
◆ **Investigaciones sobre
problemas educativos y sociedad** ◆



Coordinadores :

Beatriz Herrera Guzmán

Ma. de Lourdes Salas Luévano

Marco Antonio Salas Luévano

Investigaciones sobre problemas educativos y sociedad

Coordinadores:

Beatriz Herrera Guzmán,
Ma. De Lourdes Salas Luévano,
Marco Antonio Salas Luévano.

Cuidado de la edición:

Óscar Domínguez Caldera
Editorial Rey Chanate
Departamento Editorial UAZ

Imagen y diseño de portada:

Óscar Edgar López

Primera edición digital: otoño 2018

ISBN: 978-607-8368-86-0

Impreso y hecho en México

Universidad Autónoma de Zacatecas
“Francisco García Salinas”

Departamento Editorial UAZ
Torre de Rectoría, 3er piso,
Campus UAZ Siglo XXI,
Carretera Zacatecas-Guadalajara, km. 6,
Colonia Ejido La Escondida
C.P. 98000, Zacatecas, Zacatecas.
investigaciónyosgrado@uaz.edu.mx

Se prohíbe la reproducción parcial o total de esta obra
en ningún medio electrónico o mecánico, sin la autorización
de la institución editora.

Flor Celene Saldaña Nava

Uso de la tecnología en alumnos de cuarto semestre de la Modalidad Escolarizada de la Licenciatura en Educación Secundaria de la Escuela Normal Superior "Profr. Moisés Sáenz Garza".....660

Ma. Asunción Balderas Mireles

José Luis Rodríguez Sánchez

Rita Mata Mata

Facebook como Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje para diversificar la asignatura de historia en el contexto multigrado.....671

Noé Manuel García Pérez

Lizeth Rodríguez González

Marco Antonio Salas Quezada

Eje 8. La formación del investigador educativo.

Algunas miradas en relación con la investigación-intervención educativa.....681

Mayra Amor Díaz Gazga

El desarrollo de competencias investigativas desde las escuelas normales.....688

María Eduviges Saltijeral Buena

Construcción de reactivos de opción múltiple válido para maestros-investigadores.....699

Benjamín Puga Reyes

El desarrollo de competencias investigativas desde las escuelas normales.....707

María Eduviges Saltijeral Buena

Eje 9. Relaciones entre educación e historia

La laicización de la infancia en Zacatecas, 1870-1910. Los niños: aprendices y actores desde las lecciones de Moral Práctica.....736

María del Refugio Magallanes Delgado

Facebook como Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje para diversificar la asignatura de historia en el contexto multigrado

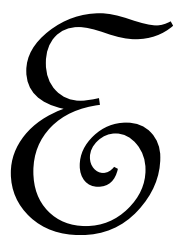
- **Noé Manuel García Pérez**
- **Lizeth Rodríguez González**
- **Marco Antonio Salas Quezada**

Resumen

En este apartado, se describe la estrategia que se utilizó para diversificar la enseñanza de la asignatura de historia en una escuela de organización multigrado a 20 alumnos que cursaban el 5to y 6to grado de primaria, mediante una modalidad *blended learning* que permite combinar las ventajas del mundo virtual con la enseñanza presencial, a través de la red social Facebook utilizada como Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje. Los resultados permitieron identificar las relaciones entre alumnos, recursos educativos y el docente, así como los beneficios que tiene la diversificación de estrategias en la enseñanza plasmadas en el desarrollo de aprendizajes esperados referentes a los contenidos históricos seleccionados.

Palabras clave: Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje, *Facebook*, *blended-learning*, Tecnologías de la Información y Comunicación.

Introducción



En el contexto educativo, una de las principales evoluciones que se han presentado en las últimas décadas, es la inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como herramientas didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Dentro de la educación básica los nuevos modelos educativos centran su papel en el alumno, el trabajo colaborativo y la innovación.

Consecuentemente los recursos tecnológicos son una herramienta más que ayudan a desarrollar competencias en estos ámbitos. De esta forma los enfoques y propósitos de cada una de las asignaturas las incluyen para la transformación del perfil de egreso del alumno, pues se exigen personas que no sólo estén preparadas para atender su contexto, sino también para responder a este mundo globalizado.

En México dentro de la educación básica, el nivel “primaria” tiene sus particularidades con respecto a los demás niveles, como los son las etapas de desarrollo de la persona, la gradualidad de aprendizajes esperados y propósitos por asignatura, la organización de las actividades, el tiempo efectivo de la jornada escolar, por mencionar algunas, siendo además la modalidad en su organización una de estas, ya que se busca responder a las necesidades que el contexto demanda. Tenemos entonces, escuelas de organización completa, que son aquellas escuelas que imparten los seis grados de educación primaria y tienen un maestro por cada grado; y aquellas escuelas que, independientemente del número de grupos y maestros con que cuentan, no imparten el ciclo completo de educación primaria, las denominadas escuelas incompletas o multigrado.

La oferta multigrado es un espacio que, si bien permite la conjunción de niños de diversos grados y edades en una misma aula, valorando la equidad y la empatía, también muestra diversidad en las necesidades académicas, psicológicas y de desarrollo, donde las condiciones no siempre son óptimas, y como resultado, presenta muchas desventajas con respecto a las escuelas completas.

Los actores involucrados en el sistema educativo se han preocupado por acrecentar cada vez más la cobertura de las TIC en cada rincón de la educación básica, sin embargo, la mayoría de los trabajos previos sólo se han enfocado en la escuela de organización completa, siendo insatisfactorio hasta ahora la inclusión en las escuelas multigrado, que generalmente, son las más marginadas y carecen de la oportunidad de obtener recursos de todo tipo.

Es indudable la responsabilidad del docente de crear los espacios adecuados para que el proceso de enseñanza-aprendizaje llegue a buen término, y las herramientas virtuales que podrían facilitar esta importante tarea, sin lugar a dudas, toman ahora un rol trascendental. Se cuenta afortunadamente con la posibilidad de utilizar la *Web 2.0*, que surge como una reforma a la manera de ver e interactuar con la información digital, y desprendido de esta red, los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA), los cuales permiten crear procesos de socialización, interacción y comunicación en un ambiente de aprendizaje distinto.

Además, la inclusión de internet y cada uno de sus elementos dentro del ámbito educativo, permite eliminar barreras que sobre todo afectan considerablemente el trabajo en un contexto rural de aulas multigrado, como lo son el tiempo y el

espacio, y la modalidad *blended learning* (*b-learning*) que permite rescatar todos los elementos importantes de la enseñanza *face to face* (cara a cara) y anexarle las bondades de la mediación didáctica virtual, favorece una mezcla necesaria en esos contextos para la diversificación de estrategias y contenidos.

Basados en el precepto de brindar a todos los alumnos las mismas oportunidades de aprendizaje sin importar las condiciones de su institución educativa o contexto, es que para este proyecto se buscó desarrollar estrategias dentro de un EVEA para alumnos de 5° y 6° de una escuela tridocente en la asignatura de historia, desarrolladas mediante una modalidad de trabajo *b-learning*, para identificar el impacto de las interacciones entre alumnos, docente y las herramientas propias de la red social *Facebook*, elemento en cual fue diseñado nuestro EVEA, y así alcanzar aprendizajes esperados acorde a cada grado escolar.

Se plantea que el uso de Facebook como EVEA podría solventar las múltiples desventajas que presentan las escuelas multigrado con relación a las escuelas de organización completa, debido a que favorece la diversificación del aprendizaje, dotando a los alumnos de autonomía dentro de una práctica de socialización, utilizando la innovación en la intervención pedagógica, y beneficia el desarrollo de habilidades TIC para el aprendizaje.

Entorno Virtual de Enseñanza-Aprendizaje para la diversificación de la enseñanza

La *Web 2.0* marcó un cambio radical en la manera de interactuar con la información que encontramos en *Internet*, pasando de la simple consulta estática de información, a tomar un rol activo de participación en la misma, para poder convertir el espacio en un entorno de construcción de conocimiento. Actualmente, los contenidos educativos están asociados a la *Web 2.0*, favoreciendo la educación mediante el uso de herramientas tecnológicas en los espacios físicos, dando origen a una transformación de componentes informáticos, que permiten adquirir interacción didáctica de manera que, el alumno desarrolle habilidades y nuevos conocimientos mediante un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje.

Como parte del desarrollo del proyecto, se determinó usar un EVEA para la diversificación de la enseñanza (en este caso dentro de la asignatura Historia), que a su vez, viene a formar parte de las herramientas de la *Web 2.0*. Distintos autores han buscado definir este tipo de ambientes de aprendizaje mediados por las herramientas tecnológicas, dando diversos nombres, tales como: Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje o EVEA (Salinas Ibáñez, 2004), Entorno Virtual de

Aprendizaje o EVA (Aguirre y Manasía, 2009), y Ambiente Virtual de Aprendizaje o AVA (Peralta Caballero y Díaz Barriga, 2010).

Para esta investigación, se optó por utilizar la denominación EVEA, que Salinas Ibáñez (2004) define como:

...el escenario físico donde un alumno o comunidad de alumnos desarrollan su trabajo, incluyendo todas las herramientas, documentos y otros artefactos que pueden ser encontrados en dichos escenarios, es decir, el escenario físico, pero también las características socio/culturales para tal trabajo, apoyado en decisiones relacionadas con el diseño de la enseñanza y de la tecnología misma (Salinas Ibáñez, 2004, p.3).

De igual manera, es importante destacar la incursión de la modalidad *blended learning* dentro del proyecto, la cual es un tipo de organización que permite mezclar la enseñanza presencial, con la enseñanza no presencial, a través de las TIC, de una manera asíncrona y que vendría a convertirse en una propuesta capaz de satisfacer necesidades de aprendizaje de los alumnos, de una manera más crítica y autónoma.

Acorde a la aportación de Turpo (2013), el *B-learning* “deriva de la mezcla del entorno convencional del “*face to face*” con las potencialidades generadas por los ambientes virtuales, provocada por la expansión de las TIC en el aprendizaje” (p.4). Así, se favorece un clima de confianza en un entorno social, potenciando a su vez los aspectos tecnológicos y creando nuevos entornos de aprendizaje.

En este proyecto, el diseño de EVEA mediante la modalidad *b-learning*, se ve influenciada directamente por dos teorías de aprendizaje principalmente: la teoría socio cultural o socio constructivista, y la teoría conectivista. No se pueden dejar estos aportes a un lado, pues proponen la forma en la cual se desarrolla el conocimiento, las características que influyen y el papel que deben tomar tanto docente como alumno, además sirven como guía y soporte a nuestro trabajo.

La teoría socio cultural, fue formulada por el psicólogo educativo Lev Vygotsky (1968), esta teoría menciona el impacto que tiene la interacción social en el aprendizaje de los estudiantes, el efecto del contexto en el cual se desenvuelven, así como el lenguaje como herramienta primordial dentro del proceso. Según menciona en el documento Teaching guide for G.SIs (2016), “las estructuras cognitivas humanas son, como Vygotsky creía, socialmente construidas. El conocimiento no es solamente construido, sino que es re construido” (pág. 9), y este principio, en conjunto con los aportes mencionados anteriormente, funcionan como elementos angulares de nuestro ambiente de aprendizaje virtual.

Por otra parte, el conectivismo es definido como “una teoría de aprendizaje para la era digital” (Siemens, 2014), y que

define el aprendizaje, según Gutiérrez (2012) como “un proceso continuo que ocurre en diferentes escenarios, incluyendo comunidades de práctica, redes personales y en el desempeño de tareas en el lugar de trabajo” (p.113). Así pues, podemos resaltar que el aprendizaje se da de manera constante, y no siempre es de manera formal, y la tecnología afecta considerablemente este proceso, cambiando nuestras percepciones del mundo que nos rodea.

La diferencia principal con las otras teorías de aprendizaje reside en el aprendizaje a través de redes, pero como ya se mencionó al inicio, esta teoría no contradice las demás, sino que surge haciendo énfasis en la necesidad de incluir las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así pues, el aporte conceptual de estas teorías será importante en el desarrollo de nuestro Entorno Virtual para lograr tener éxito.

Estrategia para la aplicación del proyecto

Para poder diversificar la enseñanza en la asignatura de Historia, y lograr así que los alumnos puedan aprender a pensar históricamente, hay que hacer énfasis en las estrategias didácticas y los recursos que se puedan utilizar para lograr el objetivo, pues son de vital importancia para aprovechar el tiempo dentro y fuera del aula y lograr que el contenido sea significativo para todos los alumnos. Es por esto que se determinó el uso de la plataforma *Facebook* como un Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje, que funja como un elemento socializador y permita crear, y a la vez compartir contenido en múltiples direcciones, para innovar en cuanto al uso de nuevos recursos didácticos, que generen motivación, y, sobre todo, favorezcan el desarrollo del pensamiento histórico de los alumnos.

La investigación se realizó en la Escuela Primaria “Miguel Hidalgo”, ubicada en la comunidad de Santa Rosa, dentro del municipio de Fresnillo, Zacatecas, México. Las condiciones de dicho lugar y de la propia institución, permitieron la selección de esta escuela para el desarrollo del proyecto, ya que es una escuela de oferta multigrado con organización tridocente.

A pesar de este elemento, dentro de la escuela primaria no se cuenta ni con centro de cómputo, aula de medios, ni mucho menos acceso a Internet, y son minoría las personas que tienen la oportunidad de contar con esta herramienta en casa, por lo que el desarrollo de actividades desde el ciber café y el trabajo colaborativo en casas de algunos alumnos se tornó trascendental.

Los sujetos de estudio fueron 20 alumnos del grupo de 5° y 6° grado, de los cuales 11 son niños, y 9 niñas, todos entre 10 y 11 años de edad. En su totalidad, los alumnos conocen la red social de *Facebook*, de los cuales 12 señalaron que tienen una cuenta en esta red y la utilizan más de 2 veces a la semana para diversas actividades. Este elemento permitió direccionar la investigación, incorporando elementos conocidos por el alumno que facilitarían centrarnos sustancialmente en el desarrollo de aprendizajes, y no tanto en la capacitación para utilizar otras plataformas virtuales.

Para la obtención de datos, se elaboraron dos encuestas diferentes, ambas diseñadas por el docente titular: la primera dirigida a los alumnos para identificar conocimientos previos entorno a la red social, saber cuántos de ellos ya lo utilizaban o que personas en sus familias tienen un perfil de *Facebook* elaborado, y cuáles son las principales ventajas que le atribuyen a esta red social. Además, esta encuesta permitió conocer qué otras herramientas de la *Web 2.0* conocían y utilizaban.

La segunda encuesta, fue aplicada a los padres de familia para conocer la frecuencia con la cual hacen uso de internet, si están al cuidado de sus hijos cuando ellos ingresan, si tienen acceso a internet en casa, dispositivos propios para navegar en internet, ya sea computadora, laptop, teléfonos inteligentes, o tabletas, y conocimientos generales sobre la red social *Facebook*.

La aplicación de ambas encuestas fue realizada dentro de la escuela primaria, siendo la referente a padres de familia con cita previa por la tarde para no interrumpir las clases. Se dio una segunda reunión con padres de familia y directora del plantel, para dar a conocer el proyecto, sus objetivos, y a consecuencia de los resultados de la encuesta aplicada a los alumnos, las implicaciones que tendría utilizar la red social *Facebook* como un Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje, donde al restringir esta herramienta su uso personas menores de 14 años, ellos deberían fungir como administradores en conjunto con los alumnos, y así favorecer el trabajo colaborativo.

Antes de comenzar con las actividades en el entorno virtual, era necesario lograr que todos los alumnos pudieran acceder a *Facebook*, por lo que primero deberían obtener una cuenta de correo electrónico. Se citó a los 8 alumnos restantes en diferentes días para elaborar su cuenta a través de *Gmail*, y en el mismo día se procedió a crear su espacio en *Facebook*, siendo los datos administrados por docente, alumno y padre de familia.

Las actividades en la plataforma fueron tres, diseñadas a través de la selección de aprendizajes esperados referentes a contenidos del bloque II de planes y programas de estudio vigentes en la asignatura de historia. Los contenidos seleccionados en quinto grado fueron referentes a *De la Reforma a la República Restaurada*, y para sexto grado los contenidos fueron *Las civilizaciones agrícolas de Oriente y las civilizaciones del Mediterráneo*.

Dos actividades fueron diseñadas con los contenidos de quinto grado, y la actividad restante con los de sexto grado. Se incluyó a todos los alumnos en las tres actividades sin importar su grado, ya que se buscaba identificar las interacciones que se pudieran generar con esta herramienta, y no limitar el desarrollo de aprendizajes esperados a solo un grupo, al contrario, incentivarlo mediante procesos de intercambio de ideas y complemento de las mismas, prevaleciendo conceptos fundamentales de las teorías conectivista y sociocultural.

Para el análisis de la información arrojada por las actividades se utilizaron dos instrumentos de evaluación. El primero fue un registro de participación para cada actividad, en el cual se seleccionaron 4 indicadores (1.Actividad vista por el alumno, 2.Participa en la actividad, 3.Interactúa con sus compañeros a través de comentarios, reacciones y/o aportes, 4.Los aportes son pertinentes acorde a las indicaciones y aprendizajes esperados), que permitía dar cuenta del registro de actividad y su frecuencia en la plataforma, así como la motivación que de ella se desprendía al utilizar diferentes recursos.

El segundo fue una lista de cotejo elaborada para identificar del desarrollo de aprendizajes esperados, a los cuales se les asignó la etiqueta *AE*. Fue diseñada a partir de planes y programas de estudio, por lo que este instrumento se dividió en dos, una lista de cotejo para ver los *AE* de quinto grado, y otra para ver los *AE* de sexto grado (en cada instrumento se seleccionaron 3 aprendizajes esperados). Las actividades se diseñaron acorde a las sugeridas para el aprendizaje de la asignatura en los mismos planes y programas, pero considerando los conocimientos previos de los alumnos, así como las potencialidades de la red social *Facebook* como *EVEA*.

Conclusiones y resultados

Como se mencionó en la introducción, en este proyecto se buscaba ver el impacto de un *EVEA*, en este caso el *Facebook*, en la diversificación de la enseñanza en la asignatura de historia dentro del contexto multigrado, y ver si era viable su uso posteriormente. En general, los resultados obtenidos a través de las diversas herramientas desarrolladas, se observa que los alumnos aceptan favorablemente la introducción de la red social como otra herramienta de aprendizaje, pues las respuestas de las entrevistas, así como la participación registrada en cada una de las actividades fueron muy favorables.

A pesar de la complejidad para diversificar la enseñanza en las aulas de las escuelas multigrado en Educación Primaria tomando en cuenta las características particulares que estas suponen, se encontró que es posible hacerlo a través las herra-

mientas de la *Web 2.0*, específicamente con la creación de un Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje dentro de la red social *Facebook*, pues a través de las actividades realizadas, se vio un proceso de flexibilización en las secuencias didácticas generadas en la asignatura de historia, pues supuso cambios en cuanto al tiempo, lugar, y espacio de nuestros ambientes de aprendizaje, así como la consideración de los ritmos de aprendizaje de nuestros estudiantes.

Así pues, el diseño de nuestro Entorno Virtual en una modalidad *b-learning* se encontró centrado en los alumnos, ya que la toma de decisiones en cada una de las actividades, así como la selección de rutas de aprendizaje desencadenó en lograr autonomía dentro de la propia práctica social y desarrollar ciertos aprendizajes esperados, ya que, en ocasiones, es imposible vincular contenidos históricos en un aula con dos grados escolares diferentes.

Del mismo modo, la red social *Facebook* a la par de los aprendizajes esperados, permite desarrollar también conceptos históricos de segundo orden, los cuales ayudan a evolucionar el pensamiento histórico de nuestros estudiantes, haciéndolos más críticos, y sobre todo, ayudándonos a optimizar tiempo dentro de nuestras clases de Historia en el aula regular. Al respecto, Amaro de Chacín (2010) argumenta que “la mediación didáctica Virtual tiene la fortaleza de favorecer encuentros interactivos con mayor duración, lo cual se traduce en productividad y ahorro de tiempo” (p.156), y al no resultar *Facebook* una red social desconocida para los estudiantes, permite lograr un impacto más rápido y significativo, tanto en los objetivos curriculares, así como en el manejo y desarrollo de habilidades TIC para el aprendizaje.

Hay que señalar, que la inclusión de este tipo de herramientas en el contexto multigrado es parte de un proceso, por lo que el desarrollo de aprendizajes esperados, así como las habilidades TIC para el aprendizaje en sus diversos ámbitos (Información, Comunicación efectiva y colaboración, convivencia digital y tecnología) no se logra del todo, y en muchas ocasiones se ve reflejado en las interacciones, o la falta de ellas en cada una de las actividades. También, una vez trabajado el concepto referente a las habilidades TIC, se considera viable realizar una mayor flexibilidad en el entorno virtual, donde los alumnos puedan seleccionar en mayor medida la ruta educativa que mayor les convenga acorde a sus necesidades de aprendizaje y grado escolar. Se sugiere en investigaciones futuras revisar con más precisión la distribución de las actividades en una modalidad *b-learning*, así como también el manejo del tiempo histórico a través de los EVEA.

Bibliografía

- Aguirre A., & Manasía N. (2009). Web 2.0 y Web semántica en los entornos virtuales. *Multiciencias*, IX(3), 320-328.
- Amaro de Chacín, R. (2010). La mediación didáctica en entornos virtuales. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, XI (3), 156-173. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=170121969007>
- Center, G. S. (2016). *Teaching guide for GSIs. Teaching and resource center*, 1-21. Recuperado de
- <http://gsi.berkeley.edu/gsi-guide-contents/learning-theory-research/social-constructivism/>
- Gutierrez Campos, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*(1), 111-122.
- Peralta Caballero, A., & Díaz Barriga, Frida (2010). Diseño instruccional de ambientes virtuales de
- aprendizaje desde una perspectiva constructivista. En Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Salinas Ibañez, J. (2004). Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Bordón. Revista de Pedagogía*, LVI(3-4), 469-481.
- Siemens, G. (2004). *A learning theory for the digital age*. Recuperado de <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>
- Turpo Gebera, O. (2013). Perspectiva de la convergencia pedagógica y tecnológica en la modalidad blended learning. *RED. Revista de Educación a Distancia*(39), 89-103.
- Vygotsky, Lev (1968). *Mind in Society*. London: Harvard University Press.