efectos y validez.
4. Si no cumpliéramos alguna parte de esta Declaración, no se considerará una exención.
5. Cualquier enmienda a esta Declaración o exención de esta deberá hacerse por escrito y estar firmada por nosotros.
6. No transferirás ninguno de tus derechos u obligaciones en virtud de esta Declaración a ningún tercero sin nuestro consentimiento.

7. Todos nuestros derechos y obligaciones según esta Declaración son asignables libremente por nosotros en relación con una fusión, adquisición o venta de activos, o por efecto de ley, o de algún otro modo.
8. Nada de lo dispuesto en esta Declaración nos impedirá cumplir la ley.
9. Esta Declaración no otorga derechos de beneficiario a ningún tercero.
10. Nos reservamos todos los derechos que no te hayamos concedido de forma expresa.
11. Cuando accedas a Facebook o lo uses deberás cumplir todas las leyes aplicables.

Al utilizar los Servicios de Facebook o al acceder a ellos, nos permites recopilar y usar tu contenido e información de acuerdo con la Política de datos, que se actualiza periódicamente. Puede que también te interese consultar los siguientes documentos, ya que contienen información adicional sobre el uso de Facebook:

- Condiciones de pago: estas condiciones adicionales se aplican a todos los pagos realizados en Facebook o a través de Facebook, a menos que se indique que se aplican otras condiciones.
- Página de la plataforma: esta página te ayudará a comprender mejor lo que ocurre al agregar una aplicación de terceros o al utilizar Facebook Connect, incluido el modo en el que pueden acceder a tus datos y utilizarlos.
- Normas de la plataforma de Facebook: estas normas describen las políticas que se aplican a las aplicaciones, incluidos los sitios de Connect.
- Políticas de publicidad: estas normas describen las políticas que se aplican a los anuncios que se publican en Facebook.

- Condiciones de publicidad de autoservicio: estas condiciones se aplican cuando usas las Interfaces de publicidad de autoservicio para crear, presentar o entregar cualquier anuncio u otra actividad o contenido de carácter comercial o patrocinado.
- Normas de promociones: estas normas describen las políticas que se aplican si ofreces concursos, apuestas y otros tipos de promociones a través de Facebook.
- Recursos relacionados con la marca de Facebook: estas normas describen las políticas que se aplican a las marcas comerciales, los logotipos y las capturas de pantalla de Facebook.
- Cómo reportar vulneraciones de derechos de propiedad intelectual
- Condiciones de las páginas: estas normas se aplican al uso que realizas de las páginas de Facebook.
- Normas comunitarias: estas normas describen nuestras expectativas en relación con el contenido que publicas en Facebook y con tu actividad en Facebook.

Para acceder a la Declaración de derechos y responsabilidades en otros idiomas, cambia el idioma de tu sesión de Facebook haciendo clic en el enlace situado en la esquina inferior izquierda de la mayoría de las páginas del sitio. Si la Declaración no está disponible en el idioma que elijas, se te mostrará la versión en inglés.

2.2 Estructura de la estrategia del uso de Facebook en el Aula como Herramienta de Aprendizaje Colaborativo.

La estrategia del uso de Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo, presenta una estructura que se compone de cuatro ejes fundamentales:

- Acuerdos y condiciones que deben asumir los participantes del proyecto, los encargados de ejecutar la estrategia.
- Elaboración de la estrategia de aprendizaje Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo.
- Puesta en marcha de la estrategia Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo en politécnico de informática.
- Evaluación de la estrategia de aprendizaje y para visualizar los resultados.

A continuación la relación entre estos ejes en la dinámica de la estrategia de aprendizaje colaborativo en el politécnico:



Figura No. 3: Ejes fundamentales de la estrategia de aprendizaje colaborativo

Eje 1: Acuerdos y condiciones que deben asumir los participantes del proyecto.

Los politécnicos de informática, que aspiran a ofrecerles a sus estudiantes nuevas experiencias educativas a través del uso de las redes sociales, deben definir y plantear las condiciones necesarias para la introducción del proyecto en la institución, estableciendo acuerdos o condiciones entre los miembros del equipo que dirigirá la estrategia y la comunicación de los términos y exigencias del proyecto.

En este eje se firma un acuerdo o reglamento entre las partes, estableciendo los derechos y deberes de cada uno de los participantes.

Eje 2. Elaboración de la estrategia de aprendizaje Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo.

Con relación a la implementación de la estrategia, primero se realizó la contextualización del rol del profesor, de los estudiantes, de los temas, los recursos, se plantearon actividades que permitan el tratamiento y desarrollo de la temática, donde los docentes seleccionados definan los contenidos del proyecto que serían ejecutados con sus estudiantes de manera conjunta y colaborativa.

Eje 3. Puesta en marcha del Proyecto Facebook en Aula como Herramienta de Aprendizaje Colaborativo en Politécnico de Informática.

Esta estrategia colaborativa de aprendizaje está desarrollada teniendo como protagonista los estudiantes de 3ro de bachillerato del Politécnico en informática. Esta fase está dedicada a la ejecución del proyecto en función del diseño previamente elaborado y acordado entre los participantes.

Eje 4. Evaluación de la estrategia de aprendizaje y visualización de los resultados.

Finalmente esta última fase tiene como objetivo evaluar las experiencias, reflexionar acerca de lo realizado y capitalizar los aprendizajes obtenidos durante su ejecución.

2.3 Técnicas y Procedimientos para la Implantación de la Estrategia.

Aquí se elabora la estrategia de aprendizaje Facebook en aula con la participación de todos los actores del proyecto, centrados en la familiarización de los participantes con la estrategia, y el diseño de los contenidos a ser trabajados con los estudiantes en el contexto de la clase. Hacer que una estrategia de aprendizaje colaborativo funcione y obtener los resultados esperados requiere de tres etapas fundamentales que se deben desarrollar:

1. Definición del presupuesto para la implantación de la estrategia y las herramientas de apoyo.
2. Programación de actividades del proyecto.
3. Evaluación y control de la estrategia.

Etapa 1. Presupuesto



Figura No.4: Estructura presupuestaria de implantación de la estrategia Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo.

El presupuesto muestra y le da valor a las inversiones necesarias para ejecutar la estrategia de Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo. Para hacer esto realidad, se requiere de herramientas de apoyo que sirvan como plataforma para el logro de los objetivos planteados. Además se suman las herramientas que permiten la realización de los análisis de resultados y las mediciones requeridas para hacer el uso adecuado de los recursos del proyecto.

El politécnico en Informática José Núñez de Cáceres, imparte la especialidad de informática desde el año 2006, es el único centro del Municipio de San José de Ocoa, con bachillerato en áreas de especialidades, lo que le da una ventaja con respecto a los demás que solo imparten bachillerato en modalidad general, el centro cuenta con una matrícula de 960 estudiantes, de esos 100 cursan el 3ro de bachillerato a,b,c, laboratorio de informática con 40 computadoras con web cam en red para el uso de los estudiantes, 2 impresoras, 4 proyectores con pantallas digitales, servicio de internet, cámara de grabación, 2 impresoras, 1 fotocopidora y dentro del personal para la ejecución de esta estrategia cuenta la directora, la secretaria, diez docentes todos con más de 10 años en servicios. De los cuales uno es encargado de laboratorio de informática, se contratará para este proyecto un community manager como apoyo para el diseño, ejecución y monitoreo de la estrategia.

Gestionar y mantener la imagen en la red del politécnico y de la estrategia a ejecutarse, forma parte del presupuesto, impulsada por los comentarios y likes, manifestados por los participantes y clientes externos del centro. Los gastos de nóminas de los recursos humanos que participan en la implementación de la estrategia como la directora, el community manager, y la secretaria administrativa, y diez (10) maestros, están incluidos en el presupuesto de implementación. Este equipo de personas son quienes harán uso de las herramientas de apoyo para propulsar la estrategia en el centro.

Presupuesto de la publicidad: Para dar a conocer la estrategia colaborativa de aprendizaje se sugiere subcontratar los servicios de una publicitaria cualificada.

Publicidad de la estrategia	Costo Anual
Publicidad inteligente	130,000.00
Total publicidad	130,000.00

Tabla No.11: Presupuesto de publicidad inteligente.

Presupuesto de herramientas/plataforma: Los costos de herramientas de apoyo están basados en la publicidad promocionada de acuerdo a las actividades realizadas usando la red social Facebook por el centro, la cual se verá expresada con likes o me gusta.

Herramientas de apoyo	Costo Anual
Facebook	90,000.00
Total	90,000.00

Tabla No.12: Presupuesto de herramientas y canales de apoyo.

Presupuesto de recursos humanos (operativos): Los recursos humanos se expresan en base al salario base de los puestos multiplicados por trece

incluyendo el salario de navidad. Estos serán las personas responsables de las actividades para la puesta en marcha de la estrategia, es importante aclarar que tanto la directora, los maestros y la secretaria son empleados del ministerio de educación, MINERD, y laboran en este centro educativo con más de 10 años de servicios, y solo el community manager será contratado para la implementación de esta estrategia.

Recursos Humanos	Costo mes/recursos humanos proyecto.	Costo anual/empleados del MINERD.
community manager(1)	50,000.00	650,000.00
Maestros (10)	550,000.00	7,150,000.00
Secretaria Proyecto(1)	45,000.00	585,000.00
Directora del Proyecto(1)	75,000.00	975,000.00
Total	720,000.00	9,260,000.00

Tabla No.13: Presupuesto de herramientas y canales de apoyo.

El presupuesto de equipos del proyecto

Presupuesto equipos	Costo
• 40 computadoras existentes en el laboratorio.	800,000.00
• 2 Impresoras	13,000.00
• 4 Proyectores.	92,000.00
• 4 pantallas para proyección	28,000.00
• Cámara de grabación.	14,000.00
• Equipo de sonido.	27,000.00
• Los servicios de conexión a internet.	72,000.00
• 40 Cámara Web.	60,000.00
• 13 tabletas Samsung de 7".	90,000.00
• Servidor	30,000.00
• Sistema Operativo Windows	10,000.00
• Ms-Office	7,000.00
• Antivirus	5,000.00
• Cable utp	7,500.00
• Conectores RJ45	5,560.00
• Canaleta 3 vías	6,000.00
• Pinzas ponchadoras	1,500.00
	900.00

<ul style="list-style-type: none"> • Tester \$ 155.00 	3,000.00
<ul style="list-style-type: none"> • Juego de desarmadores \$502.00 	5,000.00
<ul style="list-style-type: none"> • Switch 	80,000.00
<ul style="list-style-type: none"> • Mesas adaptas a espacios 	12,000.00
<ul style="list-style-type: none"> • Sillas 	
<ul style="list-style-type: none"> • Caja Break 	4,000.00
Total publicidad	6,534,600.00

Tabla No.14: Presupuesto de equipos de proyecto.

El presupuesto de equipos del proyecto, tiene la particularidad de que como el politécnico cuenta con casi todos los equipos, pc, red, cámaras de grabación, impresoras, cámaras web, proyectores, pantallas digitales, para el desarrollo de la estrategia, se colocarán valores a todos los equipos que el centro posee, para estimar cual sería el costo de la implementación.

Presupuesto General, aquí solo se totalizan los costos de inversión del proyecto, tomando en cuenta solo aquellos recursos que sea necesario invertir, porque el centro no cuente con ellos.

Presupuesto General	Costo Anual
Publicidad de la estrategia	130,000.00
Herramientas de apoyo	90,000.00
Recursos humanos/del proyecto	9,260,000.00
Equipos	6,534,600.00
Total	10,133,460.00

Tabla No.15: Presupuesto general del proyecto.

Etapa 2: Programación de actividades de implementación de la estrategia Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo.

Actividades a ejecutar en cada una de las fases de la estrategia

Fase1:

Condiciones y acuerdos para el trabajo entre los participantes del proyecto, directora, secretaria, community manager y docentes.

Productos en esta fase:

- Esquema para el diseño del proyecto Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo.
- Plataforma para el diseño del proyecto seleccionada.
- Miembros del equipo que participarán en el proyecto seleccionados.

Actividades Ejecutadas:

- Definición de ítems de contenido para el diseño del proyecto por parte de los docentes.
- Adaptación de la plataforma Facebook para la ejecución del proyecto.
- Negociación con los directivos del Politécnico de los términos de participación y dedicación al proyecto.
- Selección de los docentes, estudiantes participantes.
- Creación de Grupo Facebook Poli_técnico.

<p>Actores participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo de implementación de la estrategia. • Coordinadora del proyecto.
--

Tabla No.16: Actividades a ejecutar.

Actividades a ejecutar en cada una de las fases de la estrategia
<p>Fase2:</p> <p>Elaboración de la estrategia de aprendizaje Facebook en el aula.</p>
<p>Productos en esta fase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyecto Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo.
<p>Actividades Ejecutadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relación de encuentro presencial con directivos, docentes, estudiantes participantes del proyecto. • Diseño del proyecto.
<p>Actores participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo de implementación de la estrategia. • Coordinadora del proyecto.

Tabla No.17: Actividades a ejecutar.

Actividades a ejecutar en cada una de las fases de la estrategia

Fase3:

Puesta en marcha del Proyecto Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo en politécnico de informática.

Productos en esta fase:

- Proyecto Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo ejecutado.

Actividades Ejecutadas:

- Ejecución del Proyecto Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo.
- Reflexión con los estudiantes acerca de la experiencia ejecutada.
- Contenidos compartidos, socializados y aprendidos.

Actores participantes:

- Equipo de implementación de la estrategia.
- Coordinadora del proyecto.

Tabla No.18: Actividades a ejecutar.

Actividades a ejecutar en cada una de las fases de la estrategia

Fase4:

Evaluación de la estrategia Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo.

Productos en esta fase:

- Informe de evaluación de la estrategia completada.

Actividades Ejecutadas:

- Ejecución del ejercicio evaluativo del proyecto Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo ejecutado.
- Elaboración de informe de evaluación de la estrategia.

Actores participantes:

- Equipo de implementación de la estrategia.
- Coordinadora del proyecto.

Tabla No.19: Actividades a ejecutar.

Esta experiencia se plantea como un proyecto piloto con el fin de estructurar una metodología de trabajo que facilite la posterior ejecución de experiencias similares a mayor escala. Participaron en este proyecto 10 docentes, un community manager, la directora del proyecto, la secretaria y 100 estudiantes distribuidos 50 hembras y 50 varones.

Esta propuesta marcó desde el inicio el camino a seguir y el enfoque de trabajo que se asumiría con esta iniciativa.

El primer acuerdo del equipo encargado de la implementación de la estrategia fue plantear esta experiencia como una actividad de aprendizaje para todos los involucrados:

- Para aprender a formular proyectos colaborativos en aulas.
- Para trabajar en forma colaborativa entre docentes y estudiantes.
- Para aprender a aprender mientras se colabora.

CAPITULO III

FACEBOOK EN EL AULA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN UN POLITÉCNICO JOSÉ NÚÑEZ DE CÁCERES DE SAN JOSÉ DE OCOA.

3.1 Ejemplificación de la Estrategia de Facebook en el aula en el proceso de aprendizaje colaborativo en el Politécnico de Informática José Núñez de Cáceres de San José de Ocoa.

Ante el avance tecnológico que viven las instituciones educativas en todos sus niveles, los docentes al ser la primera línea de impacto y no sólo por la exigencia del sistema de incorporar en su práctica docente la innovación con el uso y aplicación de las TIC, sino también la presión profesional de no quedarse atrás en su uso.

Las nuevas tecnologías de la comunicación y la información proporcionan las herramientas y aplicaciones que un docente puede utilizar para mejorar su práctica así como su desarrollo profesional; la combinación de instrumentos, contenidos, programas, manuales, eventos, noticias, seminarios, videoconferencias, chat, teoría y TIC le ofrecen un uso exponencial a su labor académica y por ende profesional.

Ejemplificación de la estrategia de Facebook

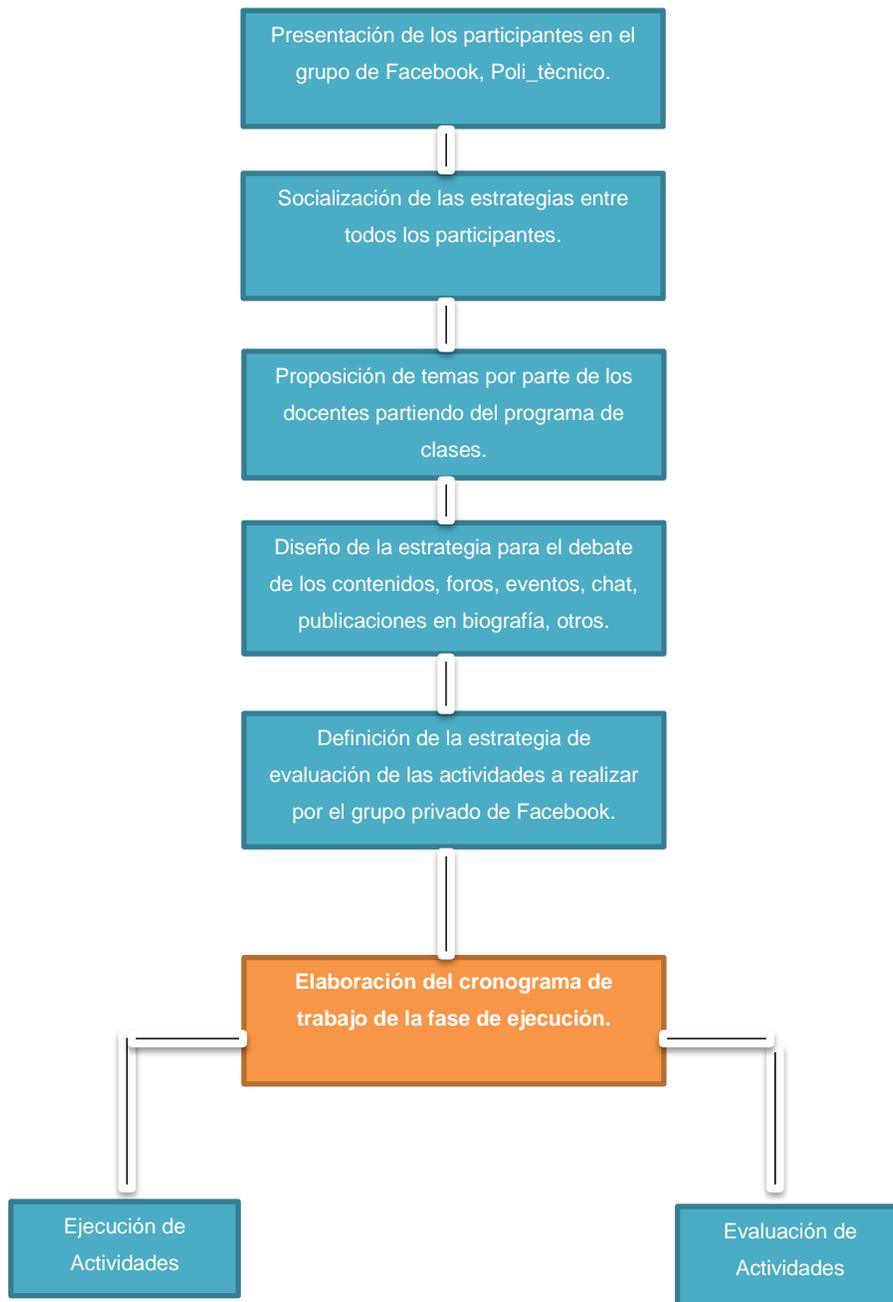


Figura No.5: Ejemplificación de la Estrategia de Facebook en el aula en el proceso de aprendizaje colaborativo en el Politécnico de Informática José Núñez de Cáceres de San José de Ocoa.

Luego de finalizada la ejecución de las actividades con el objetivo de evaluar la implementación de la propuesta Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo, se miden los resultados de la manera siguiente:

Categoría	Preguntas en el cierre de la actividad
<p>Motivación</p> <p>Aprendizaje colaborativo</p>	<p>¿Su motivación durante el desarrollo de las actividades planteadas en el grupo de <i>Facebook</i> fue:</p> <p>Alta</p> <p>Media</p> <p>Baja</p> <p>Nula</p> <p>Por qué?</p> <p>¿Le gustaría que se repitieran este tipo de actividades?</p> <p>Si</p> <p>No</p>
<p>Estrategia didáctica</p> <p>Desarrollo de competencias cognitivas básicas</p>	<p>¿ Durante el desarrollo de la propuesta didáctica mediada por el uso del Facebook, sintió aburrimiento por leer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si me aburrí • No me aburrí • Porque? <p>¿Qué opina usted sobre el uso del <i>Facebook</i> como herramienta para el desarrollo de una propuesta de</p>

	aprendizaje colaborativa en aula?
Uso del <i>Facebook</i>	<p>¿Su motivación durante el desarrollo de las actividades planteadas en el grupo de Facebook fue:</p> <p>Alta</p> <p>Media</p> <p>Baja o Nula.</p> <p>Por qué?</p> <p>¿Le gustaría que se repitieran este tipo de actividades?</p> <p>Si</p> <p>No</p> <p>¿Le gustó desarrollar actividades de enseñanza aprendizaje usando <i>Facebook</i>?</p> <p>Sí</p> <p>No.</p> <p>Por qué?</p>

3.2 Ventajas y desventajas del uso de Facebook en el Aula como Herramienta de Aprendizaje Colaborativo en un politécnico de informática.

Facebook y las redes sociales en general han transformado nuestras vidas, es momento de analizar las ventajas y desventajas de su impacto en la vida de los estudiantes mediante esta infografía.

Las redes sociales o social media se han vuelto una parte integral de nuestras vidas, quienes sienten más sus efectos probablemente son los estudiantes, actualmente 96% de los estudiantes usan Facebook, lo que no queda claro es que si este impacto es positivo o negativo.

Ventajas

- Ofrecen herramientas interactivas y eficaces para la enseñanza y el aprendizaje. Además, la integración de herramientas y aplicaciones (foros, blogs, chat, email, mensajería electrónica), por parte de dichos servicios proporciona un escenario muy adecuado para la práctica de la mayoría de las actividades propias del trabajo en entornos online.
- Permiten que el profesor que utiliza estos recursos enseñe a sus estudiantes a adquirir capacidades para que se valgan por sí mismos, y sigan aprendiendo en un mundo sometido a un proceso acelerado de cambio y transformación.
- No solo permiten la transmisión de conocimientos y la colaboración entre personas, sino que, además, desarrollan competencias tecnológicas imprescindibles para operar en contextos diversos y complejos.

- Hacen posible que los estudiantes desarrollen habilidades y aptitudes tales como la socialización, el trabajo en equipo o la importancia de compartir.
- Ayudan a profesores y estudiantes a tomar conciencia sobre la importancia de la identidad digital y los procesos sociales de participación, formación de la opinión y toma de decisiones que caracterizan a una sociedad avanzada y democrática.
- Permiten que los estudiantes aprendan haciendo cosas. De este modo, los procesos cognitivos evolucionan a través de la transformación y manipulación de la información, desarrollando lo que se conoce como capacidades cognitivas de alto nivel, tales como el razonamiento, la capacidad de síntesis y análisis y la toma de decisiones.
- Constituyen, desde el punto de vista del profesorado, una magnífica oportunidad para el aprendizaje, la formación permanente y el desarrollo profesional, así como un escenario cada vez más frecuente de intercambio de experiencias, noticias y contacto personal. Sobre todos estos aspectos profundizaremos en la página dedicada a los entornos y redes de aprendizajes personalizados.
- Ofrecen inigualables oportunidades para difusión de la actividad educativa e institucional de los centros educativos (Gómez, 2012).

Desventajas

La mayor parte de las desventajas de las Redes Sociales provienen o proceden de un mal uso o mala configuración de nuestros perfiles, aunque se podrían aunar ambas en la falta de formación o experiencia en la Gestión de nuestros canales sociales.

- Mala configuración de la privacidad de los perfiles sociales

Este es un error o una desventaja en el social media ya que la configuración por defecto que nos ofrece la mayoría de Redes no está todo lo optimizada y protegida como debería.

- No conocer las normas de las Redes

Muy poca gente le dedica 10 minutos a leer las normas de cada uno de las Redes, pero esto es muy importante ya que podemos crear de forma incorrecta una cuenta o incumplir alguna norma en el diseño del perfil o gestión de la cuenta, que pueden incluso llevarnos al cierre de nuestra cuenta.

- El uso de las imágenes personales y privadas

Hay que partir de la idea que una imagen deja de ser personal o privada cuando se la envías a alguien o cuando la subimos al medio social, y en el caso de los niños y bebés hay que tener un especial cuidado o atención.

- Suplantación de la identidad

Esta quizás sea una de las desventajas de las Redes Sociales más importantes y a la que hay que prestar especial atención, especialmente si tenemos familiares jóvenes que no saben cómo empezar en las redes sociales, la razón es porque hay adultos con fines delictivos que suplantan la identidad de jóvenes de la misma edad de las víctimas, con el objetivo de entablar una amistad y ganarse la confianza del joven, para luego llegar a chantajearlo por diferentes motivos, esto recibe el nombre de grooming.

- Adicción a las Redes Sociales

Las Redes son una nueva forma de comunicación entre jóvenes de todo el mundo, pero puede ocurrir que debido a su inmadurez no sepan controlar las horas diarias que están en el medio social y con ello estar un tiempo desmedido dentro de ellas.

- Poner en riesgo tu seguridad

No es nada recomendable que avisemos desde las Redes cuando nos vamos de vacaciones o estaremos fuera de nuestro hogar, ya que la policía ha demostrado que los ladrones vigilan y prestan más atención al medio social con el objetivo de obtener información de casas que estarán vacías y sean más fáciles de robar en ellas.

- Ciberbullying

El Ciberbullying o ciberacoso es el uso de medios de comunicación como el correo electrónico, redes sociales, blogs, mensajería instantánea, teléfonos móviles, y cualquier otro dispositivo o herramienta electrónica con el objetivo de acosar a una persona o grupo.

- Ser víctima de virus y códigos maliciosos

En Internet podemos encontrar numerosas aplicaciones online que se conectan con nuestros perfiles en redes, pero algunas de estas contienen código malicioso o malware y pueden ser un verdadero dolor de cabeza, así que antes de instalar algo primero asegúrate que la herramienta tiene buena reputación online, y segundo que lo estás descargando del sitio oficial.

- Mala reputación para una institución

Existen muchas formas de generar una mala reputación de una institución en Redes Sociales, como pueden ser; mala gestión de una crisis online, mala gestión de los perfiles, mala gestión en la publicación de contenidos, abandono de los perfiles, etc.

- Los trolls

Básicamente un troll es aquel que publica mensajes en una discusión en un foro, chat o red social, los cuales siempre son irrelevantes o no guardan relación con el tema principal que se está discutiendo, estando los mensajes principalmente amados con la intención de confundir, provocar e imitar a los participantes de dicha discusión con el fin de que los mismos terminen enfrentándose entre sí.

Las redes sociales son parte vital de nuestras vidas y los centros educativos deben aprender cómo aprovecharlas, ya que cuando se integran los resultados han sido positivos.

Otras de las desventajas del uso de las redes sociales o comunidades virtuales, es la pérdida de la privacidad de la información. Al ser una comunidad abierta todas las personas tienen acceso a todos los tipos de información que se edita o que se sube. La saturación de usuarios también puede convertirse en un momento determinado en una gran desventaja, ya que esto permite un cuello de botella en un mundo de lluvia de ideas desde diferentes horizontes y de diversos usuarios (Retana, 2011).

Ventajas y desventajas de las Redes Sociales en la educación



Ventajas y Desventajas de las Redes Sociales en la Educación

Ventajas

- 1 Facilita la interacción entre los estudiantes
- 2 Facilita la búsqueda de información
- 3 Facilita la compartición de recursos y contenidos
- 4 Generación de debates y actividades
- 5 Simplifica la comunicación con profesionales
- 6 Agiliza el proceso de aprendizaje
- 7 Incentiva y fomenta la investigación

Desventajas



- 1 Desprotección de los estudiantes
- 2 Dependencia
- 3 Distracción por el uso desmedido
- 4 Reducción de las relaciones humanas
- 5 Adicción a las Redes Sociales
- 6 Falta de consenso en los aspectos jurídicos
- 7 Publicación de información personal

CONCLUSIONES

Dentro de la comunidad del Politécnico de Informática José Núñez de Cáceres, Facebook se ha convertido en parte de las formas y herramientas cotidianas de comunicación. La mayoría de los padres, estudiantes y docentes encuestados en la prueba diagnóstica afirman tener cuenta en la red social Facebook y hacer uso de ella periódicamente para comunicarse, mantener contactos y por curiosidad, consideran que las redes sociales son de cuidado y que se pueden presentar actividades en contra de otros.

Pudo comprobarse como favorable el uso de los sistemas simbólicos en la fase de evaluación donde la mayoría de los estudiantes evalúan la propuesta sobre el uso pedagógico del Facebook como interesante y motivadora, hecho que impactaría en las calificaciones de la asignatura. El Diseño e implementación de la estrategia Facebook en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo demostró que la incorporación de aplicaciones web por medio de redes sociales, además de generar motivación en los estudiantes, aporta a la construcción de conocimiento y al aprendizaje significativo.

RECOMENDACIONES

De acuerdo a los hallazgos del trabajo de investigación se sugiere tener en cuenta las siguientes recomendaciones: Implementar el uso de la red social Facebook en diferentes escenarios de aprendizaje con el ánimo de utilizar aplicaciones web 2.0 en el desarrollo curricular de las diversas áreas de conocimiento.

Incorporar el desarrollo de competencias pedagógicas el uso de las redes sociales, de tal manera que los usuarios aprendan normas de buen comportamiento en internet, sean tolerantes, colaborativos, solidarios, a ser investigadores y aprendan a hacer comentarios sin agredir a sus compañeros u otros usuarios de la red. Integrar a los padres de familia en las actividades realizadas en el aula, específicamente lo relacionado con incorporación de TIC y aplicaciones redes sociales.

BIBLIOGRAFÍA

- Proyecto educación y nuevas tecnologías.* (1 de Abril de 2012). Recuperado el 22 de Marzo de 2016, de Proyecto educación y nuevas tecnologías:
<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/aprendizaje-red-trabajo-colaborativo-entornos-mediados-por-tecnologia>
- America Learning Media. (23 de Febrero de 2015). *America Learning Media.* Recuperado el 25 de Marzo de 2016, de America Learning Media:
<http://www.americalearningmedia.com/edicion-035/395-tendencias/6201-tendencias-y-desafios-para-el-e-learning-en-2015>
- Aula Planeta. (14 de Julio de 2015). *Aula Planeta.* Recuperado el 5 de Abril de 2016, de Aula Planeta: www.aulaplaneta.com/2015/07/14/cursos-tic/25-herramientas-tic-para-aplicar-el-aprendizaje-colaborativo-en-el-aula-y-fuera-de-ella-infografia/index.html
- Caldeiro, G. P. (s.f.).
- Gómez, M. T. (4 de Julio de 2012). *Protección online.* Recuperado el 3 de Abril de 2016, de Protección online: http://www.protecciononline.com/galeria/proteccion_online/Usode-Facebook-con-fines-educativos.pdf
- Hawkins, R. (1 de Noviembre de 2012). *Edutech.* Recuperado el 3 de Abril de 2016, de Edutech: <http://blogs.worldbank.org/edutech/10-global-trends-in-ict-and-education>
- Ponce, I. (17 de Abril de 2012). *Observatorio Tecnológico.* Recuperado el 22 de Marzo de 2016, de Observatorio Tecnológico:
<http://www.rekursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1043-redes-sociales?start=2>
- Retana, H. (1 de Noviembre de 2011). *VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS REDES SOCIALES EN LA EDUCACION.* Recuperado el 27 de Marzo de 2016, de VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS REDES SOCIALES EN LA EDUCACION:
<http://ventajasdelasredessocialeseneducacion.blogspot.com/2011/11/ventajas-y-desventajas-de-las-redes.html>

ANEXOS

Anexo 1: Anteproyecto de la Investigación

Anexo 1: Anteproyecto de la Investigación



ANTEPROYECTO DE TESIS DE GRADO

Título:

**Facebook en el aula como herramienta de aprendizaje colaborativo en un
politécnico en informática**

Juan Antonio Tejeda Pérez

2014-1830

Profesora

Dra. Sención R. Yvelice Zorob Avila

Distrito Nacional

2016

INDICE

1. Selección y definición del tema.....	1
2. Planteamiento del problema.....	2
3. Objetivos de la investigación	3
3.1 Objetivo general	4
3.2 Objetivos específicos	4
4. Justificación de la investigación	5
4.1 Justificación Teórica	5
4.2 Justificación Metodológica	5
4.3 Justificación Práctica	6
5. Marco de referencia (Teorico- Conceptual)	7
5.1 Marco Teorico.	7
5.2 Marco Conceptual	8
6. Aspectos metodologicos.....	11
7. Tabla de contenido preliminar informe final.....	14
8. Referencias bibliograficas.....	16

1. La selección y definición del tema de investigación

Título de la Investigación

Facebook en el aula como una herramienta de aprendizaje colaborativo en un Politécnico de informática.

Definición del tema de Investigación

Facebook en el aula: Facebook es una herramienta muy versátil, con múltiples posibilidades, ofrece un ambiente relajado, agradable y acogedor que motiva la participación de los estudiantes en aula. Los alumnos se sienten cómodos cuando aprenden a través de esta herramienta, porque es un medio cercano a sus intereses y porque la mayoría de ellos lo usan todos los días.

La ventaja de utilizar Facebook con los alumnos es que conseguiremos proporcionarles una utilidad académica a la herramienta y de paso, educarlos en la forma de comportarse en éstas redes sociales. Por último La aplicación de Facebook en educación, puede ir encaminada a mejorar las relaciones entre docentes, o bien para su uso en el aula con los alumnos. (Garrido, 2014)

Herramienta de aprendizaje colaborativo: **es un proceso en el que cada individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes del equipo, implica un conjunto de métodos de instrucción y entrenamiento apoyados con tecnología así como estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social) donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como el de los demás miembros del equipo que busca propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y**

grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos. (Roncales, 2012).

Politécnico en informática: Politécnico se refiere a la institución de educación técnica, de acuerdo a las características y necesidades locales, nacionales y regionales, de manera que contribuyan a su desarrollo económico. (Londoño, 2011).

La **informática** estudia el tratamiento automático de la información utilizando dispositivos electrónicos y sistemas computacionales. Este tratamiento automático es el que ha propiciado y facilitado la manipulación de grandes volúmenes de datos y la ejecución rápida de cálculos complejos. También es definida como el procesamiento de la información en forma automática. (Ortiz, 2012).

2. Planteamiento del problema de investigación

Los politécnicos son centros educativos de educación media, los cuales ofrecen bachilleratos especializados en informática, y a pesar de las facilidades y oportunidades que ofrece Facebook a estas instituciones, estos en la actualidad no están utilizando esta red social como herramienta de enseñanza aprendizaje, ya que para ellos, presenta un alto valor informativo más no educativo en los actuales momentos; sin embargo, constituyen una interesante oportunidad de usarse en un futuro muy próximo, a favor de los educadores y, por supuesto, de los estudiantes de esta nueva era.

Los centros escolares y profesores se muestran reacios a esta idea ya que en general la ven como una distracción en clase, con un poco de ayuda Facebook puede convertirse en una esencial herramienta de aprendizaje colaborativo. De hecho, la práctica demuestra que cuando se utiliza

Facebook en una clase, los estudiantes no sienten la tentación de usarla en forma inapropiada.

La ausencia del Facebook en los Politécnicos, impiden utilizar esta herramienta como medio educativo, además dificulta el desarrollo de una imagen global de la institución, un posicionamiento más amplio, más acceso a información, la interactividad entre estudiantes, maestros y autoridades del centro; niveles altos de competitividad, y sobre todo la satisfacción de las expectativas y necesidades de los clientes internos y externos.

Los maestros y estudiantes de los politécnicos, aun usando Facebook de manera regular, no han sido capaces de llevarlo a las aulas, a pesar de la capacidad que posee esta herramienta de comunicación para mantener en contacto, a personas a través de listas de correos, foros de discusiones, intercambios de archivos, fotos, videos, libros, y todo tipo de información. (Manco, 2011).

Un politécnico que ofrece el bachillerato en informática, y que utiliza Facebook como herramienta de comunicación en línea, requiere que maestros y estudiantes compartan en aulas, recursos como, intercambio de información, libros, temas de actualidad, foros de discusión, videoconferencias, videos, fotos, lista de contactos, entre otros. Esto representa un beneficio para los estudiantes, maestros, personal administrativo, padres y madres, y la comunidad. (Educación Futura, 2015).

3. Objetivos de la investigación

3.1 Objetivo General

- Elaborar una estrategia de Facebook en el aula como herramienta de aprendizaje colaborativo en un politécnico en informática.

3.2 Objetivo Específicos

- Analizar las herramientas de aprendizaje colaborativo en un politécnico de informática.
- Diseñar una estrategia de Facebook en el Aula como herramienta de aprendizaje colaborativo en un Politécnico en Informática.
- Valoración del Facebook en el Aula como herramienta de aprendizaje colaborativo en Politécnico en Informática, José Núñez de Cáceres en San José de Ocoa.

4. Justificación de la investigación

4.1 Justificación Teórica

La especialidad en informática, es ofertada en los politécnicos para producir bachilleres especialista en informática con el objetivo de preparar mano de obra calificada para satisfacer las necesidades de las empresas en el área.

El **aprendizaje colaborativo** hace referencia a la enseñanza en grupos y al hecho de que el grupo intenta lograr resultados en equipo y no sobresalir de manera individual.

En el aprendizaje colaborativo el rol del profesor cambia radicalmente. Pasa de ser actor principal del aula, a alguien que facilita el proceso de comunicación y exploración del conocimiento.

Sin embargo, el éxito de esta novedosa forma de aprendizaje depende de muchos otros varios factores:

Seleccionar adecuadamente las aplicaciones que facilitan la comunicación y colaboración como foros de discusión y debate, blogs, wikis, grupos virtuales o listas de distribución, entre otros.

El Facebook se ha convertido en una herramienta educativa poderosa ya que los estudiantes están inmersos en esta red social, convirtiéndose en parte integrante de su vida cotidiana. Y los profesores deben ayudar a aprovechar mejor este medio.

Por último, el docente debe crear unas condiciones y un clima idóneo para que el alumnado pase de un auto-aprendizaje a un aprendizaje colaborativo

centradas en la participación del estudiante como parte de una “comunidad de aprendizaje”, (Argüelles, 2013).

4.2 Justificación Metodológica

La revolución de la Web 2.0 está suponiendo en la forma de uso de Internet. Los blogs o bitácoras son páginas Web donde se permiten crear, editar y publicar de manera fácil artículos o post en orden cronológico, o bien por categorías, y suelen contener además una lista de enlaces a otros sitios Web de interés del autor. De este modo, en el ámbito educativo pueden ser utilizados para gestionar una clase, publicar material, mantener debates, organizar seminarios, publicar resúmenes y comentarios a lecturas, e, incluso, asignar como tarea evaluable a los alumnos el que mantengan sus propias bitácoras. En cuanto a una Wiki se refiere, se puede decir que es un espacio Web colaborativo donde los usuarios pueden crear, editar, borrar o modificar el contenido de una página Web, de forma interactiva, fácil y rápida. Es más un sistema de catalogación de contenidos y documentación que facilita la escritura colaborativa. Por otra parte, a veces se pueden considerar como espacios que salvan algunos de los inconvenientes de los Blogs en cuanto a orden y claridad de los contenidos, ya que a diferencia del Blog, los Wikis no están necesariamente ordenados de forma cronológica. Así en una Wiki la información aparece más ordenada e indexada, como una Web tradicional, pero al igual que en un Blog los contenidos se pueden editar fácilmente y se puede insertar contenido multimedia de una forma sencilla.

Atendiendo a los elementos nombrados y teniendo en cuenta la amplia variedad existente actualmente para facilitar los procesos de colaboración virtual, a continuación introducimos únicamente aquellas herramientas que son utilizadas más frecuentemente en el contexto de grupos colaborativos con fines educativos.

- **Foros de discusión**, los foros de discusión son las aplicaciones más usadas en la enseñanza a distancia a través de la red después de correo electrónico. Su funcionamiento suele ser similar en todos los foros: se crean temas y subtemas y los participantes pueden contestar a los mensajes o crear nuevos. Como se recoge en la Wikipedia, la forma de ver un foro puede ser llana, en la que las respuestas de una discusión se ordenan en forma cronológica; o puede ser anidada, en la que cada respuesta está vinculada con el mensaje original o alguna de las respuestas subsiguientes formando algo así como un árbol genealógico de discusión, también llamado hilo de discusión, esta aplicación es muy útil en la medida que permite tratar diversos temas de forma asincrónica.
- **Chat**. El chat hace referencia al software que permite a los participantes de una misma sala comunicarse a tiempo real, mediante un lenguaje textual. A través de una cuenta de correo electrónico, los participantes acceden a una sala privada en la que los mensajes aparecen uno encima del otro a medida que son generados.
- **Wiki**. El wiki se destaca entre las herramientas de la Web2.0 para facilitar los procesos de colaboración. Un wiki es un espacio web colaborativo que puede ser editado por varios usuarios y consultado a través de un historial de acciones, permite crear, modificar, corregir, enlazar o borrar los contenidos de un documento electrónico de forma ágil y rápida, contribuyendo al avance hacia el objetivo común. Las wikis, a diferencia de los blogs, no se orientan a la autopublicación en línea de manera periódica, sino más bien a estructurar un conjunto de informaciones a través de las sucesivas nuevas aportaciones que se van produciendo de manera que se convierte en un auténtico work in progress que se va completando de forma continuada. El wiki permite “construir entre diferentes participantes, de manera remota y contextual

al mismo tiempo, un documento escrito en distintas fases manifestando las aportaciones de todos”.

- **Repositorio de ficheros**, el repositorio o área de ficheros es un espacio destinado al almacenamiento de la información y documentos creados por los grupos en el desarrollo de la actividad colaborativa. Se trata de un disco compartido que almacena la información de manera similar al sistema Windows, a través de carpetas y subcarpetas.
- **Correo electrónico**, el correo electrónico es considerado como la base de cualquier experiencia formativa a distancia, de tal forma que es totalmente posible llevar a cabo una actividad de aprendizaje satisfactoria utilizando únicamente este medio. Además se trata de una herramienta con muy pocos costes económicos, ya que no requiere grandes recursos computacionales ni de conexión, aspecto que lo hace especialmente valioso para la realización de actividades de aprendizaje participativo-colaborativo al permitir la interacción directa entre los diferentes miembros del grupo”. Sin embargo y atendiendo a la desestructuración que puede sufrir la comunicación en un trabajo en grupo virtual, consideramos el correo electrónico como una herramienta de apoyo para determinadas ocasiones.
- **Facebook**, comenzó como una herramienta de contacto entre los estudiantes con el objetivo de brindar informaciones de notas sobre los cursos y organizar reuniones estudiantiles. Fue creada por Mark Zuckerberg en el año 2004, como proyecto pensado para los estudiantes de la Universidad de Harvard crear una web de en donde expresaban sus gustos, aficiones, experiencias, entre otras informaciones. En el año 2006, pasó de ser una red utilizada en las universidades a ser disfrutada por otros usuarios de internet, si bien no

fue hasta el 2007 cuando se expandió fuera de los Estados Unidos. En la actualidad, Facebook es la red social por excelencia con un estimado de 1650 millones de usuarios

La incorporación de Facebook como herramienta de comunicación en el ámbito educativo, permite potencial los modelos de educación y la creación de nuevas propuestas con fines de desarrollo en los procesos de enseñanza aprendizaje y de formación permanente. (Rubin, 2014).

Las redes sociales por su gran potencial de crear comunidades, se han convertido en una alternativa interesante para ser incluidas en los procesos educativos.

Facebook empezó en la universidad de Harvard para que los alumnos pudieran conectarse de forma divertida. Desde entonces su popularidad ha crecido exponencialmente y por tanto, ofrece un gran potencial para su uso en el aula. Esta herramienta de aprendizaje colaborativo se puede usar para que los estudiantes accedan a información sobre sus deberes, generar un debate sobre un tema expuesto en clase o solucionar preguntas o problemas que surgen cuando se les asigna un trabajo.

Facebook es gratuito, con lo que no requiere de una inversión inicial por parte del centro educativo y la facilidad de uso de la herramienta permite que los usuarios se familiaricen rápidamente, aprovechando la disponibilidad del foro social. Tiene la particularidad de que estimula la colaboración, una vez que todos los participantes puedan hablar y trabajar juntos en la red.

Esta herramienta ofrece la ventaja de que permite crear una página para la clase, siendo completamente independiente del perfil de profesor, para que pueda separar lo personal de lo profesional, además de que los alumnos

pueden hacer preguntas sobre sus deberes, lo que permite a los estudiantes plantear cualquier duda fuera del horario escolar y de manera personal a través de la función de email, lo que facilita la comunicación con aquellos estudiantes que se sienten cohibidos en clases.

Otro elemento importante es que los padres pueden monitorear que hacen sus hijos en clases, cuáles son sus aportes y su participación en eventos, actividades y debates que se dan en ese ambiente. La transformación continua en la que se encuentran los medios de comunicación, con los adelantos que se han producido en la tecnología y el uso del internet, han cambiado la forma de hacer comunicación y hoy se habla de redes sociales, de comunicación en línea, que contrario a la comunicación tradicional, conecta al mundo en tiempo remoto y permite la cercanía con los receptores finales, brindándoles acceso a la información desde cualquier dispositivo conectado al internet.

El modelo de educación impulsado por herramientas de aprendizaje colaborativo en las aulas lleva consigo la necesidad de enseñar por medio de metodologías activas que permitan al alumnado ser el protagonista del proceso de enseñanza aprendizaje. Esto implica cambios en los papeles del profesorado y del alumnado, es decir, los docentes no se consideran como transmisores del conocimiento sino diseñadores de experiencias intelectuales para sus estudiantes. Por otro lado, el alumnado es activo en su aprendizaje. Una enseñanza centrada en el aprendizaje supone al alumno con un papel más activo, un mayor compromiso y responsabilidad en un proceso de autoaprendizaje y un enfoque profundo en su estilo de aprendizaje general. Facebook en aula permite en un politecnico de informatica un aprendizaje colaborativo, tomando como referencia experiencias educativas del Tecnológico de Monterrey y las escuelas Escola Garbí Pere Vergès en Barcelona y el Colegio San Patricio, en Madrid.

Los estudiantes, en la actualidad, han crecido en un mundo digital rodeados de medios sociales, tecnologías móviles y como resultado, se han desarrollado nuevas formas de entender, aprender y procesar información.

Los medios sociales de comunicación requieren del involucramiento de los docentes en el uso de nuevas e innovadoras maneras de aprovechar el poder de estas tecnologías permite mejorar los planes de estudios y apoyar diferentes estilos de aprendizaje.

Los educadores están empezando a darse cuenta del gran potencial que Facebook tiene en el aula, como herramienta de aprendizaje colaborativa para estudiantes en los centros públicos de educación media, politécnicos y colegios privados. Se entiende que el hecho de ofrecer a las personas acceso a las plataformas digitales en estos entornos de aprendizaje, les proporciona las habilidades básicas y esenciales en el mundo digital.

4.3 Justificación practica

La comunicación en línea ofrece un gran reto a la gestión educativa, debido a las oportunidades de nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que lleva a los centros públicos de educación media a un proceso de innovación permanente en la forma de educar.

La finalidad es una comunicación en línea, usando la plataforma de Facebook en el aula de clases, donde los estudiantes y docentes, faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje, convirtiendo el politécnico en un centro educativo que brinda comunicación en línea a todos sus clientes internos y externos, diferenciándose de los demás centros, mejorando su imagen y posicionándose como número uno en su clase.

Con el paso de los años, los ambientes educativos han sido objeto de diversas transformaciones impulsados por los grandes avances de la tecnología, la comunicación en línea, el uso de las redes sociales y una población más comunicada que nunca, elementos necesarios para hacer más eficiente el proceso de enseñanza aprendizaje en jóvenes estudiantes del nivel medio.

Las oportunidades que brinda Facebook, en aula como herramienta de aprendizaje colaborativo, permite identificar las limitaciones existentes en el centro educativo por la ausencia del uso de esta red social, y se podrían realizar planes de mejoras en la interacción entre estudiantes, maestros y bachilleres técnicos en informática, y bachilleres más competitivos, en condiciones de insertarse en el mercado de trabajo.

El Facebook trae elementos claves para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, para acercar a maestros y estudiantes, fortalecer la especialidad técnica en el área informática, para fortalecer la imagen y el posicionamiento del centro educativo. La popularidad de Facebook junto a la facilidad de acceso de los estudiantes y maestros, serán dos elementos claves en los procesos áulicos y en el éxito de la institución educativa.

El internet ofrece innumerables herramientas de ambiente colaborativo de aprendizaje, los que pudieran ser usados para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los centros educativos de educación media, Politécnicos.

5. Marco de referencia (teórico -conceptual)

5.1 Marco Teórico

Facebook es una herramienta clave en la enseñanza y el aprendizaje en el siglo XXI. Además, la educación se hace más social. Se trata de una caja de herramientas esenciales para los educadores utilizarlas en escuelas, colegios y universidades de España, Reino Unido y alrededor del mundo.

La transformación educativa en la comunidad educativa sobre el uso de las tecnologías digitales en el aula. Facebook ofrece una mejora de la calidad y la eficacia a la hora de enseñar y también nuevas formas para que los profesores y estudiantes trabajen juntos en la búsqueda de un mayor nivel de rendimiento académico.

Facebook es una gran oportunidad en donde los educadores en las escuelas y colegios utilizan plataformas digitales como para compartir conocimientos entre profesionales y estudiantes en el aprendizaje colaborativo de diferentes maneras a través de esta plataforma. (The Education Foundation, 2015).

Desde la perspectiva de la organización escolar, se denomina **aprendizaje colaborativo** al intercambio y desarrollo del conocimiento en el seno de pequeños grupos de iguales, encaminado a la consecución de objetivos académicos.

Se parte de la base de la colaboración como el único camino en la adquisición de conocimientos, pero sin duda, para los seres sociales, es una ventaja para el aprendizaje.



Comunicación en línea: es un proceso en el que se puede transmitir información de una entidad a otra cuyo objetivo es el intercambio de ideas y pensamientos entre personas. El término en línea (online) hace referencia a un estado de conectividad, es decir que interviene el internet a través de un objeto electrónico.

Comunicación en línea, no es más que la interactividad y comunicación de dos o más individuos que se encuentran conectados a una red a través de un dispositivo electrónico en el que comparten mutuamente sus ideas y pensamientos. La comunicación online es un método moderno de comunicarse a través de dos o más PC's, no importa cuál sea la distancia en la que se encuentren, mediante se tenga una conexión a internet. (Medi@esfera, 2015).

5.2 Marco Conceptual

Las redes sociales han aumentado considerablemente su popularidad en los últimos años y describen todas aquellas herramientas diseñadas para la creación de espacios que promuevan o faciliten la conformación de comunidades e instancias de intercambio social. Los nombres que más suenan son Facebook, MySpace, Bebo y LinkedIn, entre otras.

Las redes sociales son herramientas útiles para que un grupo de personas puedan potenciar su comunicación, sentirse parte de una comunidad y cooperar entre ellas en tareas comunes.

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica.

Aula Virtual: es el espacio simbólico en el que se produce la relación entre los participantes en un proceso de enseñanza y aprendizaje, que para interactuar entre sí y acceder a la información relevante, utilizan prioritariamente un sistema de comunicación mediada por computadoras.

El aula virtual es usada por el docente para poner al alcance de sus estudiantes material educativo importante para el desarrollo de las clases. También se publican en este espacio programas, horarios e información inherente al curso y se promueve la comunicación fuera de los límites áulicos entre los alumnos y el docente, o para los alumnos entre sí.



Facebook es la red social más grande del mundo, se define a sí misma como una herramienta social que te conecta con personas a tu alrededor. Esta red social fue creada por Mark Zuckerberg, con el objetivo de crear una comunidad para las universidades estadounidenses.

Uno de los ámbitos donde podemos desarrollar el potencial de esta red social es en el educativo, porque Facebook es un espacio colaborativo, con un fuerte acento en lo social. Facebook nos brinda, por tanto, la posibilidad de conectar estudiantes entre sí en redes de aprendizaje colaborativo.

Facebook ofrece herramientas y aplicaciones para educación online a los usuarios y las más útiles son las siguientes:

Para estudiantes:

Brooks iRead: aplicación que permite compartir los libros que estás leyendo y ver lo que otros piensan de ellos.

DoResearch4me: esta aplicación permite facilitar la obtención de información para trabajos, tesis, etc.

Flashcards: para crear tarjetas en flash para ayudarte a estudiar en Facebook.

SkoolPool: para compartir opiniones sobre centros educativos, universidades, etc.

Jstor Searh: encuentra artículos completos de investigación en Facebook.

Notely: Organiza tu vida escolar como las notas, el calendario, los trabajos, etc.

Study Groups: para trabajos en grupo, pone en contacto a todos los miembros del grupo.

Notecentric: toma notas de Facebook y compártelas con tus compañeros de clase.

Para profesores:

BookTag: permite compartir y prestar libros a estudiantes, además de crear pruebas para estudiar.

WebinariaScreencastRecorder: graba un vídeo para los alumnos y compártelo con esta aplicación.

Mathematical Formulas: Distribuye fórmulas, soluciones y mucho más con esta aplicación.

SlideShare: permite crear aplicaciones para enviar a los estudiantes.

Para todos:

Calendar: para organizar tus días, poner recordatorios y compartirlo con otros.

To-Do List: crea listas de tareas para recordar en Facebook. También se pueden compartir.

Zoho Online Office: con esta aplicación puedes mantener todos tus documentos online, compartir con compañeros de clase, de trabajo, alumnos, etc.

Courses: aplicación para educación online, que permite añadir cursos, anuncios, asignaturas, encontrar compañeros de clase, crear debates y formar grupos de estudio.

Files: permite almacenar y recuperar documentos en Facebook, para que puedas acceder a ellos desde cualquier lugar donde puedas tener conexión a Internet.

WorldCat: permite buscar, catalogar tus documentos de biblioteca y compartir información con alumnos.

HeyMath: ofrece pequeños vídeos que explican conceptos difíciles de matemáticas, para compartir con alumnos o utilizar uno mismo.

CourseFeed: para compartir cosas de clase, anuncios, almacenar archivos, notificaciones y mucho más en Facebook. (Educ@conTIC, 2012).

6. Aspectos Metodológicos

Propósito de la Investigación: Aplicada

El tipo de investigación en este trabajo es aplicada al utilizar Facebook en el aula como herramienta de aprendizaje colaborativo en un politécnico en informática, a fin de lograr mejorar, desarrollar y posicionar este centro de educación técnica como líder de la región en su clase.

Nivel de Conocimiento: Exploratorio

El Facebook como herramienta de aprendizaje colaborativo en un Politécnico en informática, es un tema u objeto de estudio poco estudiado en la República Dominicana, lo cual da carácter exploratorio al nivel de

conocimiento de la investigación. En este caso, la exploración permitirá obtener nuevos datos y elementos que pueden conducir a formular con mayor precisión las estrategias de competitividad y sostenibilidad en el objeto de estudio.

Estrategia: Documental y de Campo

Las fuentes bibliográficas y la web serán las bases que soporten la implementación de las estrategias en el campo de acción.

Métodos Teóricos

Síntesis: entra en acción al momento de identificar los componentes y elementos de Facebook como herramienta de aprendizaje colaborativo, partiendo de los elementos más sencillos a los de mayor complejidad, aplicándolos a los procesos que envuelve el funcionamiento de la red social con el propósito de que estos indicadores sirvan para el diseño de la estrategia de competitividad y sostenibilidad del politécnico en informática. Para la derivación de conclusiones utilizamos métodos inductivos y deductivos.

Inducción: Entra en acción a la hora de clasificar y analizar las opiniones particulares de diferentes autores sobre el uso de estas herramientas de aprendizajes colaborativo, además de los resultados de las investigaciones inherentes al objeto de estudio, para luego proceder a realizar afirmaciones generales y específicas.

Deducción: Servirá como herramienta para complementar aspectos referentes a reglas de uso y buenas prácticas que tienen implicación directa en el objeto de estudio: herramientas de aprendizajes colaborativo y su campo de acción: Politécnico en informática. Tratando de identificar

realidades, relaciones, causas y consecuencias de dichos resultados a favor del objetivo general de la investigación.

Métodos Empíricos: Consulta a Expertos: El uso de este método empírico nos permitirá obtener una perspectiva práctica a consideración de expertos en la materia, para caracterizar y valorar por medio de sus opiniones las posibles alternativas para llevar a cabo la estrategia de incorporar Facebook en el aula como herramienta de aprendizaje colaborativo en un politécnico en informática.

Estudio de Caso: El escenario que hace referencia el campo de acción es el politécnico José Núñez de Cáceres, ubicado en la ciudad de San José de Ocoa, Provincia con el mismo nombre. Uno de los centros de educación técnica más reconocido de la regional sur y el propósito fundamental es analizar y evaluar las causas de la ausencia de la red social en el centro y sobre estas bases proponer una estrategia de incorporación de Facebook en los procesos de enseñanza aprendizajes que desarrolla el centro educativo.

Métodos Cualitativos

Intervienen al recolectar y aplicar los principios teóricos de Facebook en el aula como herramienta de aprendizaje colaborativo, a la estrategia destinada a producir un ambiente interactivo entre maestros y estudiantes.

7. Tabla de contenido del informe final

Portada

Agradecimientos

Resumen

Introducción

Capítulo I: Herramientas de aprendizaje en un politécnico en informática.

1.1 Origen y evolución de las herramientas de aprendizaje en el aula.

1.2 Tendencias de modelos y herramientas de aprendizaje en un politécnico.

1.3 Diagnóstico y situación actual de las herramientas de aprendizaje en el politécnico de informática José Núñez de Cáceres, San José de Ocoa.

Capítulo II: Diseño de una estrategia de Facebook en el Aula como herramienta de aprendizaje colaborativo en un politécnico en Informática.

2.1 Condiciones y requisitos previos de la estrategia de Facebook en el aula.

2.2 Estructura de la estrategia del uso de Facebook en el aula como herramienta de aprendizaje colaborativo.

2.2 Técnicas y procedimientos para la implantación de la Estrategia.

Capítulo III: Facebook en el Aula como herramienta de aprendizaje colaborativo en informática en el Politécnico José Núñez de Cáceres de San José de Ocoa.

3.1 Ejemplificación de la estrategia de Facebook en el aula en el proceso de aprendizaje colaborativo de informática en el Politécnico José Núñez de Cáceres de San José de Ocoa.

3.2 Ventajas y desventajas del uso de Facebook en el aula como herramienta de aprendizaje colaborativo en un politécnico de informática.

Conclusiones y recomendaciones

Bibliografía

Anexos

8. Bibliografía Preliminar

Argüelles, E. (21 de Agosto de 2013). *Vèrtice News*. Recuperado el 9 de Marzo de 2016, de Vèrtice News: <http://www.vertice.org/blog/aprendizaje-colaborativo-cuando-el-alumno-se-apodera-del-aula/>

Dirección General de Educación Técnico-Profesional. (11 de Enero de 2012). *DGETP, Educaciòn Tècnico Profesional*. Recuperado el 4 de Febrero de 2016, de DGETP, Educaciòn Tècnico Profesional: dgetp.edu.do/carreras

Educ@conTIC. (Febrero de 12 de 2012). *Educ@conTIC, El uso de las TIC en las aulas*. Recuperado el 2016, de Educ@conTIC, El uso de las TIC en las aulas.

Educ@conTIC. (12 de Febrero de 2012). *Educ@conTIC, El uso de las TIC en las Aulas*. Recuperado el 15 de Marzo de 2016, de Educ@conTIC, El uso de las TIC en las Aulas: <http://www.educacontic.es/blog/Facebook-en-educacion>

- Educaciòn Futura. (11 de Abril de 2015). *EF, Educaciòn Futura, Periodismo de Interès Pùblico*. Recuperado el 3 de Febrero de 2016, de EF, Educaciòn Futura, Periodismo de Interès Pùblico: www.educacionfutura.org/las-ventajas-de-usar-Facebook-con-tus-alumnos
- Educando. (1 de febrero de 2014). *Educando*. Recuperado el 12 de Marzo de 2016, de Educando: <http://www.educando.edu.do/articulos/docente/razones-para-empezar-usar-Facebook-en-el-aula>
- Garrido, A. (23 de Enero de 2014). *Redes Sociales en el aula*. Recuperado el 24 de Marzo de 2016, de Redes Sociales en el aula: <http://eduredes.antoniogarrido.es/Facebook.html>
- Grupo Educare. (12 de Marzo de 2014). *Divisiòn, Competencias Tecnològicas*. Recuperado el 5 de Febrero de 2016, de Divisiòn, Competencias Tecnològicas: <http://www.grupoeducare.com/dct/index.php/pit/informatica-y-tecnologia-educacion-media-y-superior>
- Ibarra, O. T. (1 de Enero de 2012). *Comunicaciòn Online*. Recuperado el 24 de Enero de 2016, de Comunicaciòn Online: www.es.slideshare.net/mobile/prepan1tol/comunicacion-online
- Jonathan Chattás, I. B. (22 de Junio de 2015). *Educ.ar*. Recuperado el 2 de Febrero de 2016, de Educ.ar: <http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=113952>
- Londoño, H. I. (22 de Marzo de 2011). *Una introducciòn Històrica de la Educaciòn Politècnica*. Recuperado el 24 de Enero de 2016, de Una introducciòn Històrica de la Educaciòn Politècnica: eltesorodelacumbre.blogspot.com/2011/03/una-introduccion-historica-de-la.html?m=1

Manco, I. R. (28 de Junio de 2011). *Educar, El portal educativo del estado Argentino*. Recuperado el 25 de Enero de 2016, de Educar, El portal educativo del estado Argentino: portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/Facebook-aprendizaje-en-red-de-1.php

Manco., I. R. (28 de Julio de 2011). *Educar, El Portal Educativo del Estado Argentino*. Recuperado el 26 de Enero de 2016, de Educar, El Portal Educativo del Estado Argentino: <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/Facebook-aprendizaje-en-red-de-1.php>

Martí, J. (5 de Mayo de 2012). *XarxaTic*. Recuperado el 26 de Enero de 2016, de XarxaTic: <http://www.xarxatic.com/si-usamos-Facebook-como-herramienta-educativa/>

Medi@esfera. (16 de Julio de 2015). *Medi@esfera, Comunicación estratégica online*. Recuperado el 6 de Febrero de 2016, de Medi@esfera, Comunicación estratégica online: <http://mediaesfera.com/comunicacion-estrategica-online-una-inversi>

Montoya, M. S. (23 de Abril de 2012). *Centro de Comunicación y Pedagogía*. Recuperado el miercoles 1 de Marzo de 2016, de Centro de Comunicación y Pedagogía : <http://www.centrocp.com/las-herramientas-de-las-tic-para-el-aprendizaje-colaborativo-casos-practicos/>

Ortiz, M. E. (Viernes de Octubre de 2012). *Monografias.com*. Recuperado el Miercoles 1 de Marzo de 2016, de Monografias.com: www.monografias.com/educacion.shtmlcom/trabajos46/informatica-y-educacion/informatic

pame95.wordpress.com. (30 de Diciembre de 2012). *pame95.wordpress.com*. Recuperado el 26 de Enero de 2016, de pame95.wordpress.com: <https://pame95.wordpress.com/2012/12/30/comunicacion-en-linea-online/>

- Pèrez, I. (14 de Noviembre de 2011). *Infotep*. Recuperado el 3 de Febrero de 2016, de Infotep: www.infotep.gov.do/pdf_prog_form/ftp%20empleo.pdf
- Roncales, F. (12 de Diciembre de 2012). *Website de Favio Roncales*. Recuperado el 2 de Febrero de 2016, de Website de Favio Roncales: <https://sites.google.com/site/websitedefavioroncales/herramientas-1>
- Rubìn, R. (12 de Agosto de 2014). *Ciudadano 2.0*. Recuperado el 24 de Enero de 2016, de Ciudadano 2.0: www.ciudadano2cero.com/Facebook-que-es-como-funciona/
- Salazar, E. E. (1 de Marzo de 2013). *Unika*. Recuperado el 3 de Febrero de 2016, de Unika: <https://fannyjb180597.wordpress.com/2013/03/01/5-definiciones-de-internet/>
- Soler, N. P. (3 de Julio de 2015). *Digital Marketing Trends*. Recuperado el 3 de Febrero de 2016, de Digital Marketing Trends: <http://digitalmarketingtrends.es/ventajas-y-desventajas-de-las-redes-sociales/>
- The Education Foundation, F. &. (01 de Abril de 2015). *Eduteka*. Recuperado el 15 de Marzo de 2016, de Eduteka: <http://www.eduteka.org/articulos/Facebook>