



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Xochimilco

LICENCIATURA EN SOCIOLOGÍA
MÓDULO: XII “SOCIOLOGÍA Y SOCIEDAD”
INTERNET COMO DERECHO EN LA SOCIEDAD
INFORMACIONAL

INFORME DE INVESTIGACIÓN FINAL QUE
PRESENTA:

CAROLINA EDITH LOPEZ GUERRERO

MATRÍCULA: 2152022996

ASESORA:

Dr. Patricia Gascón Muro

Trimestre 20-I:

CDMX, julio de 2020

Contenido

Introducción	2
Capítulo I Internet como derecho en la sociedad red.	6
1.1 El surgimiento de una dinámica social.....	6
1.2 El acceso a Internet y su entrada a México.....	10
1.3 El despliegue de los dispositivos móviles.....	12
1.4 La interacción cotidiana de las personas con artefactos digitales.....	15
Capítulo II La generación digital y la educación secundaria en México.	19
2.1 Comportamiento social de la generación digital.	19
2.2 La Educación en México a nivel secundaria.	21
2.3 La Tecnología Educativa: era de la personalización del aprendizaje.	22
2.4 La Educación a Distancia: e-learning y su contexto.	27
3.1 Presentación de estudio de caso.	31
3.2 Educación a distancia.....	43
Conclusiones Generales	56
Referencias	61
Anexos	64

Introducción

La sociología desde hace ya varias décadas nos dice que vivimos en una sociedad digital, en una sociedad de la información dado que en términos generales desde el marco de análisis de la sociedad red, propuesto por Manuel Castells se considera que actualmente a la sociedad se le incorporaron aspectos propios de la web 2.0 tales como el hipertexto y el pasaje del concepto de audiencia pasiva a usuarios activos, siendo la interactividad la característica principal de la sociedad red ¿que implica pensar a una sociedad como una red?, Castells define como requisito un conjunto de nodos interconectados, los nodos tienen como finalidad absorber y procesar información de forma eficiente para que la red se sostenga, por lo tanto las redes son estructuras comunicativas en el sentido de que se encargan de transmitir flujos de información de un nodo a otro, o de una red a otra.

Teniendo en cuenta este panorama nos planteamos estudiar el caso de cuatro adolescentes que cursaban el tercer grado de secundaria y salían del margen de la información red, debido a que por razones personales de sus padres no contaban con un *smartphone*, considerando que esto podía ser hándicap para su formación. Con la entrada en el mes de diciembre 2019 en China la propagación un virus de influenza con alto impacto de contagio en vidas humanas, la OMS publica la denominación de la entidad patológica como *Severe, Acute Respiratory Syndrome Coronavirus* tipo 2 (SARS-CoV-2), a causa de este virus se decidió establecer de manera emergente, medidas de distanciamiento social a lo que se le llamo una Pandemia, que, por su alto nivel de diseminación, convoca a detener todos los sectores productivos, educativos y sociales. (Milenio 2020)

Bajo estas condiciones tuvimos que adaptarnos a un cambio de perspectiva e indagar en la formación educativa de estos adolescentes ya que la pandemia, obstruía continuar con su periodo escolar presencial lo que nos llevó a preguntarnos cómo utilizaron estos jóvenes las Tecnologías de la Información y la Comunicación

(TIC) para cumplir con el proceso de Educación a Distancia durante el confinamiento. Desde entonces seguimos su proceso de educación y confinamiento y nos dimos a la tarea de trabajar mediante entrevistas, cuestionarios y el acompañamiento a través de su rutina.

Al mismo tiempo investigamos la dinámica social que según Castells existe en las redes sociales y organizativas: los actores sociales siguiendo sus valores e interés, interactúan con otros actores sociales creando y programando las redes, en otras palabras las redes van creciendo y complejizándose conforme se van sumando actores sociales y se producen más interacciones que a su vez los nodos o punto de conexión configuran o eliminan cuando ya no son necesarios. En estas condiciones, la capacidad de las redes para introducir nuevos contenidos en el proceso de organización social, se desarrolla con el cambio tecnológico y más concretamente con la evolución de las tecnologías de la comunicación.

La generación Z que presentamos en este trabajo o también llamada de nativos digitales, comparte estas condiciones ya que estos jóvenes son nacidos entre el 2001 y el 2010, para esta generación es tan normal el uso de Internet en teléfonos inteligentes porque los usuarios del móvil encuentran en la conexión permanente (24/7) una forma inmediata y barata de extender sus vínculos familiares y de amistad a todos los escenarios por donde se desplazan a diario. En vista de la existencia del confinamiento nos dimos a la tarea de investigar si resultaba procedente hablar de *e-learning* ya que como bien sabemos cuenta con herramientas necesarias para el aprendizaje electrónico móvil facilitando la construcción del conocimiento y la resolución de problemas. Partimos de la hipótesis de que la educación a distancia debía ser un aprendizaje significativo para los alumnos de tercer año de secundaria durante el confinamiento y que, para lograrlo, el uso de las TIC en la educación era fundamental para los tiempos que se están viviendo.

Encontramos que la educación a distancia no contribuía a la construcción de un aprendizaje significativo, la manera en comprobamos esto, fue analizando las tareas, el cumplimiento de las actividades tanto tradicionales como de e-learning, y

realizando entrevistas a profundidad con los alumnos. Intentamos entonces evaluar, si esto tenía que ver con el manejo de la tecnología.

Y no, encontramos que nuestros actores digitales si están inmersos en el mundo de la sociedad red y que son actores totalmente digitales ya que viven conectados a Internet durante mismo tiempo que otros usuarios también pueden estar conectados, pero que el uso que hacen de la tecnología no es un uso educativo, sino que es un uso lúdico y social. En pocas palabras la educación no es significativa y los chicos por más TIC que usen no están dándoles un uso adecuado, de manera que ellos no están recibiendo la información como conocimiento. Consideramos que para que las TIC contribuyan a la construcción de un aprendizaje significativo en la educación es necesario que se les presenten y enseñen de manera diferente la educación en línea precisamente tiene que cambiar el enfoque que estamos visualizando para resolver el problema educativo por el confinamiento y también para establecer esta relación en la que tanto se hace hincapié, entre alumnos y nuevas tecnologías de la comunicación e información: no es necesario presentarlas, ni enseñar a usarlas, tampoco acoplarlas al aprendizaje, sino que, es necesario hacer que los alumnos se interesen por el conocimiento, aunque sea el básico, para su formación como seres humanos. Por otro lado, hay que motivarlos para que se interesen en conocer, y no precisamente en resolver tareas, sino en adquirir conocimiento, que se formen, y se informen para que tengan herramientas que les ayuden a comprender el mundo en el que vivimos y que está siendo cada vez más cambiante.

El problema no está en las tecnologías está en el manejo educativo que de ellas hacemos ya que no les logramos transmitir el otro uso, no se les presenta un mundo de posibilidades con las tecnologías. Nos dimos cuenta que gracias a que nos dejaron saber de su vida por medio de su *WhatsApp*, e informarnos del tipo de actividades a desempeñar en su día a día y a las entrevistas continuas hasta el término de ciclo escolar, platicando su vida diaria, fue que establecimos en nuestro análisis que el suyo no era un aprendizaje significativo. El desarrollo del presente trabajo consta de tres capítulos y el conjunto de instrumentos como entrevistas,

cuestionarios e imágenes que adjuntamos constituyen una muestra del proceso presente en esta coyuntura. Lo que iniciamos considerando como un hándicap: no tener un celular, se resume ahora en una conclusión. Para nuestros jóvenes esto no hace una diferencia. Portar o no portar un celular no los excluye como miembros de la generación Z.

Capítulo I Internet como derecho en la sociedad red.

1.1 El surgimiento de una dinámica social

En los últimos cincuenta años se han presentado avances científicos entre ellos el desarrollo vertiginoso de la tecnología digital y de Internet. Pero para poder entender el desarrollo vertiginoso debemos decir que la tecnología se encarga de elaborar una conjunción entre la técnica, las herramientas y la ciencia, para crear productos que sirven para mejorar nuestra vida en la Tierra. Ahora bien a este avance se suma lo digital que permite dejar las tecnologías mecánicas o análogas. Esta información digital es precisa con mínimo margen de error y de forma.

Según Castells cuya obra influida por el pensamiento marxista anuncia que la información se ha vuelto central en nuestra sociedad, los datos son el nuevo motor de la economía. Ahora afrontamos una nueva revolución, esta vez digital en lugar de industrial, basada en nuevas maneras de generar y hacer circular la información. La digitalización empieza a ser un requerimiento para ser competente tanto social como profesionalmente.

Las tecnologías digitales ofrecen herramientas de auto empleo y facilitan, entre otras cosas el mercado del emprendimiento, la comunicación se renueva mediante trabajo y organización en red. Ofrecen una orientación al cliente sin tener que lidiar con las distancias. Este tipo de trabajos los encuentras más en Europa que en Sur América, y aunque parezca ser fácil, se necesita de capacitaciones, equipos y herramientas con una buena fuente.

El papel fundamental de los avances se determina por los acontecimientos económicos, sociales y políticos a una escala mundial, según lo descrito por Marx. Basándose en la producción de bienes y artículos de consumo, hoy día el auge de tecnologías digitales y de Internet, hace que el capitalismo se base en la información y el conocimiento.

Las sociedades humanas según Castells han dejado la era de la industria atrás y han entrado a la era de la información cuyas manifestaciones socioestructurales constituyen la sociedad red.

Este planteamiento postula que las sociedades red son una comunidad de interés global interconectada, en la cual el acceso a la red, el espacio de los flujos, ya no es exclusivo de un grupo social que domine. Cualquier persona, en cualquier lugar, puede utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para cualquier fin creativo. (Castells, 2000)

Habría que decir también que el concepto de información forma parte del nombre que recibe el tipo de sociedad que vive ligada a novedosos y variados modos de comunicarse con los demás.; el proceso histórico mediante el cual tiene lugar ese desarrollo de fuerzas productivas marca las características de la tecnología y su entrelazamiento con las relaciones sociales. Así, la sociedad que surge de ese proceso de cambio es tanto capitalista como informacional, aunque presenta una variación considerable en diferentes países, según su historia, cultura, instituciones y su relación específica con el capitalismo global y la tecnología de la información.

Dicho de otra manera, la sociedad red o de información son dos perspectivas complementarias que se remontan y destacan desde la década de los setenta. Posteriormente existieron otros bríos por explicar lo que estaba pasando desde décadas pasadas pero la sociedad en el siglo XX y principios del XXI en los sistemas productivos, educativos, de entretenimiento y de relaciones sociales en general se fundan en la información y en lo digital como proceso dinámico y de construcción dentro de la globalización

La sociedad red o de la información es un proceso que puede ser discutido, abordado desde diferentes perspectivas e incluso criticado, pero que jamás podrá ser negado porque se trata de una realidad que ha trasminado a las sociedades de

nuestro tiempo hasta ubicarse en las prácticas sociales cotidianas de un porcentaje importante de los ciudadanos del mundo. (Druetta, 2005)

El mundo se ha reconfigurado en una multitud de redes que se conectan por Internet, evocando así imágenes de personas dispersas por todo el mundo que mantienen unas con otros distintos tipos de relaciones activas y productivas pasando de una red a otra. Hoy día es posible acceder a la información las 24 horas del día mediante motores de búsqueda y unirse a servicios de chat para comunicarse de manera instantánea con personas que se hallan a miles de kilómetros de distancia redes basadas en la micro electrónica definen hoy la sociedad red. (Castells, 2000)

En cuanto a lo ya mencionado se presentan las características de la sociedad red y sociedad de la información (Tabla 1) que expresa porque estas dos perspectivas son complementarias.

Tabla 1. Características de la sociedad red y sociedad de la información	
Sociedad red	Sociedad de la información
Carece de centro.	Crecimiento rápido y constante de tecnologías de la información, que impactan no sólo a grandes sectores sociales sino a todas las ramas de la actividad humana.
Está compuesta por nodos de importancia variable.	Las nuevas tecnologías son flexibles, porque permiten procesos reversibles, reordenamiento de sus componentes y su organización.
Su poder social depende de la cantidad de información (la que concierne o le resulte relevante).	Se produce un reemplazo de los bienes industriales por los servicios de información.
De estructura abierta, capas que pueden expandirse o contraerse sin límites.	El uso de las tecnologías de información y comunicación propicia un cambio de paradigma social.
Capacidad de adaptación.	A partir de las tecnologías de información y comunicación las

	sociedades modernas adoptan cada vez más un modo de acción comunicacional.
Orden social organizado en redes y alrededor de redes.	Actividades productivas están cada vez más estrechamente vinculadas a la información.
Todo es dinámico e innovador. Orientado a los cambios sociales constantes y rápidos.	La producción de riquezas y la generación de valor están relacionados con el acceso a la información.
Transforma la vida social y económica	Se produce una reestructuración del sistema capitalista.
Fuente: de creación propia, datos tomados de Castells 2000 y Druetta 2005	

Como vimos en la tabla anterior las sociedades en red y de la información han transformado progresivamente la estructura de la sociedad, es cierto decir que aunque sucede menos aún hay grupos sociales económicamente menos favorecidos, pueden tener dificultades para acceder a las tecnologías basadas en Internet y reestructurar su estilo de vida en el mismo grado que los grupos socialmente dominantes. Ambos conceptos de era de la información y de sociedad red constituyen potentes herramientas de análisis del efecto transformador que ejercen las tecnologías de la información y la globalización tanto sobre la vida humana como en las relaciones sociales.

1.2 El acceso a Internet y su entrada a México.

A mediados de la década de los 70 las empresas transnacionales realizaron cambios en el mercado nacional para asentarse en el mercado global, a esto se le domina tecnología: conjunto de técnicas, procedimientos, herramientas, aparatos y aplicaciones desarrollados para fabricar, productos, dar servicio, construir, transformar o destruir objetos, y así facilitar la vida del hombre en un sentido práctico. La tecnología conocida como Internet es la red de comunicación que interconecta computadoras entre sí para comunicarse y compartir cualquier información, una de las primeras funciones fue la creación del correo (mail) el cual significa “en” de ahí se logra la primera conexión internacional que contaba solo con dos mil usuarios y en su mayoría solo era para el uso exclusivo de mail. Para esta misma década se fue dando forma al sistema, pensado en tener el control de la transmisión que permitiera enviar información de ida y vuelta.

Parafraseando a Carballar (2002), técnicamente la Internet la define como red de interconexión entre ordenadores y una cooperatividad de redes de interconnection y network y significa miles de redes interconectadas.

Tiempo después se crea la primera computadora personal y fue vendida a nivel masivo en el mundo, sin embargo, este proyecto no favorecía a toda la población mundial y solo podían tener equipos de cómputo aquellos que contaran con recursos económicos. Parte de este acontecimiento podría ser denominado como brecha digital.

Mas adelante este proyecto de computadora e Internet dio el auge más importante en su raíz de uso: las páginas multimedia básicas; conocidas por la terminación de www, sobre todo porque esta función podía difundir imágenes, textos, videos y audios, dándole mayor popularidad. Desde entonces se desfasó, aún más el conocimiento sociocultural y educativo de las sociedades menos favorecidas de este recurso/herramienta.

Internet es simplemente una red de redes, donde cada red o incluso cada ordenador, es una isla gobernada de forma local. Lo que cada isla ponga a

disposición del resto de los usuarios o lo que cada usuario haga al utilizar estos medios es responsabilidad de cada uno de ellos. (Carballar, 2002)

Para el siglo XX la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO), alertó sobre los desafíos de una nueva era tecnológica que sucedería en el siglo XXI; la revolución informática, la cual no será la responsable de resolver los problemas fundamentales de la educación en los países en desarrollo. Señaló también que el 90% de los servidores de Internet son de los países desarrollados y que sólo el 16% de los países en desarrollo tienen acceso a la red. (DOF,2013)

Siguiendo la brecha y pasando el tiempo, el uso de la computadora había entrado a las escuelas de educación básica, los maestros y los escolares conocieron las posibilidades del recurso como auxiliar de la enseñanza y facilitador del aprendizaje. De acuerdo a la Asamblea General de las Naciones Unidas se declaró el acceso a Internet como un “derecho humano”, México en el 2013 lo estableció como un derecho para todas las mexicanas y mexicanos, lo cierto es que, efectivamente, cada vez existen más usuarios, que visualizan el contenido de las páginas web, que brinda toda clase de información, gráfica y sonora permitiendo así dar a conocer artículos, productos o ideas y captar la atención de nuevos clientes. Este tipo de tecnologías, con la incorporación del uso de las computadoras personales y la popularización de Internet había proporcionado ventajas competitivas, permitiendo el desarrollo de un nivel intelectual y material, convirtiendo así las herramientas de Internet en navegadores, que permiten la fácil navegación por la web, esto da el poder de visualizar de una página a otra a través de hipervínculos. (UNAM, 2012)

En contraste con lo anterior como derecho humano a Internet, México hacia frente a un problema social con expresiones de desigualdad económica, política y educacional que afectaba el acceso a la red y a la información, esto se señaló como parte de la brecha digital, quedando un rezago educativo entre los años 2008 y 2010. Las entidades más afectadas por el aumento de la pobreza en menores de

18 años, en ese lapso fueron el Estado de México, Campeche, Hidalgo, Chiapas, Oaxaca y Michoacán. La sociedad, ante lo necesario tomó en cuenta que los programas de conectividad debían considerarse como despliegue tecnológico y venir acompañados de un conjunto de políticas de adopción y capacitación que canalizaran integralmente el beneficio a la sociedad en su conjunto.

1.3 El despliegue de los dispositivos móviles.

Los buscadores permiten encontrar información de manera fácil y rápida y se distinguen por venir en formato HTML o XHTML de hipertexto, así también existen diferentes tipos de páginas web como plataformas educativas, portales comerciales o informativas etc. Las más utilizados encontramos que son *Yahoo!*, *Ask*, *AltaVista*, *Terra* y *Google* estos buscadores ofrecen documentos virtuales y reconocen páginas web. (Delgado 2001)

El desarrollo de los buscadores conducirá a la aparición del fenómeno conocido como Web 2.0, el reconocimiento auspiciado y la importancia de los grupos como parte de los avances del desarrollo de la tecnología permitían que las aplicaciones ya no residieran en el ordenador del usuario, sino en un servidor lejano (la nube), al que se puede acceder por medio de Internet. Así el Internet incrementa su función en la comunicación, pero superando la dimensión individual/personal, para situarse en la grupal/social. El uso masivo de Internet, y la popularización de sistemas de comunicación móvil, o las posibilidades de conectarse a Internet y hacerlo transmitiendo una gran riqueza multimedia, fue favorable para una nueva etapa, en la que estamos inmersos actualmente, caracterizada por la construcción de redes sociales gracias al software social en que se basan las mismas y también en un incremento de contenidos y aplicaciones de libre acceso y abiertas a su posible modificación por cualquier usuario que, naturalmente, facilitan y popularizan cada vez más el uso social de la tecnología. (Benito, 2009)

El servicio de email sigue vigente no solo para el sector empresarial, sino para instituciones o personas sin fines de lucro. El servicio de tener una cuenta de correo no se cataloga como una red, esta última se centra en la comunicación y la transmisión de información. Habría que retomar que parte del despliegue de Internet y su evolución causó que el dispositivo monitor también cambiara y se sumaran unos cuantos dispositivos más por ejemplo el smartphone, Tablet, laptops, iPod entre otros, con la finalidad de poder posibilitar el acceso a Internet, permitiendo la movilidad de conexión a la red desde cualquier lugar y tiempo.

Ramírez (2012) define al dispositivo móvil como un procesador con memoria con formas de entrada como: teclado, pantalla, botones, otros y formas de salida (texto, gráficas, pantalla, vibración, audio, cable). Como dispositivos móviles para el aprendizaje se cuenta con las laptops, teléfonos inteligentes, asistentes personales, reproductores de audio portátil, *iPod*, *smartwach*), plataforma de juegos, que pueden o no estar conectados a Internet.

Usualmente el teléfono móvil se ubica como Smartphone o teléfono celular convencional y una computadora portátil como laptops. El teléfono celular (móvil) ofrece prestaciones similares a las que brinda una computadora y se destaca por su conectividad. En este sentido, cuenta con todas las funciones básicas de un celular (permite realizar llamadas telefónicas, enviar mensajes de texto, etc.) y se le agregan características avanzadas (conexión a Internet, pantalla táctil, capacidad multimedia, etc.) los beneficios que dichos aparatos presentan; como estar conectados permanentemente con los demás favorecen que su principal función sean las redes sociales y poder contactar con la gente en línea y relacionarse en tiempo real en medio de chats y simbología, de manera que las gentes interactúan teniendo que crear un perfil avatar, brindando datos personales de gustos y estilo de vida este entretenimiento se reconoce como redes sociales, entre estas las más populares que podemos encontrar son Facebook, Twitter e Instagram. (Cruz 2012).

Las alternativas de creación, como han sido las video conferencias, o llamadas en línea permitirán una comunicación simultánea direccional que incluye audio y video y que permite mantener reuniones grupales de personas situadas en distintas partes del mundo y que están alejadas entre sí, en la actualidad el Internet nos permite hacer un uso masivo de información.

En un mundo de información masiva los flujos globales de riqueza, poder e imágenes, la búsqueda de la identidad, colectiva o individual, atribuida o construida, se convierte en la fuente fundamental de significado social; no obstante, la identidad se está convirtiendo en la principal, y a veces única, fuente de significado en un periodo histórico caracterizado por una amplia desestructuración de las organizaciones, deslegitimación de las instituciones, desaparición de los principales movimientos sociales y expresiones culturales efímeras. Es cada vez más habitual que la gente no organice su significado en torno a lo que hace, sino por lo que es o cree ser. (Castells 2000).

Para la comprensión de la relación existente entre tecnología y sociedad es el papel del Estado, ya sea deteniendo, impulsando o dirigiendo la innovación tecnológica, es un factor decisivo en el proceso general, ya que expresa y organiza las fuerzas sociales y culturales que dominan en un espacio y tiempo dados. En buena medida, la tecnología expresa la capacidad de una sociedad para propulsarse hasta el dominio tecnológico mediante las instituciones de la sociedad, incluido el Estado. Ahora bien, en un mundo conectado en la era de la información que se caracteriza por la creación, el entretenimiento y la transmisión de conocimientos especializados, como las fluctuaciones del precio del petróleo o de los mercados financieros, en las sociedades capitalistas avanzadas, las redes de comunicación y de información económica y financiera constituyen el núcleo de la productividad y la competitividad. La transición de la producción de bienes y servicios a la producción de información y conocimientos ha transformado profundamente la naturaleza de las sociedades.

Castells (2015) señala que actualmente el modelo de organización dominante es la estructura en red, tanto si se trata de relaciones interpersonales como de instituciones o de sociedades al completo. Por su naturaleza abierta y maleable, las redes abarcan todo el planeta.

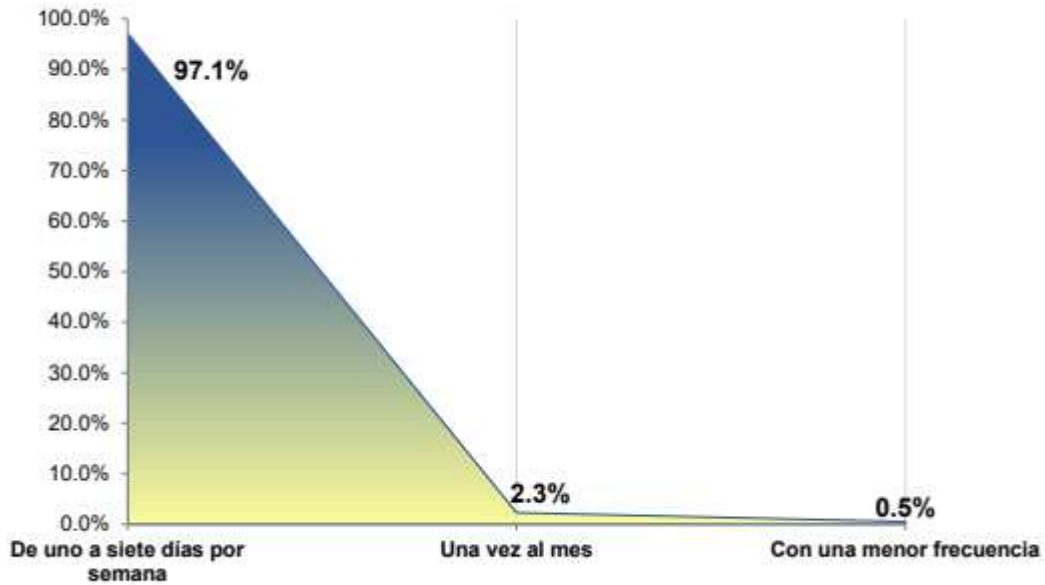
Los sociólogos clásicos como Karl Marx, Émilie Durkheim o Max Weber, usan el término sociedad para referirse a un estado-nación concreto fundamentalmente. Sin embargo, en la obra de Castells, el estado-nación pasa a ser el globo y todo lo que contiene. El mundo de los estados-nación más o menos independientes y con sus propias sociedades estructuradas internamente ya no existe: se ha reconfigurado en una multitud de redes que se superponen y entrecruzan. (Castells, 2015)

1.4 La interacción cotidiana de las personas con artefactos digitales.

Para la población mexicana, el acceso a Internet se ha convertido en algo cotidiano y la acompaña en la mayoría de sus actividades, ya sea directa o indirectamente. La manera en que las personas se conectan entre sí, acceden y comparten información cambia a un ritmo acelerado gracias a la acción de la TIC que nos brindan nuevos dispositivos y herramientas asociados.

Cabe señalar que en México los usuarios recurrentes aquellos que usan el Internet uno o más días por semana representan el 97.1% del total de la población usuaria. Aunado a esto, tenemos también a los que la usan de manera mensual (2.3%) que, junto a aquellos que usan Internet uno o más días por semana, alcanzan una proporción del 99.4% (Gráfica 1). Los usuarios con una menor frecuencia (menos de una vez al mes) representan el 0.5 por ciento. (INEGI, 2019)

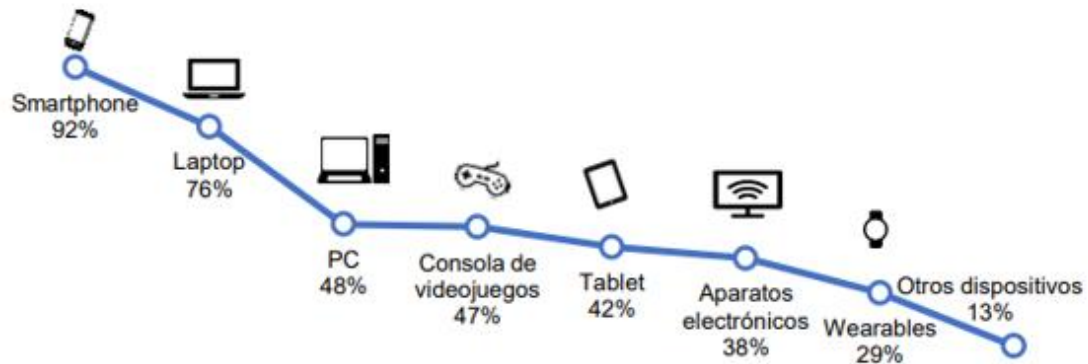
Gráfica 1 Porcentaje de usuarios de Internet por frecuencia de uso, 2018



Fuente: INEGI, ENDUTIH 2018.

Ahora bien, existen diversos dispositivos de conexión entre ellos tenemos el más popular con un 92% de usuarios que lo ocupa un smartphone, le sigue el uso de laptop con 76% y no menos importante la PC que representa el 48% de usuarios, es importante señalar que no son los únicos dispositivos que cuentan con conexión a Internet. (Gráfica 2) En el último perfil de internautas evaluado en el 2019, México alcanzó un 71% de penetración entre la población de personas que tiene acceso a Internet. Sin embargo, los adolescentes y jóvenes son los usuarios que más nos interesan para nuestro estudio, en cuestión a Internet y redes sociales, este grupo representa el 14% de los internautas mexicanos. (Asociación de Internet MX, 2018)

Gráfica 2. **Dispositivos de Conexión**



Fuente: Asociación de Internet MX, 2018

El uso de los equipamientos tecnológicos en el hogar se circunscribe al entretenimiento y el juego. El único equipo que además de una función lúdica tiene un uso escolar es la laptop el ordenador. Para algunos adolescentes estos dispositivos se convierten en una herramienta importante de estudio: escritura y presentación de trabajos, búsqueda de documentación (sobre todo en Internet y/o consulta de enciclopedias en cd) y aprendizaje de inglés. La televisión y el vídeo sólo tienen uso educativo en algún caso absolutamente excepcional (Garitaonandia et al.,2004)

La vida cotidiana, esta entendida como: el campo de las prácticas sociales donde se desarrolla la mayor parte de las rutinas que conformar la experiencia de la gente. Dichas rutinas incluyen el ir al trabajo, la familia, la sociedad, el consumo, la salud, los servicios sociales, la seguridad, el ocio y la construcción de significados a través de percepciones del ambiente sociocultural. (Castells, 2017)

Hoy día observamos que los móviles, abarcan todos los ámbitos de la actividad humana, (trabajo, la escuela, la familia, fiesta, entretenimiento) puede observarse su influencia en cada una de estas dimensiones. (Gráfica 3) Dado que los aparatos móviles son personales, portátiles, y se pueden caminar con ellos (Asociación de Internet MX, 2018).

Gráfica 3. Momentos de Conexión



Fuente: Asociación de Internet MX, 2018

Además de que cumplen con una de las funciones primarias para el ser humano, esto es, la comunicación, lo cual podemos considerar como una de las condiciones (que se han convertido de fácil acceso) y han permitido que la adopción de estos aparatos haya sido rápida. Propiedades que son parte de las sociedades de la información que previamente caractericé a partir de Castells.

Por tanto, como elemento de la rutina diaria, los teléfonos móviles, como la computadora tienen la consideración de instrumentos imprescindibles de la sociedad contemporánea, para la comunicación y trabajo. (Asociación de Internet MX, 2018)

Capítulo II La generación digital y la educación secundaria en México.

2.1 Comportamiento social de la generación digital.

La generación z o también llamados nativos digitales, son aquellos adolescentes nacidos entre el 2001 y el 2010 esta generación no conoce otra cosa más que la tecnología, es tan normal el uso de Internet en teléfonos inteligentes que según la Comisión Nacional para la Protección y Defensa de los Usuarios de Servicios Financieros (CONDUSEF) son tan jóvenes que no tienen noción de sus finanzas personales la respuesta a todo parece tenerla la aplicación o el programa que resuelve una cosa específica, sus metas financieras son a plazo inmediato: tener dinero para electrónicos y salir con amigos. Suelen no pagar sus cuentas, en tanto puedan ligar la cuenta de sus padres a cualquier aplicación. Su trabajo al igual que las finanzas deberá ser flexible y para ello quieren modificar sus entornos siguiendo tutoriales en línea, para buscar siempre la comodidad, no la estabilidad, sus aspiraciones futuras en orden de importancia son: hacer dinero, tener una carrera satisfactoria, estar en forma y saludable y finalmente tener tiempo para la familia. Entre sus actividades preferidas para realizar en el tiempo libre, están en orden de importancia: videojuegos y escuchar música. La ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas son los campos de trabajo a los que se dedicarían. El 47% ahorra cada mes sin estar seguro de su futuro financiero y el 21% no ahorra.

La ubicuidad del móvil ha generado una paradoja de extensión/invasión en la vida de las personas jóvenes, ya que por un lado los usuarios del móvil encuentran en la conexión permanente (24/7) una forma inmediata y barata de extender sus vínculos familiares y de amistad a todos los escenarios por donde se desplazan a diario, pero por otra parte ha convertido sus aislados hogares familiares en *hubs* de conexión múltiple con el mundo externo de las relaciones laborales y grupales. (Vacas, 2012)

La interacción cotidiana de las personas jóvenes con estos artefactos digitales, ha creado un vínculo mutuamente constitutivo de nuevos nichos culturales de

producción de significado social. El móvil adquiere una relevancia mucho mayor para adolescentes de lo que supone puede ser para adultos, o ancianos ya que este uso es especialmente para los jóvenes lo más habitual. Aparte del smartphone son los videojuegos, en determinados momentos los que estos últimos utilizan, también se sirven del teléfono para escuchar música, son individuos que funcionan mejor cuando trabajan en red y responden al estímulo de la gratificación instantánea y las recompensas frecuentes.

Por ejemplo, en los nativos digitales la ortografía se convierte en un código impenetrable; son capaces de teclear SMS con una sola mano y a una velocidad más que razonable; pueden llegar a mantener 10 conversaciones diferentes simultáneamente con mensajería instantánea (Messenger o lo que sea) también se identifican varias áreas en las que los nativos digitales se desarrollan de manera diferente como se muestra a continuación (Tabla 2)

Tabla 2. Áreas de desarrollo para los nativos digitales	
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan <i>emojis</i> para comunicarse, transforman sus principales comunicaciones en <i>stickers</i>, <i>selfies</i> y memes. • La vida alrededor de los videojuegos es una constante de convivencia social. • Retocan sus fotografías. • Son capaces de coordinarse <i>on-line</i>, implicando en ello que estén hablando con cinco personas diferentes • Una partida de juego ya no dura dos horas, ni se desarrolla en una mesa con otras personas. • Reportan sus trabajos con la capacidad de compartir sin consultar fuentes o referencias.
Ámbito Laboral	<ul style="list-style-type: none"> • Sus prioridades no son laborales no les preocupa por el momento un salario. • De preferencia eligen materias como matemáticas • No saben de ahorrar. • Cuando buscan información de algún tema de interés buscan en YouTube o blogs de mayor popularidad como personas que les sean fiables
Hogar y afectos	<ul style="list-style-type: none"> • Tienen necesidades de cumplimiento inmediato de lo que se desean.

	<ul style="list-style-type: none"> • Poseen una tendencia a frustrarse más rápidamente por no estar en tendencia con la moda o en redes sociales. • Socializan diferente: ya que lo hacen explorando y transgrediendo.
Fuente: de creación propia, datos tomados de Prensky 2001	

El resultado es que ahora las familias se hablan por *WhatsApp*, los alumnos tienen acceso a más información que la conocida por su profesor, no es necesario comprar un periódico para estar informado, los pacientes interrogan a los médicos con convencimiento, los mecánicos de coches llevan bata blanca, y un montón de detalles de nuestra vida cotidiana que se han visto profundamente alterados.

2.2 La Educación en México a nivel secundaria.

En México se denomina educación secundaria al nivel educativo que atiende a los alumnos entre 12 y 15 años. Es pertinente mencionar que en el año 2018 a través del *Diario Oficial de la Federación* (DOF) se emiten los Lineamientos de Operación del Programa de la Reforma Educativa que pretende la inclusión y la equidad en el Sistema Educativo, modernizar la infraestructura y el equipamiento de los centros educativos, ampliar las oportunidades de acceso a la educación en todas las regiones y sectores de la población, considera entre sus líneas de acción las relativas a: promover la mejora de la infraestructura de los planteles educativos más rezagados e impulsar el desarrollo de los servicios educativos destinados a la población en riesgo de exclusión. El Programa Sectorial de Educación 2013-2018 busca asegurar la calidad de los aprendizajes en la educación básica y la formación integral de todos los grupos de población. Dignificar a las escuelas y dotarlas de tecnologías de la información y la comunicación para favorecer los aprendizajes, así como el compromiso del equipo docente, en su ámbito de competencia, para asegurar la normalidad escolar.

En ese tenor el Gobierno Federal en el marco de la Reforma Educativa de 2013 estableció la incorporación y aprovechamiento de las TIC. Es importante

comprender las razones de esta reforma educativa que busca integrar las TIC a la educación secundaria. (DOF, 2016)

2.3 La Tecnología Educativa: era de la personalización del aprendizaje.

La tecnología es una herramienta utilizada en todo el mundo, es un nuevo mecanismo, al cual la sociedad se ha venido adaptando, e integrado a su vida cotidiana. De igual manera en el contexto educativo, el alumno y el profesor deben ser objetivamente aptos para utilizar estas nuevas herramientas que provee la tecnología, con la finalidad de desarrollar e innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para comprender mejor este nuevo sistema es importante separar estos términos, tecnología proviene del vocablo griego *Teckne* (técnica o arte), la capacidad humana para realizar un producto determinado. A partir de Sócrates, se conceptualizó como la razón de algo. Tanto la técnica como el arte entraña pensamiento, reflexión, creatividad, planificación, habilidades, esfuerzos, procedimientos, realización, valoración y crítica de todo el proceso.

En este sentido, para el ciclo escolar 2016-2017, la CG@prende.mx estableció como propósito definir una política nacional en la incorporación y el uso de las TIC en la que se identifiquen los elementos clave para lograr su implementación.

Lo anterior, con el fin de promover el desarrollo de las habilidades digitales y el Pensamiento computacional de manera transversal a los planes y programas de estudio de educación básica. Asimismo, considera la necesidad de contar con personal docente más capacitado para aterrizar el currículo en las aulas conforme a su contexto específico, además de brindar materiales educativos diversos y adecuados para el alumnado.

Es importante abordar desde la Psicología que el aprendizaje y desarrollo humano siempre llevan al método de enseñanza y lo han hecho proporcionando

fundamentos que justifiquen las decisiones y orientaciones que se hacen desde las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación, en cuanto al uso de los medios y recursos didácticos en la práctica del aula. Desde el conductismo: Skinner (1979) sostiene que el conductismo metodológico proporciona los medios para estructurar una ciencia de la conducta humana, con un método de observación objetivo y la posibilidad de formular leyes, el análisis experimental del comportamiento ha producido, sino un arte, por lo menos una tecnología de la enseñanza por la que es posible deducir programas, planes y métodos de enseñanza.

Desde esta perspectiva, la educación puede considerarse como una tecnología simple en la que se programan actuaciones en el momento oportuno, estas actuaciones se centran en la especificación de objetivos, la individualización, el uso de medios o el control del sistema transmisor entre profesor y alumno. Estas intervenciones dirigidas hacia el desarrollo de programas de refuerzo y motivación y refuerzo, culminan con el hito de esta tendencia materializado en la enseñanza programada (máquinas de enseñar).

El conductismo de Skinner ha tenido gran influencia en el ámbito de la Tecnología Educativa primero y en general para las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación, como se puede apreciar en los diseños y usos propuestos de muchos materiales para la enseñanza. Desde la psicología cognitiva: la primera diferencia que podemos apreciar en esta corriente psicológica con respecto a la anterior es que se reconoce la importancia del afecto, las emociones, se ocupa del análisis de las actividades mentales, del procesamiento de la información, la motivación, la codificación, la memoria, los estilos cognitivos, la solución de problemas.

Las teorías constructivistas de Piaget, Ausubel, Vigotsky, Salomón tienen en común el mantener y defender un enfoque activo del conocimiento.

Piaget (1975, 1977) considera ciertas características hereditarias del ser humano como un elemento básico en el aprendizaje y en el desarrollo. A diferencia de Skinner, reconoce la importancia del afecto y la emoción en la conformación de la

personalidad, aunque se fija sobre todo en el desarrollo cognoscitivo. En este modelo la interacción entre el sujeto y su ambiente es un elemento importante para su desarrollo cognoscitivo.

En cuanto a sus aportaciones con respecto al desarrollo humano, habla de la existencia de tres períodos importantes en el desarrollo intelectual (sensoriomotor, operaciones concretas y operaciones formales), y de las interrelaciones entre lo intelectual, lo afectivo y lo moral.

Considera que el desarrollo humano, aunque continuo, avanza por etapas o estadios y resalta la importancia de la actividad, el lenguaje, la cooperación o el juego para el correcto desarrollo. La influencia de la corriente cognitivista en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación se hace evidente sobre todo en las posibilidades mediadoras de ordenadores y vídeo en la interacción simbólica con la cultura.

Una de las aportaciones clave de Vigotsky es el concepto de zona de desarrollo próximo, concepto que representa la distancia entre lo que el niño puede realizar independientemente por sí mismo (su nivel actual de desarrollo), y a dónde puede llegar con ayuda de otros agentes (el nivel de desarrollo próximo o, en sentido real, el futuro del niño). Las estrategias de enseñanza están basadas en situar los objetivos dentro de la zona y suministrar el apoyo necesario para que el niño pueda llegar a realizar adecuadamente sus aprendizajes, primero con ayuda y luego por sí solo.

En cuanto a su incidencia en el campo de las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación, estas herramientas no sólo permiten comunicarse con un ambiente natural o social sino también modificar al mismo sujeto, pues al internalizarse su uso, el sujeto aprende a realizar una nueva actividad. Es así como se produce para este autor el aprendizaje: la actividad externa, práctica, se convierte en interna, intelectual.

Aportaciones de Ausubel (1976), establecen la distinción entre aprendizaje significativo y repetitivo según el vínculo existente entre los conocimientos previos y experiencias anteriores que posee el alumno y los nuevos materiales de trabajo. Si ese vínculo es adecuado, se podrá iniciar lo que llama “aprendizaje significativo”, en el que se considera que las nuevas informaciones han sido asimiladas en su estructura cognoscitiva.

Las repercusiones de su teoría en la enseñanza están centradas, por un lado, en la importancia de motivar al sujeto para este tipo de aprendizaje, y, por otro, en la necesidad de diseñar los materiales con los que se va a aprender para que sean potencialmente significativos (que sea fácil relacionarlo con ideas y conceptos). En este sentido, las aportaciones realizadas al campo de las Nuevas Tecnologías a la educación se centran en la selección, elaboración y evaluación de los materiales que se van a utilizar en la enseñanza, para que contemplen la significatividad lógica y psicológica de los procesos, a la vez que destacan la importancia de los entornos de aprendizaje en los que se usan recursos como el vídeo, las bases de datos, los hipertextos, los hipermedias... que ofrecen mediaciones de gran interés.

Salomón (1974) concibe los medios como resultado de la interacción de tres elementos: el sistema simbólico, el mensaje y la tecnología de transmisión, siendo el elemento clave el sistema simbólico. A esta triple interacción añade las que se establecen con la estructura cognitiva del sujeto, configuración desde la que se desarrolla su modelo conceptual para la justificación, diseño y utilización de medios. Su planteamiento no considera que el sistema simbólico esté asociado a un medio en concreto (aunque sea de uso común en él), sino que puede ser compartido con varios. Los sistemas simbólicos cumplen una función de mediación entre las destrezas y las operaciones mentales de los sujetos, cuanto mayor sea el isomorfismo entre código externo e interno, más facilitador del aprendizaje será.

Lo dicho por estos autores se puede asumir de esta manera el método de enseñanza como el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para

dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. El método es quien da sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje. El aula digital es un sistema de organización donde intervienen métodos y medios digitales, constituyéndose en el eje fundamental de las acciones que profesores y estudiantes realizan en el proceso de enseñanza aprendizaje, tanto en sistemas a distancia como presencial.

Las aulas digitales requieren de una organización científica, con un marcado carácter didáctico, donde se determinen con exactitud las acciones y operaciones que estudiantes y profesores deben desarrollar.

La base de esta organización viene dada por el análisis que se haga de la Didáctica del aula digital. Proponemos una primera aproximación a su objeto de estudio, así como sugerimos los principios didácticos que se cumplen en las aulas digitales, las que son el objeto de estudio de esta Didáctica.

Es decir que la tecnología se pone en funcionamiento para lograr que las realidades educativas existentes, sus objetivos, los medios y recursos al alcance, tanto humanos como materiales, se organicen, estructuren y sistematicen en un proceso único y global que permita la realización plena del individuo en su sociedad. Este proceso único es el que se llama sistema de enseñanza-aprendizaje.

El proceso educativo es un sistema abierto, este proceso único, que parte de la determinación de los objetivos y de la mayor coherencia posible entre los diversos integrantes del sistema, en el caso de la educación se complica por la cantidad de variables que entran en juego: sociológicas, culturales, económicas, materiales.

La Tecnología Educativa es el resultado de las aplicaciones de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje.

Estamos en la era de la personalización del aprendizaje, pero no será posible llevarlo a la práctica si no contamos con dispositivos que permitan hacerlo, sin herramientas que, me repito de propio intento, nos ayuden aprender.

2.4 La Educación a Distancia: e-learning y su contexto.

Se denomina e-learning a la Educación a Distancia completamente virtualizada a través de los nuevos canales digitales (las nuevas redes de comunicación, en especial Internet), y que utiliza para ello las herramientas o aplicaciones de hipertexto o hipermedia (hipertexto más multimedia), tales como páginas web, correo electrónico, foros de discusión, mensajería instantánea, plataformas de formación, etc., como soporte de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Para Ojeda (2006) las potencialidades de las TIC se basan en la digitalización de la información de manera instantánea, con estándares de cantidad y calidad técnica, para recibir, acceder y consultar simultáneamente los contenidos informativos, con lo cual se rompen las barreras espacio-temporales. Más allá del impacto económico o político interesa destacar de la educación y la cultura, pueden viabilizar la creación de comunidades del conocimiento mediante el intercambio de experiencias e información y globalización de los saberes existentes.

El factor que más ayuda a promover la ventaja informática especializada en Internet es el desarrollo de recursos en línea (plataforma e-learnig) en este sentido el sistema de Educación a Distancia ha pasado a una modalidad que presenta un servicio a quienes por razones de tiempo, espacio, salud o edad no pueden asistir a las instalaciones educativas.

Tales circunstancias obligaron al sistema de educación secundaria a modificar el modelo de enseñanza a distancia y adaptarlo a una modalidad que pueda servir de soporte para la organización y búsqueda de información en la red.

Kaplún (2001) aclara que lo determinante, verdaderamente es, definir claramente las concepciones educativas y comunicacionales en las cuales se utilizarán, porque de la forma como ellas se utilicen depende el éxito del proceso de enseñanza-

aprendizaje y la construcción de conocimientos a través de la interacción pedagógica entre los usuarios de la modalidad Educación a Distancia. Los materiales de apoyo por mencionar alguno serían las guías de estudio, material instruccional, textos, manuales, los cuales puedan ser digitalizados mediante software didáctico o hipertexto interactivo o programas multimedia.

La enseñanza apoyada por nuevas herramientas tecnológicas, abre nuevos horizontes. De modo que el rol de las herramientas que cuentan con Internet impulsa la plataforma de crecimiento al conocimiento, sin embargo, tenemos que las principales actividades realizadas en Internet durante 2018 fueron: para entretenimiento, comunicación y obtención de información. La educación/capacitación y acceder a contenidos audiovisuales, aparece dentro de estas actividades. (Gráfico 5) Cabe señalar que como nos muestra el gráfico podemos darnos cuenta que el dispositivo móvil no es el buscador de información para la educación por excelencia, sino la laptop y su frecuencia de uso, aun así, es más bajo que aquellas otras actividades de frecuencia diaria.

Gráfico 5. Principales actividades en internet

ACTIVIDAD	FRECUENCIA	DISPOSITIVO
Acceder a Redes Sociales	Varias veces al día	73%
Chats / Llamadas		38%
Enviar/recibir mails		80%
Búsqueda de información		53%
Música / radio en streaming		56%
Leer / ver / escuchar contenido relevante		43%
Cursos en línea / Estudiar en línea	Rara vez	37%
Acceder/crear/mantener sitios / blogs		42%
		44%
		27%
		19%

Fuente: Asociación de Internet MX, 2018

Como se afirmado las TIC por si solas no producen cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su incidencia, depende de la utilización que de ellas haga el docente, cómo las utilice, para qué las utilice, dónde las aplique y los criterios científicos que sustenten la aplicación, particularmente cómo se espera que ocurra el proceso de conocimiento y los efectos que se lograrán, dado que el conocimiento es una acción individual, tal como apuntan Solari y Germán (2004)

Se requiere entonces en la Educación a Distancia basada en las TIC, hacia lo interno de las instituciones, un trabajo multidisciplinario, conformado por los eminentemente técnicos, expertos en metodología y tecnología didáctica.

El alumno en la Educación a Distancia (un estudiante independiente) se relaciona con cinco aspectos (Gráfico 6):

Gráfico.6 Elementos involucrados en el estudio independiente



Fuente: de elaboración propia, datos tomados de Valenzuela 2000

Según nuestro gráfico el primer elemento es el que se refiere a las estrategias generales de adquisición de conocimientos. Éstas se refieren a los procesos propios de construcción del conocimiento y comprenden estrategias de reproducción (e.g., repetir oralmente un texto o transcribirlo), de elaboración (e.g., resumir un texto, crear analogías y metáforas o parafrasear) y estrategias de organización (e.g., diseñar tablas, cuadros sinópticos, diagramas de flujo o mapas mentales), entre otras.

Un segundo aspecto es el que se refiere a los procesos de autoevaluación y autorregulación. Es decir, a los procesos relacionados con la definición de metas educativas, la elección y de estrategias adecuadas para lograrlas, la supervisión de la propia comprensión de los contenidos de aprendizaje, así como a la transformación y/o adecuación de las estrategias en caso de no haber alcanzado las metas propuestas (metacognición). Asimismo, estos procesos nos remiten también a la autorregulación de estados motivacionales y emocionales que promueven u obstaculizan los procesos de aprendizaje.

El tercer tipo de elementos o aspectos nos remite al manejo de factores contextuales del proceso enseñanza-aprendizaje (planeación). Éstas comprenden el despliegue de estrategias para la administración del tiempo, para el acondicionamiento del medio ambiente físico de aprendizaje, para satisfacer los requerimientos de la materia, para aprovechar el apoyo del equipo docente y para aprovechar los servicios de la institución.

El cuarto punto nos envía al manejo de los recursos educativos, sean estos materiales escritos o recursos tecnológicos. Este aspecto incluye procedimientos manejo de medios, adecuado manejo de hardware y software, etc.

Por último, el quinto y último elemento es aquel referido a las estrategias específicas de la disciplina de estudio. Éstas, como hemos visto, varían de una disciplina a otra y dependen de la forma y necesidades de cada disciplina.

Capítulo III Análisis de caso.

3.1 Presentación de estudio de caso.

Nuestro estudio se centra en la Educación a Distancia y las actividades derivadas con el uso de las TICS bajo el conocimiento constructivista y el aprendizaje significativo, con el propósito de explorar si los espacios que se incorporan durante la pandemia son eficientemente o deficientemente incorporados a las tecnologías.

Para poder efectuar nuestro análisis se estudia la siguiente generación de internautas innatos, generación z o bien nativos digitales: dicho de otro modo, la generación que estudiamos asume el estereotipo de nativos, por haber nacido en el auge de la tecnología. Se cree que esta generación posee una habilidad o adquiere de manera más fácil la capacidad de entrar a la red de información, sin embargo, presentamos el caso de 4 nativos digitales a quien llamaremos María Castrejón, Leonel Pérez, Enrique Díaz y Fernando Aguirre que, aunque nacieron siendo parte de esta generación no fue sino hasta sus 14 años que pudieron ser poseedores de un celular inteligente propio, excepto Enrique Díaz que sigue sin poseer un celular. Por un momento se pensó que estos cuatro actores, podían estar en desventaja de conocimientos, aptitudes, herramientas, actividades o tareas de desarrollo educativo frente sus otros compañeros, ellos estudian en la secundaria número 49, Defensores de Churubusco.

El último trimestre de su evolución se vio afectado por la propagación de un virus Covid-19 con alto impacto de contagio en vidas humanas. La OMS decidió establecer de manera emergente, medidas de distanciamiento social a lo que se le llamó una Pandemia, que, por su alto nivel de diseminación, convoca a detener todos los sectores productivos, educativos y sociales. La Secretaria de Educación Pública (SEP) y de Salud (SSA) confirmaron que las clases quedarían suspendidas a partir del 20 de marzo y se reanudarían cuando el semáforo de salud estuviera en verde.

Dicha medida era para todos los alumnos de educación básica y educación media superior y se solicitaba a toda la comunidad educativa estar al pendiente de cualquier actualización del tema y mantenerse informados mediante las vías oficiales de las secretarías de Salud y Educación. Ante ello se decidió adelantar las vacaciones de semana santa y esperar que el brote del virus no siguiera afectando el entonces ciclo escolar que llevaba el 75% de avance.

Esto significó a su vez un cambio importante en mi investigación. De modo que las entrevistas tenían que ser a distancia y ocupando la tecnología móvil para poder seguir indagando en lo que ya se había planteado como sistema "m-learning y sus técnicas frente al aprendizaje". En vista de que no existía un regreso a la normalidad, la Secretaría de Educación Pública (SEP) implemento la Educación a Distancia con el programa "Aprende en casa". La finalidad era que los estudiantes siguieran estudiando sin perder su ciclo escolar; la presente herramienta constaba de la elaboración de una serie de carpetas de experiencias que los estudiantes podrían realizar en familia con los materiales y formatos de su preferencia, pero que ante todo tuvieran las tareas y los ejercicios que solicitaban los profesores, mediante la programación televisiva o en línea, aclarando que el uso de Internet no sustituía los libros de texto.

Debido a la entrada del virus y del confinamiento, se tomó la decisión de cambiar la investigación e indagar en el proceso de aprendizaje y aprovechamiento de la tecnología como herramienta de Educación a Distancia. De lo que leímos anteriormente tomaremos en cuenta los conceptos que orientan nuestra investigación, los cuales son: Sociedad red, tecnología y Educación a Distancia, expuestos en nuestros capítulos I y II.

Ahora bien, se sabe que el mundo se ha reconfigurado en una multitud de redes que se conectan por Internet, que personas dispersas por todo el mundo se mantienen en comunicación de una red a otra. Esto es que el tipo de tecnologías, como la computadora personal o el smartphone proporcionan ventajas competitivas,

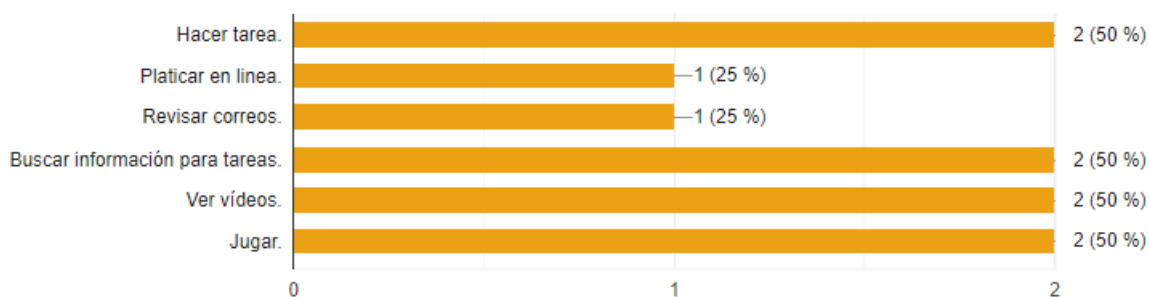
posibilitando el desarrollo de un mayor nivel intelectual de estudio y de comunicación.

Para conocer más a esta generación como nativos dígales hay que recordar que tienen características propias. A continuación, presentaremos los resultados de nuestras entrevistas con nuestros cuatro estudiantes para analizar algunas de ellas. Entendemos que el papel de nuestros actores digitales es ser parte del auge de la sociedad red o de información ya que como se muestra en el gráfico existe una diversidad de uso a la información durante las 24 horas del día mediante motores de búsqueda y los servicios de chat. (Gráfico 1) Esta actividad de conectarse a Internet puede estar vinculada o no con estímulos de estudios, de ocio, o streamings, todo depende de las actividades, y la situación en la que se encuentren para poder llevar a cabo dichas actividades.

Gráfico 1. Internet como uso de servicio

¿Cuando te conectas a Internet, normalmente para qué lo utilizas? (puedes señalar mas de una opción)

4 respuestas



Fuente: de elaboración propia, cuestionario aplicado a los alumnos 2020

Como podemos observar, a partir de sus respuestas podríamos decir que el Internet lo utilizan, tanto para hacer sus tareas, como para su recreación. Habría que decir también que como parte de la sociedad de información también comparten tecnologías flexibles, que permiten procesos de reordenamiento o de componentes en su organización, que tienen una gran capacidad de adaptación y a partir de las sociedades modernas de comunicación e información actúan, derivado de eso su

poder social depende de la cantidad de información que pueden manejar y de que con estas herramientas se posibilitan nuevas formas de crear movimientos sociales. Que, aunque esto no tiene que ver con nuestros actores es importante se mencione.

Hasta el momento en que inició la pandemia las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) no jugaban un papel importante como forma de aprendizaje y en los hábitos de su vida cotidiana seguía siendo el teléfono una forma de comunicación (llamadas y mensajes) solo para María, Enrique y Fernando ya que para Leonel la situación es diferente porque tiene acceso a redes sociales como Facebook e Instagram.

De esta manera empezamos por inclinar la investigación hacia la relación de la herramienta m-learning como aprendizaje y método de uso potencial en su smartphone.

Sin embargo, dentro de las primeras encuestas que aplicamos pudimos observar que las habilidades de los cuatro entrevistados no estaban relacionadas directamente con un teléfono inteligente, sino con las computadoras, ya que el cien por ciento de los encuestados tiene computadora en su casa, además de que pueden utilizarla dentro de su institución educativa, por lo que ajustamos nuestra investigación para comprender la manera en la que los estudiantes utilizaron las TIC durante el periodo de educación en confinamiento. (Gráfica 2)

Gráfica 2. **Computadora en casa**

¿Tienes computadora en casa? (si tu respuesta es negativa menciona como accedes a Internet)

4 respuestas



¿Como aprendiste a manejar la computadora y el Internet?

4 respuestas

Me enseñaron en la primaria

por mi cuenta, practicaba

Viendo a mi madre trabajar

Mediante experiencia propia, lógica, y si en algún momento tenía alguna duda le preguntaba a mis papás

Fuente: de elaboración propia cuestionario aplicado a los alumnos 2020

A partir del análisis de las entrevistas con los estudiantes pudimos observar que, en general, los profesores propusieron e impulsaron el uso del internet, tanto dentro como fuera de clases, algunos de los encuestados, expresaron que hay momentos, durante la educación presencial, en donde los profesores piden que saquen sus celulares y busquen algún dato para la clase, pero específicamente hablando, el uso de las computadoras en las institución está más relacionado con el aprendizaje de las herramientas que te ofrecen paquetes como Office, por lo tanto, la mayoría de las veces que ocupan una computadora dentro de la escuela, es en las clases de cómputo. (Gráfica 3)

Gráfica 3. **Uso escolar de las computadoras.**

En el aula escolar ¿Cada cuando usaban las computadoras?

4 respuestas



Fuente: de elaboración propia cuestionario aplicado a los alumnos 2020

Y el uso de otras tecnologías era utilizado por ellos mismos para la presentación de exposiciones o datos importantes encontrados en internet. (Gráfico 4)

Gráfica 4. **Uso de otras tecnologías.**

Dentro del aula escolar ¿El profesor usaba proyector para brindar alguna clase con presentación o video?

4 respuestas



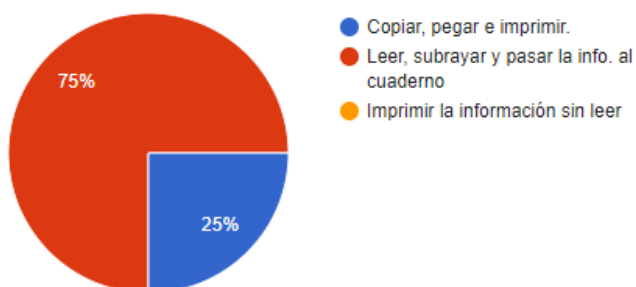
Fuente: de elaboración propia cuestionario aplicado a los alumnos 2020

El uso educativo del internet es un hábito que se plantea estimular dentro de las comunidades nativas en este, por lo tanto, la enseñanza-aprendizaje que se plantea en las aulas tiene que ver con la recopilación de la información, verídica, objetiva y con fuentes que sustenten los argumentos expresados. En las encuestas podemos observar que los alumnos tienen interés en investigar y recopilar la información ya filtrada por ellos mismos, teniendo un ejercicio de reflexión que les permite seleccionar la información más importante y necesaria para lo que se les pida en las tareas. (Gráfica 5)

Gráfica 5. **Búsqueda en Internet.**

Cuando buscas y encuentras información acerca de un tema escolar que te hayan dejado de tarea a investigar, ¿Como empleas esa información para hacer tu trabajo?

4 respuestas



Fuente: de elaboración propia cuestionario aplicado a los alumnos 2020

Aunque a veces, la manera en la que buscan información en red no precisamente los lleva a fuentes o referencias confiables.

María (entrevista 2) “No siempre consulto las fuentes, a veces solo me guio con lo primero que me aparece o a veces hago una búsqueda amplia, y encuentro la información hasta la segunda hoja de *Google*, pero nunca reviso si son fuentes confiables o de donde proviene la información”.

Cuando las expectativas de aprendizaje a nivel educativo no son cumplidas o no les gusta y satisface tienden a frustrarse o enfadarse porque no cumplen con lo prometido. *YouTube* es una herramienta de aprendizaje y plataforma de video, que satisface el ocio y el aprendizaje.

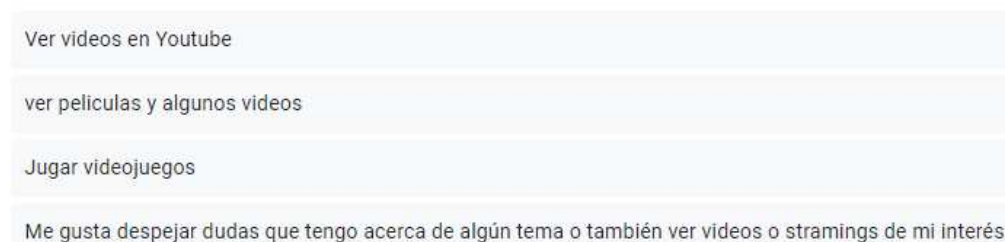
Leonel (entrevista 3) “*YouTube* para mi es una plataforma de video y aprendizaje, me permite ver videos de videojuegos ya cuando mi mamá me dice que debo ver algún video así para reforzar algún conocimiento o algo así ahí lo rechequeo rápido. En historia alguna vez nos dejaron ver un canal de videos sobre guerras, la verdad no recuerdo, pero si funciona para que aprendiera fechas de historia”.

Técnicamente, Internet significa miles de redes interconectadas. A partir de que surge como un derecho tener Internet en México, la información de entretenimiento creció en popularidad y la dimensión visual pasó a situarse como grupal/social de uso masivo tal como muestro en la siguiente gráfica en la que se aprecia que ver videos en YouTube es parte de las actividades recreativas, así como conectarse a jugar video juegos (Gráfico 6)

Gráfico 6. **Entretenimiento de interes en Internet.**

Explica ¿Qué es lo que más te gusta hacer cuando estas conectado a Internet?

4 respuestas



Fuente: de elaboración propia cuestionario aplicado a los alumnos 2020

Para poder conectarse utilizan dispositivos móviles como son: smartphone, laptops y Xbox, ubicando al Smartphone como primer equipo de uso, le sigue la

computadora portátil como laptops y Xbox. Para nuestros actores digitales la laptop se convierte en una herramienta importante de estudio: escritura y presentación de trabajos, búsqueda de documentación o bien de entretenimiento, recordemos que dos de nuestros actores digitales no cuenta con un celular propio y sin embargo esto no les impide estar conectados todos los días en Internet o bien poder acceder a la información ya que afirman que el celular no es indispensable tal y como se muestra a continuación (Gráfico 7)

Gráfico 7. **Uso del smartphone en la vida cotidiana**

¿Como es tu vida sin smartphone?

3 respuestas

Normal, no concidero me haga falta

normal, como cualquier vida

Realmente no me afecta estar sin teléfono ya que yo recibí mi teléfono hasta los 14 años entonces se Buscar otros medios con los que puedo reemplazar el teléfono

Fuente: de elaboración propia cuestionario aplicado a los alumnos 2020

Otro rasgo de importancia entre nuestros actores digitales es que no conocen otra cosa que la tecnología y los videos juegos, sus pretensiones en la vida son continuar con sus estudios y no tiene inclinación por trabajar.

María (entrevista 1) “Mmmm trabajar no, porque dice mi mama, yo digo que como mi mamá es de la idea de que yo no tengo que trabajar y que nada más me dedique al estudio, que por eso ella me lo da, me brinda en ese aspecto la parte económica, yo no tengo porque preocuparme, mientras yo me enfoque totalmente al estudio entonces, aparte siente que yo si trabajara, me gustaría ganar dinero fácil y rápido, perdería las ganas de seguir estudiando”.

En el caso específico de nuestro estudio los padres cuentan con los recursos económicos y un trabajo estable para poder solventar los gustos y necesidades de sus hijos, algunos padres están muy presentes y siguen las actividades de sus adolescentes en Internet, saben que sus hijos lo que más consumen son los video

juegos y en su mayoría para comprarles un juego nuevo condicionan la entrega con calificaciones y comportamiento aprobatorio,¹.

A esto se suma la característica de socialización, que tienen nuestros actores digitales ya que para ellos es muy natural, a diferencia de otras generaciones socializar de manera virtual, especialmente si se trata de los videos juegos ya que les permiten abrirse de manera natural e interactuar con la gente que no conocen para crear nuevas amistades.

La mayoría de sus partidas son *on línea* y se llevan a cabo con otras personas que están conectadas en red, estos actores pueden variar de edad, género y país.

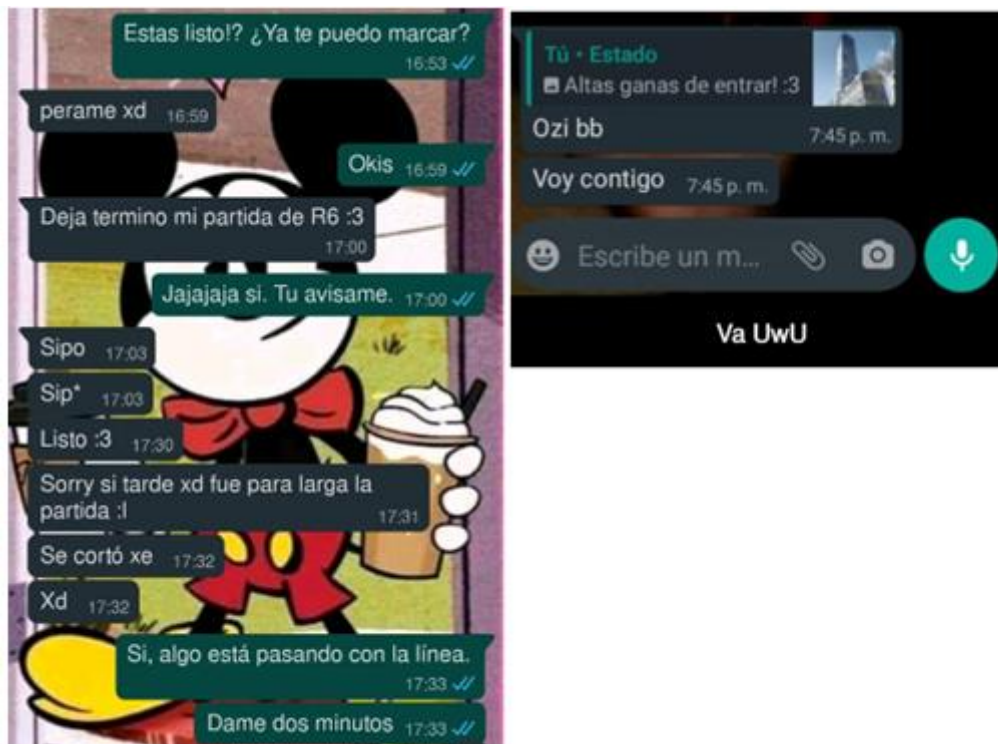
Leonel (entrevista 3) “me gusta jugar y más con mis amigos de Xbox. Los conocí jugando en la plataforma, los ubico por su avatar o su nombre, este también puede ser acrónimo, pero así me doy cuenta que son nacionales, entonces pues ya me invitan y no sé qué, y charlamos un poco para ponernos de acuerdo y revisar estrategias. No me acuerdo cuando los conocí en realidad, pero uno tiene 16 el otro como 18 y otro tiene mi edad, solo sé que el de 18 es de Monterrey.

Mujeres amigas no tengo y muy pocas veces me gusta jugar con ellas”.

El siguiente ejemplo (Gráfico 8) tiene que ver con la modificación y características de la comunicación, que como los *stickers* corresponden a sus emociones. Los elementos que se muestran son incomprensibles para un lector de otra generación, constituyendo una modificación en su escritura, la mayoría de sus conversaciones contiene signos de puntuación donde figuran expresiones o emociones en forma de ojos y boca.

¹ La mamá de Leonel Pérez en una de nuestras entrevistas intervino con un comentario: “yo donde si bloque para tener cuenta personal fue en el Xbox, por ejemplo, a mí me inquieta más eso porque él, en Facebook casi no publica, solo observa, es más no comparte, ve lo que publican y da *likes*, pero en Xbox interactúa más con la gente que está ahí, comparte *links* de juegos, se inscribe en torneos o todo eso, en ese, si le puso mi correo electrónico, para que a mí me llegue todo, como la compra de tal juego, o se inscribió y participo en esta activada, se unió a tal grupo o ahora presenta este movimiento y procuro preguntarle ¿ahora que estás haciendo? Tengo que intervenir cuando de compras se trata porque yo le doy el código además de saber cuánto cuesta y porque es que lo desea, o de que se trata. Siempre le pido un equilibrio entre sus activadas y responsabilidades académicas y de hogar, para poder permitirle jugar. Lo que él cumpla es el tiempo que le dejare jugar.

Gráfico 8. Modificación y características de la comunicación



Fuente: de elaboración propia conversaciones proporcionadas por los alumnos 2020

La mayoría de las cámaras celulares ha mejorado los pixeles lo que permite tomar mejores fotos ya sea de paisajes, comidas, con amigos, o auto retratarse. Gracias a este avance, diversas aplicaciones ofrecen filtros que sirven para ir modificando

la perfección del rostro o agregar imágenes que acompañen sus fotografías. Esto es común y lo muestran en sus redes sociales, o bien deciden compartirlo en WhatsApp, como parte de sus estados en sus historias (de poca duración) y conservar sus ediciones en la memoria de sus smartphones. (Imagen 1).

Imagen 1. **Uso de filtros**



Fuente: de elaboración propia fotos proporcionadas por alumno 2020

Otra característica relevante de los nativos digitales es que se conectan on-line y pueden sostener conversaciones con personas cercanas a ellos como la familia o amigos.

Leonel (Entrevista 2) “Sí muchas veces cuando estoy jugando Xbox, y mi mamá llega de trabajar me pregunta que como fue y puedo seguir jugando y platicando, también contesto mensaje en *WhatsApp*, no se me dificulta mantener conversaciones cuando estoy jugando o chateando”.

La representación de las multitareas es una característica fundamental de estos nativos digitales, ya que pueden mantener comunicación con las personas desde los mensajes instantáneos, pláticas en vivo dentro o fuera de internet, así como dentro del videojuego que estén jugando. La pregunta aquí es, qué porcentaje de su atención destinan a cada una de las actividades y si todas las pueden realizar con un alto rendimiento. Para darle respuesta a esta pregunta, los juegos, videos y en general, el entretenimiento que ofrece internet cada vez es de menos duración,

antes una partida de videojuego tenía una duración aproximada de hora y media o dos horas, ahora, no rebasan los treinta minutos:

Leonel (entrevista 2) “Estaba jugando videojuegos *tom clancy's rainbow six siege* es un juego de disparos de cinco contra cinco, estaba en competitiva y no me podía salir de mi juego para contestarte la tu llamada, si me salgo de la partida me sancionan no dejándome jugar una hora, mis partidas de juego duran dependiendo si es rapidilla o si ganamos fácil las cuatro rondas como unos 20 o 30 minutos, si se va para largo dependiendo de cuantos quedemos en el juego si quedamos 4 a 4 o 3, 3 la ronda se extiende hasta más de una hora”.

Otra de las características de nuestros nativos digitales es el gusto por las matemáticas y la facilidad que les representa, considerando que tiene una relación con el pensamiento lógico que es necesario para el entendimiento de los dispositivos, la intuición reina dentro del uso del internet, ya que es de suma importancia conocer las plataformas a partir de su lógica, si no, no puedes ser hábil en tu navegación, las problemáticas sociales e históricas quedan relegadas y se mantiene un ámbito ordenado y estructurado:

María (entrevista 1) “en matemáticas me va bien Tengo 10 y me sobraron décimas porque me gusta mucho las matemáticas me gustan mucho (mmm) no porque, no, no puedo decir que es mi materia favorita, pero se me facilita mucho más bien es la palabra porque se me hacen tan perfectas y no puedes tener ningún error y la perfección que te piden son muy de precisa eso me gusta mucho”.

Como podemos ver, nuestros cuatro estudiantes, a pesar de no contar con un teléfono celular, pertenecen a los nativos digitales. Sus habilidades las han obtenido a través de otros dispositivos, como computadores y videojuegos, y en diferentes ámbitos como la casa, la escuela o en su vida social, de manera que están conectados a Internet y desarrollan una buena parte de sus actividades mediante las redes sociales. Comparten las características de los nativos digitales y han desarrollado las habilidades necesarias para funcionar, tanto en la escuela, como en la vida social de la sociedad red.

3.2 Educación a distancia

Se denomina e-learning a la educación a distancia completamente virtualizada a través de los nuevos canales digitales, ha pasado a ser una modalidad que presta un servicio a quienes por razones de tiempo, espacio, salud o edad no pueden asistir a las instalaciones educativas.

El estudio de caso del que venimos hablando entra dentro de estas características ya que por cuestiones de salud las actividades escolares presenciales fueron canceladas. La enseñanza se programó para realizarse por nuevas herramientas tecnológicas y para abrir nuevos horizontes. De modo que el rol de las herramientas digitales se consideró que podría impulsar el conocimiento.

Bajo el plano de “Aprende en casa” el blog oficial de la secundaria No. 49 sirvió para mostrar por semana las actividades a desarrollar por materia, grado y grupo a esta serie se le nombro “carpetas de experiencia” los estudiantes tenían que realizar diversas actividades que incluían: mapas mentales y sinópticos, tareas en TV abierta, ver videos en YouTube y aprovechar su tiempo mientras navegaban en Internet para nombrar a este periodo de evaluación como: educación a distancia.

En vista de que los docentes realizaron estas carpetas como programas de estudio recalcaron que el objetivo del aprendizaje en estos momentos para el alumno tenía que ser autodidacta para lograr un mejor desarrollo y una disciplina optima sin dejar de lado los libros de texto y seguir haciendo uso de sus cuadernos como de su computadora. Los padres debían firmar cada actividad como prueba de que el alumno si trabajaba en casa, y ellos continuaban pendientes de las actividades y desarrolló de su hijo.

Las teorías constructivistas de Julio Cabero y Vigotsky, tienen en común la idea de que las nuevas tecnologías implican que los escenarios de formación sirvan de interacción y competitividad entre maestros y alumnos, que la información se convierta en un contenido, que las estrategias de enseñanza estén basadas en

situar los objetivos dentro de la zona y suministrar el apoyo necesario para que el adolescente pueda llegar a realizar adecuadamente su aprendizaje en cuanto al campo, la selección, elaboración y evaluación de los materiales que se van a utilizar en la enseñanza. Les piden a los maestros que contemplen la significatividad lógica y psicológica de los procesos.

Se realizaron dos entrevistas a los alumnos María Castrejón y Leonel Pérez para preguntarles sobre el avance que tuvieron en la semana 3 (tarea del 4 al 8 de mayo) considerando que cada actividad estaba dividida por materia y tenía que ver con archivos audiovisuales que apoyaban su aprendizaje, los estudiantes de nuestro caso tenían que ir archivando cada actividad que recibían por semana desde el blog oficial de la secundaria, cabe mencionar que los profesores no dejaron correos de contacto, o un portal que les permitiera expresar sus dudas, tampoco se señaló una fecha concreta de entrega para las actividades. (Tabla 1)

Tabla 1. Análisis de contenido por materia, actividad y respuesta de los alumnos.			
Materia	Actividades tradicionales	Actividades digitales	Respuesta de los alumnos
Informática	Si no pueden imprimirlas pueden copiarla en su cuaderno.	Conocer el programa de Publisher y encontrar todas las herramientas necesarias para realizar tarjetas personalizadas.	María: No teníamos un programa, no sé porque dice que nos guiaremos en uno si no teníamos, No, no sabía que se refería. Leonel: No, porque a mí no tocaba ese taller
Matemáticas	Ejercicios enviados por el profesor para		María: nos dijo que nada más que le enviemos lo necesario. Yo

	imprimir y resolver.		<p>solo hice ejercicios simples.</p> <p>Leonel: No, casi no complete todos, por lo mismo de que me quede con dudas no los pude completar.</p>
Inglés	Escribe en hojas blancas las acciones (verbos) e ilústralos.	Realizar ejercicios del enlace que envió la profesora, para reforzar el conocimiento en verbos.	<p>María: No, porque esa sugerencia solo era para los de baja calificación y yo si voy bien.</p> <p>Leonel: Nunca pase y no me dio curiosidad saber que les dejó la maestra para mejorar promedio. Solo lleve a cabo mis estudios y lo que a mi correspondía.</p>
Español	Hacer una autobiografía en hojas blancas, cuidando la secuencia lógica y la ortografía.	Buscar referencias en los enlaces para saber cómo se realiza una autobiografía.	<p>María: Pues en internet buscaba la información y tome la más adecuada para realizar mi tarea.</p> <p>María: No la verdad es que no quise hacer la consulta, nada</p>

			<p>más me iba a ser más bolas y a confundirme, trabajé conforme me acordé que lo hacíamos en clase.</p> <p>Leonel: Pues las preguntas que nos dejó, sobre que es, o que es tal cosa lo investigué desde internet, consulté las páginas apropiadas a mi criterio y fueron varias porque muchas de ellas ponen cosas sin coherencia “como es pregunta seria” y responden con memes.</p> <p>Leonel: Si, si hice uso de esa liga. Me ayudo a complementar un poco más, lo que ya había investigado.</p>
Música		Ver un programa en YouTube sobre la música, el cual, fue transmitido por	<p>María: mmm no, no la pude ver.</p> <p>Leonel: mmm no, no sabía que</p>

		televisión también.	había preparado una clase en YouTube, me vengo enterando contigo.
Historia de México	Escribir cinco sentimientos que has tenido durante la pandemia.	Se recomiendan diversas actividades para un mejor aprendizaje que conlleva observar películas, un video o escuches algún programa de radio sobre un tema histórico, incluso que visiten algún museo de forma virtual. En el segundo escenario, ver una película sobre Maximiliano de Habsburgo y el segundo imperio mexicano.	María: Ninguna, no tome en cuenta esas actividades. Estaba muy estresada terminando las demás tareas como para darme un tiempo para terminar viendo museos virtuales, además no encontré podcast de historia. Leonel: Ninguna de esas actividades realice. Leonel: Se me paso. Sabía que no afecta mi calificación.
Formación Cívica y Ética	Realizar las actividades del libro.	Buscar en los enlaces material para realizar una línea del tiempo.	María: No realmente no la vi la página nada me encargué a investigar lo que los aspectos que necesitaba la línea del tiempo y ya. y si ya no

			<p>conectaba algo pues me metía a la línea, pero muchas veces los maestros te sugieren páginas que no tiene nada que ver con lo piden y me confunden por eso no consultó lo que proponen para ver en internet.</p> <p>Leonel: Ese si la consulté, y aunque mucha información se repetía, porque yo ya había hecho una búsqueda previa, preferí dejar la que venía en la liga, realmente esa actividad era fácil.</p>
Fuente de elaboración propia datos tomados de las actividades escolares y entrevista a los alumnos.			

Desde la perspectiva de Skinner, entre el profesor y el alumnado existieron intervenciones dirigidas hacia el desarrollo, motivación y refuerzo de aprendizaje, estas pueden considerarse como una tecnología simple, pero que fueron programadas para un momento oportuno.

Consideremos que desde la psicología cognitiva se reconoce la importancia del afecto, las emociones, el procesamiento de la información y se ocupa de actividades

mentales tal y como pudimos apreciar en la materia de historia en la que se les pidió desarrollar como actividad: mis emociones ante la pandemia y trabajar con la flexibilidad del cuerpo acompañada de un familiar o bien la en la asignatura de Formación Cívica y Ética que mostró empatía enviando una pequeña imagen de abrazos y reconoce el esfuerzo de cada alumno sin dejar de lado que hubo maestros preocupados por aquellos que presentaban baja calificación, como la materia de música que sugiere la importancia de adaptar las actividades correspondientes a sus posibilidades.

En cuanto a las aportaciones de Vigotsky tenemos el concepto de zona de desarrollo próximo, concepto que representa la distancia entre lo que el niño puede realizar independientemente por sí mismo (su nivel actual de desarrollo), y a dónde puede llegar con ayuda de otros agentes, como vimos en la materia de español, que tenían tan dominada la manera de trabajar en el aula que prefirieron seguir con esa enseñanza, e indagar antes de la recomendación del profesor.

Mientras tanto Ausubel establecen la distinción entre aprendizaje significativo y repetitivo según el vínculo existente entre los conocimientos previos y experiencias anteriores que posee el alumno, como muestra el ejercicio de la línea del tiempo de la materia de Formación cívica y Ética, en la que los alumnos aseguraban tener el conocimiento necesario para realizarla sin tener que consultar la página de sugerencia.

El siguiente punto a tratar es lo que se requiere para una Educación a Distancia, los elementos que se involucran para el estudio independiente por cuenta propia del alumno (Tabla 2)

Tabla 2. Análisis de diversos tipos de estrategias de aprendizaje para el alumno.				
1.-Estrategias Generales de adquisición de conocimientos.	2.-Estrategias de autoevaluación y autorregulación.	3.-Estrategias para el manejo de factores contextuales del proceso educación a distancia.	4.-Estrategias para el manejo de los recursos educativos.	5.-Estrategia específica de la disciplina de estudio.
Se transcribieron textos.	No se definieron metas educativas.	No se realizó algún tipo de calendario de actividades y su clasificación para continuar con sus estudios.	No se revisó cuidadosamente los materiales enviados por la institución ya que los alumnos, no notaron ciertas actividades.	No se detectó información relevante de algunas actividades.
Se elaboraron resúmenes de texto.	No fue supervisado el grado de comprensión.	El sitio de estudio no se asegura por todos los alumnos que haya sido el adecuado ya que algunas veces contaban con distractores o familiares que llamaban su atención.	No se implementaron técnicas de lectura para anticipar el trabajo, ya que los alumnos dejaron juntar varias semanas de tarea permitiendo entrar el estrés.	No se juzgó la veracidad, de donde provino la información para concluir con sus proyectos ya que la mayoría de las consultas no son de libros o artículos.
Diseñaron mapas mentales.	No lograron identificar fortalezas o debilidades.	No fueron alcanzados los objetivos para todas las materias porque no dieron seguimiento a sus dudas.		No se consideraron lecturas previas para un balance sobre el grado de credibilidad.
	No se cuestionaron los factores emocionales a la hora de estudiar.	Solicitar la retroalimentación rápida y precisa del profesor o tutor no fue posible ya que nunca existió un sitio oficial que les pudiera brindar apoyo.		

En las entrevistas podemos observar que fueron pocas las tareas que se realizaron y que el entendimiento y aprendizaje con ellas no fue claro:

Leonel (entrevista 5):

Carolina L: La profesora Fabiola Moscoza de Música ¿pudiste ver la clase de YouTube que la maestra realizó para el grupo? dejó que vieran programas en TV

Leonel: ah ese si las realice, fue trabajo en casa

C: En el tercer punto dejó un enlace para ver un programa ¿viste el enlace?

Leonel: si vi el enlace, y fue en televisión también

C: ¿qué aprendiste de este enlace?

Leonel: no sentí que aprendiera nada. Solo me estresaba más, porque sentía que veía la tele y no hacía tarea.

Puede observarse también que hubo una selección de las actividades, según los rangos de calificación que tenían en cada materia, es decir, en las materias que no iban mal, no realizaron las actividades que se les solicitaron.

María (entrevista 5)

Carolina L: Materia de inglés, la maestra sugiere para los alumnos que presentan BAP revisar los siguientes Links con actividades de reforzamiento ¿a qué se refiere BAP?

María: alumnos con baja calificación

C: ¿hiciste uso de las sugerencias de su cuadro para realizar trabajos?

María: No, porque esa sugerencia solo era para los alumnos de baja calificación y yo si voy bien.

La bibliografía sugerida, al igual que los links que proporcionaron los profesores, no fueron del agrado de los entrevistados, pues causaban problemas el entendimiento y la necesidad de los mismos, expresando que creen más convenientes las páginas que ellos mismos buscan o su propia experiencia.

María (entrevista 5)

Carolina L: Al final de tu actividad el profesor "sugiere una Bibliografía sugerida" ¿hiciste consulta de ella?

María.: No la verdad es que no quise hacer la consulta, nada más me iba a ser más bolas y a confundirme, trabajé conforme me acordé que lo hacíamos en clase.

Leonel (entrevista 5)

Carolina L: ¿viste el video que dejó como sugerencia para hacer el mapa mental?

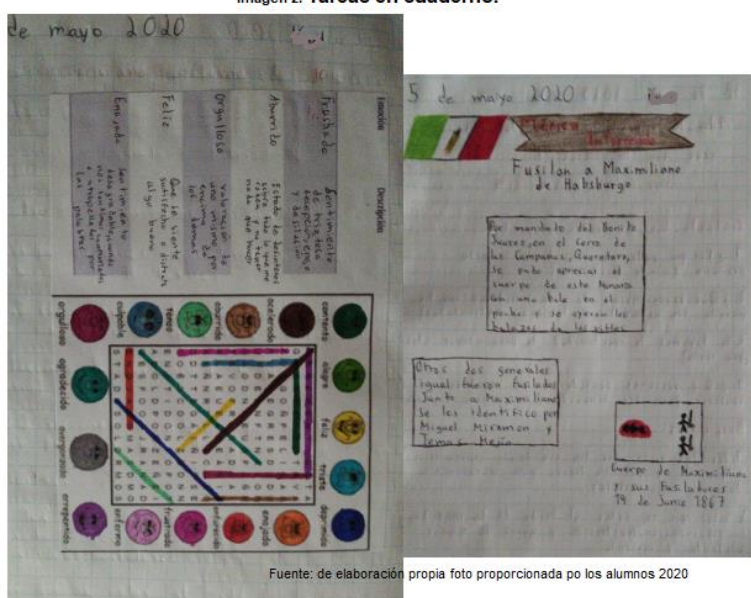
Leonel: No ese video no lo vi.

C: ¿por qué?

Leonel: ya tengo experiencia en hacer mapas mentales, no necesitaba de un video, aparte ya me había cansado de hacer sus actividades en TV.

Se supone que las nuevas tecnologías iban a potenciar el conocimiento de los nativos digitales, sin embargo, se mostró que muchos de ellos prefieren consultar sus libros y seguir escribiendo en su cuaderno, a tener que revisar un blog o ver un tutorial en YouTube (Imagen 2). Esta práctica debió de haber sido más fácil y de mejor manejo porque son una generación visual, pero resulto lo contrario ya que prefirieron seguir el ritmo que tenían en el aula y esperar a regresar a clases para que el maestro pudiera atender sus dudas, así mismo prefirieron seguir escribiendo en cuadernos que hacerlo desde su computadora.

Imagen 2. Tareas en cuaderno.



Se debe agregar que para esta generación que es tan visual, el Xbox es de total relevancia en su vida; mientras se llevó a cabo cada entrevista, tuvimos que pedir la autorización de cada padre para que las entrevistas fueran grabadas. Al presentarme con ellos les pregunte su opinión cerca de las actividades que tenían los adolescentes como tarea y cómo es que llevaban el confinamiento. Para algunos padres, era importante que resolvieran la mayoría de sus actividades, pero entendían que la carga de trabajo era demasiada para ellos y que solo los

estresaba aún más el estar en confinamiento, de modo que les permitían tener más tiempo de juego en su Xbox, o les permitían el uso del celular a aquellos que no tenían uno propio, así activaban la comunicación con sus amigos².

Hay que recordar que nuestros actores digitales se conectan 24 horas al día, no obstante sabemos que al menos 3 o 4 horas son las que le dedican al uso del aprendizaje y que este consiste en solo leer información necesaria³, para poder resolver sus actividades escolares, de ahí la mayor parte del tiempo que pasan conectados la pasan jugando con su Xbox, aunque la teoría decía que estos adolescentes son nativos digitales por nacer con la “tecnología en mano” pareciera que la mayor inclinación tecnológica está en jugar videojuegos y permanecer conectados por más tiempo del que invierten al aprendizaje, desde otro punto de vista se la pasan todo el día en internet, siempre y cuando estén jugando.

Con respecto a esto los padres de cada adolescente me confirmaron que manejan la cuenta de Xbox con la que registran⁴, para que así puedan monitorear cada movimiento de su hijo, controlan también sus compras, y procurar revisar las conversaciones guardadas por los videojuegos, les causa más temor que sus hijos se expongan a cualquier riesgo en videojuegos que en alguna red social popular.

² Mamá de Enrique Diaz: entiendo que la tecnología es parte de su esencia, de esta generación, yo me resisto un poco, pero sé que al final de cuentas es su modo de comunicarse ya ahorita con el mundo, este... yo lo veo en el juego o videojuego, eso sí a Enrique le gusta mucho el Xbox, hasta horita esa parte la tengo un poco también restringida por la tarea, por trabajos o porque se distrae demasiado, y creo yo que se vuelve antisocial de manera presencial. Es parte de la edad y se apoya diciendo que mi mamá no me entiende y mi papa menos, esta edad es de sentirse incomprendidos.

³ Mamá de Enrique: Él tiene dos hermanos más, uno de ellos va en la primaria y yo me comunico siempre con otras mamas y veo que la tecnología del celular no es relevante para su formación, cuando llego de trabajar me toca revisar que hicieron y con qué tarea cumplieron, Enrique es mi fuerte porque se encarga de ver a los hermanos. Me doy cuenta que la generación de mi hijo no sabe leer entre líneas, entonces se le complicaba entender la estructura del trabajo.

⁴ Mamá de Enrique ellos casi no tuvieron clases de informática por la reforma educativa y entonces las tareas del taller, de uno u otro modo sabe resolverlas porque también evito que este mucho tiempo pegado a la laptop, mucho menos le dejo tener redes sociales con popularidad, o sea le permito conocer y hasta ahorita con lo del coronavirus, fue que se le permitió expandir su conocimiento. Su papá como es diseñador es quien le explica y apoya para mejorar en el uso de las tecnologías. En donde no le puse mano dura, por la pandemia es en el Xbox, que yo continuamente monitoreo, ya que ahorita que no tiene celular, pues es su único medio de comunicación con sus amigos.

La estrategia de los padres para el control de los video juegos es que exista equilibrio en las actividades de sus hijos, anteriormente, les marcaban horarios para poder jugar, pero debido al confinamiento este aspecto se salió de control, permitiendo que los jóvenes se pudieran conectar de manera más frecuente y sin horario fijo⁵.

Acostumbran a jugar por equipos en red, los hombres casi no juegan con niñas⁶ y las niñas prefieren juegos que no son del todo para hombres⁷. Han logrado hacer amistades de diferentes regiones del país y de diversas edades, definen esta actividad como recreativa y de aprendizaje, ya que la mayor parte del tiempo tienen que hacerse de estrategias para vencer al enemigo. Aseguran también que los vuelve personas creativas, abiertas a socializar y que les permite tener un IQ de inteligencia alto para resolver las metas en videojuegos⁸.

Cuando entrevistaba a cada adolescente sobre la relación que tienen con el celular, me contestaban de manera casi indiferente, que un celular no marcaba un cambio y tampoco una desventaja para quienes aún no tenían, pero al preguntarles de un videojuego, respondían que tal vez su vida no fuera la misma⁹, que es lo más divertido y significativo que tienen en el día, que se estresan si no pueden jugar o

⁵ Mamá de Fernando: Yo donde veo que se atoraron sus compañeros fue en las herramientas, lo veo mucho con un amigo de él, que también es del grupo y que, pues no tienen por ejemplo impresora, scanner, y es ahí donde viene lo complicado, Fernando pudo hacer sus tareas. La flojera fue el tema más difícil, porque hay que estar detrás de ellos, la organización, ver la diferencia de condicionar el video juego, de cuando se lo restringía, a no ponerle horarios y que cumpliera con sus actividades, esa fue la idea más brillante que tuve para motivarlo a concluir con sus trabajos. Tuvo atorones, pero fluyo.

⁶ Leonel Pérez: A mí no me gusta jugar con chicas, porque yo no soy de esos jugadores que si ve que no puede o se le dificulta, le ayuda al contrario siempre veo por mí y mis partidas, sino sabe que no juegue o que vea tutoriales.

⁷ María: prefiero no jugar con hombres, porque a veces son muy pesados, muchas veces se la pasan hablando por micrófono y a mi no me gusta, permanezco en el anonimato, para que así me permitan entrar en sus juegos, a veces me aburro y prefiero jugar otro tipo de juegos que no tenga que ver con estrategias.

⁸ Fernando Aguirre: tengo tres video juegos, Xbox, Nintendo y PlayStation, con los tres me pongo a jugar, no simultáneamente, varía dependiendo que se me antoje jugar. El Xbox tiene internet al igual que mis tres Nintendo's y cuando deseo conectarme y estar en línea o jugando agarré uno de ellos, el PlayStation como es más viejito no tiene internet, pero lo conservo porque sus juegos, son muy buenos. Me vuelve experto tener varias consolas, eso me lo dicen mis amigos cuando platico con ellos en los micrófonos.

⁹ Fernando Aguirre: Disfruto mucho de mis video juegos y de armar legos, casi no tengo muchos juegos, pero de los que tengo disfruto: tengo *world of Warcraft*, *Rocket League*, *minecraft*, *call of duty* tengo más, pero esos casi no los juego ya, de estos que te mencione no me aburre jugar y me distraigo para salirme de la rutina.

pierden constantemente y sobre todo que disfrutan de los accesorios que ofrece la línea de videojuegos. Como vimos anteriormente ellos no hacen consultas en blogs o tutoriales para resolver dudas académicas, pero si lo hacen para poder pasar de nivel o mejorar las estrategias dentro del juego, consideran que los “*influencer*” son las personas más adaptadas para compartir conocimiento de todo tipo, que su lenguaje es apropiado y fluido, que no aburre y muestra la confianza necesaria que ellos requieren para poder recomendar su canal en YouTube¹⁰.

¹⁰ María: a mi mamá le recomendé Luisito comunica, ella dice que acabando la cuarentena desea irse de vacaciones, y le dije que Luisito, hacia documentales de cada viaje, que debería consultarlo para saber que lugares visitar. En lo personal el canal de Luisito comunica se me hace interesante y de mucho conocimiento es una persona que recomiendo, es fluido y muy gracioso, al menos yo le entiendo muy bien, no me aburre la manera en la que explica.

Conclusiones Generales

Esta investigación en un primer momento no se planteaba como esta presentada, se fue transformando con el paso del tiempo. Logramos ver que la sociedad red se centra en la información y que en ella se privilegia lo visual, transformado y ampliando las posibilidades de la educación. Como vimos existe toda una rama de posibilidades que se fundamenta en el e-learning analizamos y demostramos que la sociedad mexicana está inmersa en el mundo de los dispositivos particularmente del Smartphone, un dispositivo utilizado por más del 92% de la población.

Esta penetración e inclusión tecnológica han cambiado la manera en que la gente y los chicos socializan dando origen a una generación conocida como Z nuestro estudio de caso en la educación bajo el confinamiento con jóvenes de secundaria nos permitió concluir que nuestro país se ha esforzado en llevar a todos los rincones el Internet ya que desde el 2013 surgió como derecho ciudadano, ha implementado aulas y ha reconocido el papel fundamental del Internet como parte de la educación. Así mismo hay que recordar que el aprendizaje en este confinamiento fue flexible ya que existieron intervenciones dirigidas hacia el desarrollo particular de cada programa.

Concluimos que el manejo de información se pudo ver afectado por la plataforma en la que los alumnos descargaban la información o bien porque el contenido no transmitiera información al receptor.

Pudimos observar que el estrés y la apatía del alumno se debió a la poca organización y dedicación que les dieron a sus horas de estudio y a que en su mayoría no existió estrategia o calendario de apoyo para la realización cada actividad, lo que llevó a un descontrol de hábitos y horarios.

El estudiante debió mostrar una actitud más activa y ser más consciente en su propio proceso de aprendizaje durante esta pandemia, lo que le será de utilidad ya que, en la siguiente etapa de su formación, tendrá que inquirir por su cuenta y constatar que es el mismo la base de su aprendizaje: lo van a tener que vivir en este cambio que tendrán con su entrada a la preparatoria.

Lo que me lleva decir que no es subestimado el papel del tutor virtual, y multidireccional, para crear diferentes escenarios de lenguaje y mejorar las características de búsqueda. Los estudiantes reconocen que están más cómodos en el aula, que, por cuenta propia, ya que los docentes determinan la información y les evitan tener que buscar y resolver sus dudas. Como es sabido en determinado momento, el docente debe ir intercalando en sus estrategias que a quien está educando es al estudiante del futuro y que este debe aprender y desaprender y reaprender, ser mutable en el tiempo y lograr que el contexto sirva como una variable que fomente la creatividad ante todas las posibilidades.

En este año, el mundo sufrió una pandemia no esperada, por lo que todas las actividades que veíamos con normalidad, se transformaron y tuvimos que adaptarnos, en este caso, la educación tuvo que modificarse y poner en práctica algunas técnicas que no se habían utilizado, como la educación a distancia, electrónica o *e-learning*.

Se cree que estas nuevas tecnologías que se implementan dentro del salón de clases son fundamentales para la enseñanza aprendizaje en estos tiempos, utilizadas antes de la pandemia, los alumnos de educación media logran reconocer que las TIC tienen un papel dentro de su educación. Con el confinamiento las nuevas tecnologías de la información son utilizadas para el aprendizaje desde casa, en una mezcla de dispositivos, plataformas y enlaces de internet se pretendía formalmente obtener información precisa necesaria para la formación de los alumnos en educación media.

El panorama en la realidad es distinto, estas tecnologías son utilizadas en el caso de los jóvenes que entrevistamos como medios de entretenimiento, distracción y ocio, los alumnos toman las actividades que dejaron sus profesores para el periodo de confinamiento como opcionales, realizando solo las que afecten sus calificaciones globales. Los padres y madres de los alumnos, están de acuerdo que dentro de la emergencia no es necesario hacer demasiados deberes escolares, por lo que las TIC son utilizadas para el entretenimiento de los jóvenes.

La diferencia radica en que, un nativo digital tiene claro para qué y cómo funcionan las tecnologías de la información, si no conoce alguna, intuitivamente va reconociéndola al usarla, mientras que los no nativos digitales, no conocen las plataformas y el problema radica en su desconocimiento. En las entrevistas pudimos ver que los jóvenes tenían conocimiento pleno de los enlaces enviados por sus profesores, de cuáles eran las plataformas que debían utilizar y las páginas por buscar en internet, el problema ya no es el desconocimiento, sino el poco interés que tienen por los temas que proponen los profesores.

Lo que pudimos observar como una contradicción latente entre el ser y el deber ser, donde, por un lado, en las encuestas aplicadas dicen utilizar internet y sus dispositivos para realizar investigaciones y tareas necesarias para la escuela, pero, por otro lado, en las entrevistas aplicadas a dos de los cuatro alumnos que contestaron las encuestas, pocas fueron las tareas de uso de internet que realizaron, argumentando un hartazgo, estrés e incluso dudando del aprendizaje que estas fuentes les pudieran brindar.

Dentro de la sociedad contemporánea, el papel de la educación ha cambiado en conjunto con el sentido de la realidad, del tiempo y del espacio. En una sociedad donde se incrementa la rapidez, donde el espacio es sustituido por un lugar virtual y donde la vida debe ser rápida y cambiante en todo momento, la educación no puede quedarse atrás.

Estos alumnos sustituyen el conocimiento informado que proporcionan sus profesores, por lo que empíricamente ellos han aprendido durante el tiempo que navegan en internet, no revisan fuentes ni que la información sea verídica, no atesoran el conocimiento que les brindan las TIC, sino que guardan todo en la nube que es internet, para cuando tienen alguna duda preguntarle a Google, no es necesario seguir acumulando conocimientos, sino que, cuando se presenten las dudas Wikipedia las resolverá.

En la transformación del tiempo, las actividades que se realizan dentro de las plataformas que frecuentan están relacionadas con el instante, con aprovechar el momento y con que este tiempo te permita desarrollar más actividades. Leonel, al ser entrevistado, relata que sus partidas no duran más de treinta minutos, logrando así tener más por día. La penalización por abandonar el juego es de una hora sin poder entrar, sesenta minutos que Leonel no está dispuesto a perder esperando. Según Bauman (2005), la sensación de esperar en la *modernidad líquida* se relaciona con una sensación de subordinación, en donde alguien que tiene mayor jerarquía social puede hacerte esperar a su gusto, dejándote en un peldaño menor dentro de la escala social.

El conocimiento se convierte en otra cosa, pues, con la llegada de las TIC la realidad se desarrolla más rápido, sin déjanos tiempo para analizarla, haciendo parecer que el conocimiento es falso, cambiante y poco objetivo. El aprendizaje que se les brinda a estudiantes de nivel medio, parece anticuado y en realidad lo es, pues los profesores hacen un esfuerzo por enseñar a utilizar las TIC a sus alumnos, cuando ellos saben mejor cuáles son sus funciones.

Ven sobrepasado el papel del profesor, sabiendo que YouTube les puede ofrecer una mejor explicación sobre sucesos del pasado o que Google puede dar las respuestas a un examen de matemáticas, mientras juegan una partida con sus amigos o suben historias de vida que solo duran un día en Instagram.

Puedo concluir que la educación en línea necesariamente tiene que cambiar el enfoque que estamos visualizando para resolver el problema educativo por el confinamiento y también para establecer esta relación en la que tanto se hace hincapié, entre alumnos y nuevas tecnologías de la comunicación e información: no es necesario presentarlas, ni enseñar a usarlas, tampoco acoplarlas al aprendizaje, sino que, es necesario hacer que los alumnos se interesen por el conocimiento, aunque sea el básico, para su formación como seres humanos. Dejar a un lado el

deber ser y ofrecer un ser con conocimientos que pueda analizar la realidad en la medida de lo posible.

Transformar el conocimiento también es de suma importancia, comprender por qué son importantes los temas que se presentan dentro de los planes de estudio y considerarlos como formación integral para los seres humanos en formación. Comprender el momento de cambios en el que nos encontramos, no es tarea fácil, pero considero que, escuchar a los nativos digitales nos puede dar pistas para sustentar una nueva sociedad que integre las TIC de una manera benéfica.

Referencias

Asociación de Internet MX, (2018). 14.o "Estudio sobre los hábitos de los usuarios en Internet en México 2018", consultado en <https://irp-cdn.multiscreensite.com/81280eda/files/uploaded/Estudio%20de%20los%20Ha%C3%81bitos%20de%20los%20Usuarios%20de%20Internet%20en%20Me%CC%81xico%20AIMX%202018.pdf> el 15 mayo del 2020

Bauman, Zigmunt (2005) *Los Retos de la educación en la modernidad líquida*, Barcelona, Editorial Gedisa

Benito Manuel, (2009), "Desafíos pedagógicos de la escuela virtual. Las TIC y los nuevos paradigmas educativos", *Telos La escuela digital. Desafíos de la innovación educativa*, 28013 Madrid (España), N°78 pp. 63-77, consultado en <https://telos.fundaciontelefonica.com/revista/> el 26 de mayo 2020

Castells Manuel, (2015), "La liberación de la capacidad productiva por el poder de la mente", *Thorpe Christopher y Yuill Chris, The book of sociology*, Gran Bretaña, Dorling Kindersley Ltd.

Castells Manuel, (2000), *The Information Age: Economy, Society and Culture. Volume I: The Rise of the Network Society*, Madrid, Editorial Alianza

Carballar Falcón José Antonio (2002), *Internet: libro del navegante*, Madrid, RA-MA.

Druetta Cravo Delia, (2005), "Ciencia, Revista de la Academia Mexicana de ciencias", *Comunicaciones libres*, Vol.56 No. 4 pp.23-37 Consultado en https://www.amc.edu.mx/revistaciencia/images/revista/56_4/la_sociedad.pdf el 13 de junio

Instituto Nacional de Estadística y Geografía, (2019), "*Estadísticas a propósito del día mundial del Internet (17 de mayo) datos nacionales*", México, pp. 1-8 consultado en <https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2019/internet2019Nal.pdf> el 06 de junio 2020

Kaplún, Gabriel, (2001). "El Curriculum oculto de las nuevas tecnologías", *Revista Electrónica Razón y Palabra*, Número 21, Uruguay, pp. 12 Consultado en <http://www.ics-aragon.com/cursos/iacs/106/Lectura-01-03.pdf>. el 24 de junio 2020.

Ley General de Educación (2013), "*Diario Oficial de la Federación*" el 13 de julio de 1993. Última reforma publicada DOF 09 de abril de 2012. Consultado en

http://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/11432/1/images/2_1_dof_10_junio_2013_decreto_ley_gral_educacion.pdf el 04 de junio del 2020

Milenio Digital. (29 de marzo de 2020). Línea de tiempo COVID-19, en México. Milenio Digital, pág. 1, Consultado en <https://www.milenio.com/politica/coronavirus-mexico-linea-mapa-resumen-covid19> el 18 de mayo de 2020

Ojeda, Gerardo, (2006). Análisis de tecnologías convergentes de información y comunicaciones en el ámbito educativo, "*Serie Informes*", Ministerio de Educación y Ciencia, Madrid España. Consultado en <http://ares.cnice.mec.es/informes/09/documentos/creditos.htm>. el 24 junio 2020.

Prensky Marc. (2001), "Digital Natives, Digital Immigrants", *On the Horizon*, Vol. 9 No. 5, pp. 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816> Consultado en <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> el 28 de mayo 2020

Prensky Marc, (2007), "Marc Prensky y los nativos digitales", *Genesis Roca*, consultado en <http://www.genisroca.com/2007/08/05/marc-prensky-y-los-nativos-digitales/> el 26 de mayo 2020

Secretaria de Gobernación, Lineamientos y estrategias de operación del programa de inclusión digital 2016 *Diario Oficial de la Federación* (2016), Ciudad de México, pp. 16 Consultado en https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5468232&fecha=30/12/2016 el 13 de junio 2020

Secretaria de Gobernación, Diario Oficial de la Federación (2018) "*Acuerdo Numero 19/11/18 por el que se emiten los lineamientos de operación del programa de la reforma educativa*", Ciudad de México, pp. 30 Consultado en https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5545442&fecha=30/11/2018 el 13 de junio 2020

Segura Mariano, (2009), "Panorama internacional de las TIC en la educación. Barreras actuales y propuestas de futuro", *Telos La escuela digital. Desafíos de la innovación educativa*, 28013 Madrid (España), N°78 pp. 78-88, consultado en <https://telos.fundaciontelefonica.com/revista/> el 26 de mayo 2020

Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas, (2013), "*Transición de la tecnología análoga a digital y sus repercusiones en la industria del videoclip*", México consultado en <http://132.248.9.195/ptd2013/diciembre/0706721/Index.html> el 26 de mayo

Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (2012), *Brecha e inclusión digital en México: hacia una propuesta de políticas públicas*, México

Vacas Francisco, (2012) "Desconexión: la nueva frontera. Uso y apropiación del móvil en el caleidoscopio mexicano", *Telos Genero y uso de los tics*, Madrid (España), No. 92 pp. 150 consultado en <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero092/desconexion-la-nueva-frontera-uso-y-apropiacion-del-movil-en-el-caleidoscopio-mexicano/> el 26 de mayo 2020

Anexos

Anexo 1. Instrumento de evaluación Diagnostica para alumnos.

Objetivo: recabar información acerca del uso que le dan los estudiantes de secundaria al internet en su vida escolar.

Por favor ayúdanos contestando las siguientes preguntas

Grado: Grupo: Edad:

¿tienes computadora en casa? (si tu respuesta es negativa menciona como accedes a internet y pasa a la pregunta 3)

Si No

¿Cuentas con Internet en casa?

Si No

¿Qué opinas sobre el internet?

¿Como aprendiste a manejar la computadora y el Internet?

¿Tus profesores te piden que ocupes el Internet para realizar tus tareas?

Si (menciona un ejemplo)

No

¿Con que frecuencia utilizas el Internet?

Todos los días, de 3 a 4 días a la semana, de 2 a 1 días a la semana

¿cuántas horas le dedicas a estar frente a una computadora usando Internet?

¿cuándo te conectas a Internet, normalmente para qué lo utilizas? (puedes señalar más de una opción)

Hacer tarea, platicar en línea, revisar correos, entrar alguna red social, buscar información para tareas, ver videos, jugar u Otro.

Explica ¿qué es lo que más te gusta hacer cuando estas conectado a Internet?

¿cuándo buscas información acerca de algún tema escolar, como lo haces, cual es procedimiento que realizas?

¿cuándo buscas y encuentras información acerca de un tema escolar que te hayan dejado de tarea a investigar, ¿cómo empleas esa información para hacer tu trabajo?

¿tienes algún problema o dificultad para acceder a Internet?

No tengo computadora ni Internet en casa

tengo computadora en casa, pero no Internet

mis padres no me permiten que lo utilice

no sé, como utilizar Internet

no se utilizar la computadora

no tengo dinero para pagar un ciber o café Internet
otros

¿Estudiar te toma más tiempo debido al uso que le das internet cuando no se trata de tarea?

Si No

Menciona ¿cuáles son tus distractores a la hora de estudiar?

Objetivo: recabar información acerca del celular

1 ¿Que sabes sobre los smartphones?

2 ¿Crees que son útiles los smartphones?

3 ¿por qué?

4 ¿Tienes smartphone propio? (si tu respuesta es positiva, pasa a la pregunta 6)

Si No

5 ¿Como es tu vida sin smartphone?

6 Menciona ¿cuál es el cambio representativo de tener un smartphone?

7 ¿cómo considera que se relaciona el uso smartphones con tu vida académica?

8 ¿Estudiar te toma más tiempo debido al uso constante que le das al smartphone?

9 ¿Tus trabajos académicos los desarrollas desde tu smartphone o computadora?

10 ¿Qué le haces a tu celular cuando haces tareas?

11 ¿Tus profesores dejaban ejercicios en clase que te pudieran permitir el uso de tu smartphone?

Si No

Menciona un ejemplo

12 ¿Revisaba tu smartphone en horas de clase?

13 Si lo usabas en clase ¿lo usabas para conversar, jugar o buscar alguna información académica?

13 Si te llegaran a quitar tu celular ¿cambiaría tu vida?

14 ¿por qué?

Anexo 2. Carpetas de Experiencias tabla 1.

Tabla 1. Carpetas de Experiencia
INFORMÁTICA TERCER GRADO
<p>FECHA DE REALIZACION DE LA ACTIVIDAD 4 al 8 de mayo</p>
<p style="text-align: center;">PRÁCTICA 3 DE PUBLISHER TARJETAS DE FELICITACIÓN</p> <p><u>Escribe en tu cuaderno lo siguiente:</u></p> <p>Las tarjetas de invitación son un presente en forma de carta o postal para felicitar a alguna persona con motivo de cumpleaños, bodas, bautizos, día de la madre etc. El estilo de la tarjeta debe variar según el tipo de celebración, siendo más formal para unas nupcias o un homenaje y más informal para una fiesta de XV años o un Baby Shower, es tan importante el diseño, colores, formas, imágenes de acuerdo con el tipo de celebración, así como las frases o mensaje que se deben escribir y por supuesto también debes indicar dónde se va a celebrar y cuando para que no haya ninguna confusión</p> <p>Debe quedar bien especificado:</p> <p>A quién van dirigidas De parte de quién es Qué se celebra</p>
<p>Instrucciones:</p> <p>Elaborarás 2 diferentes tarjetas de felicitación para tu mamá con motivo del 10 de mayo “Día de las madres”, recuerda que puedes personalizar completamente tus tarjetas, dándole ese toque especial para tu mamá y usando tu creatividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Ingresa a las plantillas de Publisher y selecciona la categoría de tarjetas de invitación, elige la plantilla que te agrada y con la cual vas a trabajar, recuerda el motivo de felicitación de las tarjetas. 2.- Una de las tarjetas deberá de elegir el tamaño de papel de ¼ de hoja plegada verticalmente y la otra en ½ hoja plegada verticalmente. 3.- Cambia la combinación de colores, el tipo de letra de un color contrastante 4.- El nombre de tu mamá lo escribes con un estilo de letra cursiva. 5.-Escribe un mensaje dirigido a tu mamá, cuida la redacción y ortografía. 6.- Inserta una imagen, puedes usar fotos personales o de imágenes prediseñadas. 7.- En la parte posterior central ingresa los datos del alumno y fecha. 8.- Guarda la publicación en tu carpeta de archivos con el nombre de tarjeta 1.pub tarjeta 2 <p>* Utiliza todas las herramientas del programa que necesites de acuerdo con tu creatividad</p> <p>*Puedes imprimir las tarjetas y se las obsequias a tu mamá el 10 de mayo</p>
<p>EVALUACIÓN</p> <p>La evaluación de tu actividad se realizará con “RUBRICA DE EVALUACIÓN 3”, tiene un valor de 5% de tu evaluación trimestral, la cual deberás de imprimir y pegar en tu cuaderno, en caso de que no la puedas imprimir la copias en tu cuaderno.</p> <p>El cuaderno de la asignatura y la memoria USB con tus archivos los entregarás el día que nos reincorporemos a la escuela para la evaluación de las actividades.</p>

MATEMATICAS

3ER. GRADO

El aprendizaje en casa, es la estrategia implementada por la contingencia derivada de la pandemia de coronavirus Covid-19. Por lo que ésta forma de trabajo a distancia, como aislamiento preventivo, brinda la oportunidad de lograr los aprendizajes esperados.

Se pide que cada actividad diaria sea firmada por los padres de familia o tutores, para tener un seguimiento de los avances, en cuanto al desarrollo de la actividad.

En cuanto a los criterios de evaluación se considera un 80% de la calificación, a las actividades resueltas en las semanas de contingencia; y el 20% restante a las actividades que se encuentren antes y después de dicha pandemia.

En tanto a los alumnos que presenten dificultad para resolver los ejercicios propuestos y que se encuentran en atención del servicio de UDEEI, se les solicita a los padres adapten, en medida de sus posibilidades a través de tutoriales, libros de texto, libreta del alumno, etc. Ya que es fundamental que realicen el esfuerzo correspondiente que les permita obtener los aprendizajes necesarios y así una calificación aprobatoria.

ACTIVIDAD: RESUELVE LOS SIGUIENTES REACTIVOS, REGISTRANDO LA JUSTIFICACIÓN CON EL PROCEDIMIENTO Y LAS OPERACIONES BÁSICAS NECESARIAS PARA LA SOLUCIÓN DE CADA EJERCICIO.

IMPRIME Y RESUELVE LOS EJERCICIOS DIARIOS, COMO SE INDICA POR CADA DÍA DE LA SEMANA Y AGREGARLOS A LA CARPETA LA CUAL FUE SOLICITADA AL INICIO DE LA CONTINGENCIA DE LA PANDEMIA DE CORONAVIRUS.

INSTRUCCIONES: Lee los siguientes enunciados, selecciona la respuesta y escríbela dentro de cada paréntesis.

NOMBRE DEL ALUMNO: _____

GRADO 3° GRUPO: _____

SEGUNDA LENGUA (INGLÉS)

(2019-2020)

ACTIVIDADES Y CONTENIDOS

Buen día reciban un cordial saludo.

Deseando que tod@s se encuentren bien en esta contingencia

*Iniciaremos esta semana con las siguientes actividades las cuales dan inicio a este nuevo bloque (Mayo)

Solo se consideran actividades para dos sesiones contemplando que es una semana corta. (Miércoles, jueves y viernes)

06 - 08 Mayo

3er grado

SUGERENCIAS PARA LOS ALUMNOS QUE PRESENTAN BAP

Se ponen en consideración los siguientes Links con actividades de reforzamiento de los aprendizajes fundamentales.

<https://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=4620> DAILY ROUTINES (realizar la actividad en la página sugerida) escribe en hoja blanca las acciones (verbos) e ilústralos. Contemplarla en el portafolio de evidencias

NOTA: Con el acompañamiento de Madres y Padres de familia en la supervisión de las actividades solicitadas, se tendrán mejores resultados; por lo que se solicita que todas las actividades contempladas SEAN FIRMADAS por parte de los padres de familia.

Gracias.

**ESPAÑOL
TERCER GRADO**

ACTIVIDADES DEL 4 AL 15 DE MAYO 2020

Estimados alumnos (as):

Les mando muchos saludos, deseando se encuentren bien en compañía de sus familias. Debido a la situación que estamos viviendo, las actividades han debido ser realizadas a distancia, por lo que en estos momentos es necesario aprender a ser autodidactas y a desarrollar una disciplina que a largo plazo será benéfico. Cada uno de ustedes, jóvenes, deberá hacerse consciente de la responsabilidad que tienen para su formación y aprendizaje, en este caso, de la lengua española. Es significativo reflexionar constantemente sobre de lo importante que es ejercitar la expresión escrita, pero acompañada de interesantes lecturas que amplíen y mejoren no sólo nuestra forma de comunicarnos, sino la forma de ver y comprender a nosotros mismos y a nuestro entorno. Por el momento, les mando muchos saludos a distancia y espero que nos volvamos a ver todos con buenas historias que contarnos.

Atte. Prof. Francisco Juárez.

PROYECTO 13: ESCRIBIR UNA AUTOBIOGRAFÍA

CUIDA LA ORTOGRAFÍA Y LA CLARIDAD EN TU REDACCIÓN, (DISMINUIRÁ LA CALIFICACIÓN) POR EL NÚMERO DE ERRORES (PUNTUACIÓN, ACENTUACIÓN Y USO DE LAS LETRAS) UTILIZANDO LA SIGUIENTE ESCALA: de 1 a 3 errores no disminuirá calificación, de 4 a 6 errores menos un punto, más de seis errores menos 2 puntos.

Las hojas donde desarrolles las actividades deben ser tamaño carta con margen, fecha y título de la actividad; si no tienes hojas blancas pueden ser de tu cuaderno, pero las vas a arrancar y guardar en el folder o sobre correspondiente.

Las actividades 1 a la 6 tienen un valor de 1 punto cada una, la actividad 7, tiene un valor de 4 puntos.

Rúbrica para la actividad 8:

El texto tiene una secuencia lógica, se comprende el orden de los acontecimientos.	2	Punto
hace uso efectivo de los verbos indicando anterioridad, sucesión, simultaneidad o posterioridad temporal de forma correcta y entendible.	1	punto
Cumple con el Formato solicitado, tiene buena presentación y correcta ortografía.	1	punto

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA:

JOV, Marín. *Cuadernillo 3ro de Secundaria. cdr –Tecnología educativa. Autobiografías.* <http://cte.seebec.gob.mx> Consultado el 27 de abril de 2020.

TENE, Carmen. *Mi Autobiografía.* Concurso autobiografías de mujeres-FIDAMÉRICA. http://www.fidamerica.org/fida_old/webpage.php?webid=214

Música y Arte

CONTENIDOS Y ACTIVIDADES DEL 4 AL 8 DE MAYO

TERCERO Esta semana trabajaremos algunas actividades del programa aprende en casa del viernes 1 de mayo, como no han publicado la programación de la siguiente semana, al momento que estoy elaborando la actividad, digamos que vamos a ir un poco desfasados, les voy a dejar el enlace de YouTube para que puedan ver la clase y creo que eso ayudará a los que pudieran tener problemas para ver el programa en el horario en directo.

HISTORIA DE MÉXICO TERCER AÑO

ACTIVIDADES DE LA SEMANA 4 AL 8 DE MAYO 2020

Querido Alumno (a): Espero que las actividades desarrolladas sean de utilidad para que obtengas un aprendizaje en cada una, te invito a que investigues más del tema, que observes alguna película, un video o escuches algún programa de radio sobre un tema histórico, incluso que visites algún museo de forma virtual.

INSTRUCCIONES:

ACTIVIDAD 1. TEMA: MIS EMOCIONES ANTE LA PANDEMIA.

Encuentra las siguientes emociones en la sopa de letras y posteriormente escribe cómo las has generado o representado en esta situación de aislamiento que estamos viviendo en todo el mundo. Elige 5 emociones y describe.

ACTIVIDAD 2: TEMA: Segundo imperio Mexicano.

EXPLICACIÓN.

Segundo Imperio Mexicano (1863 – 1867)

Después de la segunda ocupación de Francia en México, hubo una nueva etapa de gobernación, la cual tuvo como nombre Segundo Imperio Mexicano. Este nuevo gobierno **provino de la realeza francesa y tenía como dirigente a Fernando Maximiliano José de Habsburgo**, de raíces austríacas. En un contexto de inestabilidad política y económica, México se vio involucrado en un conflicto con la gran potencia europea, que tuvo por resultado el cambio en el régimen político llevando al país a convertirse en una monarquía otra vez.

Este hecho genera interés por su particularidad, ya que no hubo otro gran país en América Latina que haya seguido ese camino luego de las independencias. Es un proceso complejo, a pesar de abarcar pocos años; en este artículo analizaremos los aspectos más destacados del Segundo Imperio Mexicano.

EJERCICIO:

Con el texto anterior, y te sugiero que veas la siguiente película:

MAXIMILIANO DE MÉXICO: SUEÑOS DE PODER.
 YOUTUBE: GERARDO LONEGAN
 TIEMPO: 52 MINUTOS

Asignatura: Formación Cívica y Ética.

El porcentaje de todas las tareas para evaluar el trimestre es: 25% cuaderno, 25% libro y 25% proyectos

- **En caso de no poder imprimir las actividades, puedes copiarlas en tu cuaderno, tendrán la misma evaluación**

Bloque 4: Participación y Ciudadanía democrática

Identifica las características básicas de un Estado de derecho democrático	1.Cuestionario: Descubriendo lo que sabes	1-Realiza la actividad de las pg. 172 y 173 en tu libro	- Desempeño de los alumnos	-libro -cuaderno - ordenador es gráficos
	2.Linea del tiempo: Democracia e historia de México	1-Realiza una línea del tiempo (está en la siguiente hoja) "Democracia e historia de México", con la información de las pg. 174 y 175 de tu libro y el siguiente video "La historia de la Democracia en México" https://www.youtube.com/watch?v=a1_bvwYwLl4 2-Realizar la actividad de la pg. 175 en tu libro de texto		

Anexo 3. Instrumento de evaluación para alumnos

Objetivo: recabar información acerca del proceso de elaboración de la Semana 3
Tarea del 4 al 8 de mayo

Materia de Informática, practica 3 de Publisher

¿Escribiste la información en tu cuaderno sobre las tarjetas de Felicitación?

De esa misma clase

¿cuándo la tenían que veían en ella, contaban con un programa de unidad?

¿El aula de tu escuela contaba con proyector?

¿cuál fue el uso que le diste al proyector para presentar tu clase, mostraste videos, o hiciste presentación PowerPoint?

Materia de matemáticas

De los problemas presentados ¿tuviste dificultad para resolverlos?

¿cuál fue la herramienta que utilizaste para tus dudas?

Materia de ingles

La maestra sugiere para los alumnos que presentan BAP revisar los siguientes Links con actividades de reforzamiento

¿Qué es BAP?

¿hiciste uso de esas sugerencias?

Materia de español de acuerdo a la Actividad 1 sobre Autobiografías

¿puedes decirme cómo fue que elaboraste esa primera parte?

Al final de tus actividades el profesor "sugiere una Bibliografía sugerida" ¿hiciste consulta de ella?

Materia de música y arte

¿pudiste ver la clase de YouTube que la maestra realizo para el grupo?

La maestra dejo que vieran programas en TV ¿pudiste verlos?

En el tercer punto dejo un enlace para ver un programa ¿qué aprendiste de ese enlace?

La maestra aparte de esta actividad pidió hacer un mapa mental ¿viste el video que dejo como sugerencia para hacer el mapa mental? ¿lo hiciste en computadora o cuaderno?

Materia de historia se sugiere que observes películas, o videos, que escuches algún programa de radio que hable de historia o bien visites un museo de manera virtual ¿cuál de estas actividades desarrollaste?

¿viste la película de MAXIMILIANO DE MÉXICO: SUEÑOS DE PODER?

Materia de Formación Cívica y Ética (F.C.E)

La maestra pide que vean el video de “la historia de la Democracia en México” para complementar su línea de tiempo ¿consultaste la página para desarrollar la información?

Anexo 4. Evidencia de tareas a los docentes.

BENITO JUÁREZ
Nació en San Pablo Coahuila, Coahuila. El 21 de marzo de 1825 se recibió de abogado.

→ LIBERALES

LIBERALES Y CONSERVADORES

LUCAS ALAMÁN
Nació el 18 de octubre de 1793, y falleció el 2 de junio de 1853.

→ CONSERVADORES

SEBASTIÁN LERDO DE TEJADA
Nació en 1823 y falleció en 1889. Fue un político mexicano, abogado y escritor. Después de haber fallecido Benito Juárez él fue nombrado presidente interino. Lerdo de Tejada fue reelecto. Se fue a Estados Unidos después de ser acusado de fraude.

FLORES MAGÓN
Nació en 1874 y falleció en 1922. Fue un periodista y escritor, logró ganar la alcadea porfiriana. Obligado a emigrar se refugió en los Estados Unidos. Después de haber liberado la revolución hasta la prisión.

→ LIBERALES

MELCHOR OCAMPO
Nació en Páteco Michoacán pero no existen datos. Cerca de la fecha exacta de su nacimiento. Fue uno de los grandes colaboradores en las Leyes de Reforma. Fue fusilado en el año de 1861.

BENITO JUÁREZ
Nació en San Pablo Coahuila, Coahuila. El 21 de marzo de 1825 se recibió de abogado en 1834. Fue profesor y rector. Al igual que fue presidente de la Suprema Corte de Justicia. Y presidente de la República, el 18 de julio de 1872 en la CDMX.

JUAN NEPOMUCENO
Nació el 15 de mayo de 1803 y falleció el 21 de marzo de 1869. Fue un general, político y diplomático mexicano. Veterano de la batalla de El Alamo y partidario del Emperador Maximiliano de Habsburgo.

MIGUEL MIRAMÓN
Nació en 1838. Falleció en 1867. Fue un general político mexicano de ascendencia francesa. Fue proclamado presidente de la República el 1 de agosto de 1859. Empezó la lucha contra Benito Juárez. Ganó múltiples ocasiones en la Guerra de Reforma.

IGNACIO PAVÓN
Nació en 1791 y falleció en 1866. Abogado y político nacido en Veracruz. De encargo del poder ejecutivo el 13 de agosto de 1860, él convocó a una junta para hacer que Miguel Miramón fuera presidente interino. Fue miembro suplente del Ejecutivo provisional en 1858.

LUCAS ALAMÁN
Nació el 18 de octubre de 1793, y falleció el 2 de junio de 1853. Destacado por ser un historiador y político mexicano. Fue uno de los hombres de más amplia cultura en su época. Fue autor de "Historia de México", "La independencia de México" entre otros.

24 marzo 2020
Tema: Guerra de Reforma

Video #1: Guerra de Reforma

No encontré el video así que el otro :)

En este video te explica acerca de el objetivo de los liberales y de los conservadores.

Los liberales pretenden que en México se estableciera una República democrática libre de la influencia de la iglesia, la cual se dividiría en 3 poderes legislativo, ejecutivo y judicial.

En cambio...

Los conservadores creían que una monarquía constitucional era lo mejor para el país, la cual gobernaría con las mismas ideas del orden social español durante el virreinato, lo que se continuaría siendo el pilar fundamental de la educación, la cual sólo estaría destinada a gente con poder monetario y con estatus social muy alto.

La **Guerra de Reforma** inició en 1858 cuando Félix se reveló con el plan de Tacubaya, el principal motivo de este conflicto, fue que el grupo conservador, la iglesia católica y gran parte del ejército reescribieron la constitución, porque afectaba sus fueros y propiedades, por ello los conservadores lucharon para obtener sus privilegios, mientras que los liberales defendieron el cumplimiento de la constitución.

24 marzo 2020
Tema: Guerra de Reforma

Video #2: Benito Juárez

Benito Juárez nació en 1806 en el pueblo de Guadalupe Coahuila, su familia debía muy poco del campo y trabajaba sólo rancho.

En 1818 salió del estado para educarse, donde estuvo en un colegio y empezó a estudiar.

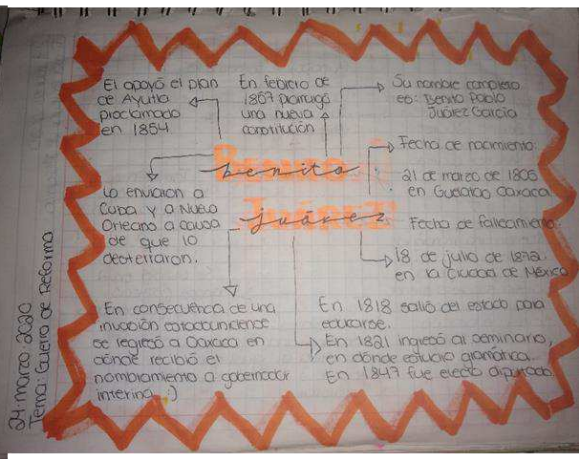
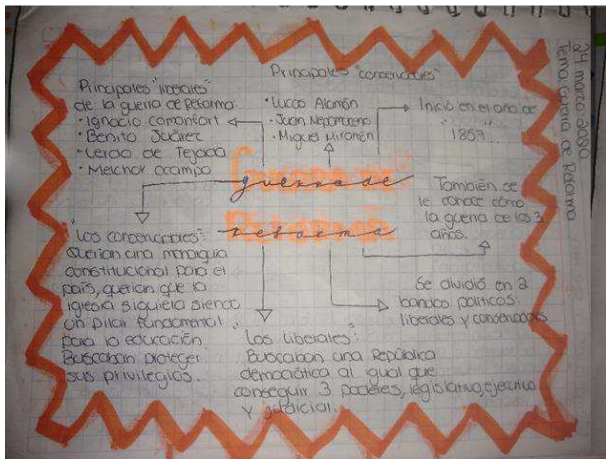
En 1821 ingresó al seminario donde cursó estudios de gramática latina y teología moral. Se recibió como abogado en 1834.

En 1847 fue electo diputado y viajó a la ciudad de México.

Debido a la invasión estadounidense se regresó a Coahuila, donde recibió el nombramiento a gobernador interino.

Juárez se había mostrado leal a Antonio López de Santa Ana, pero cuando hubo del invasor Juárez le prohibió el entrada al estado de Coahuila, en consecuencia lo enviaron a exiliarse en Cuba y después en Nueva Orleans. Juárez apoyó el plan de Ayutla proclamado en 1854, con el que los liberales derrocaron a Santa Ana.

En febrero de 1857 se promulgó una nueva constitución y ese mismo año bajo la presidencia de Comodoro Juárez se convirtió en presidente de la Suprema Corte de Justicia. Falleció el 18 de Julio de 1872 a los 66 años.



24 marzo 2020

Tema: Consecuencia de las guerras e intervenciones.



24 marzo 2020

Tema: Consecuencia de las guerras e intervenciones.

Pues las imágenes de el collage anterior hacen referencia tanto a las intervenciones francesas, una de ellas la guerra de los pasteles; así como la guerra de Reforma.

El pastel colocado en el collage se refiere precisamente a la guerra de los pasteles, y no por que se hayan lanzado pasteles; si no por que, el motivo de esta fue que un pastelero exigía dinero por los daños recibidos a su pastelería, ocasionados por oficiales del presidente Santa Ana.

25 marzo 2020

Tema: liberales.

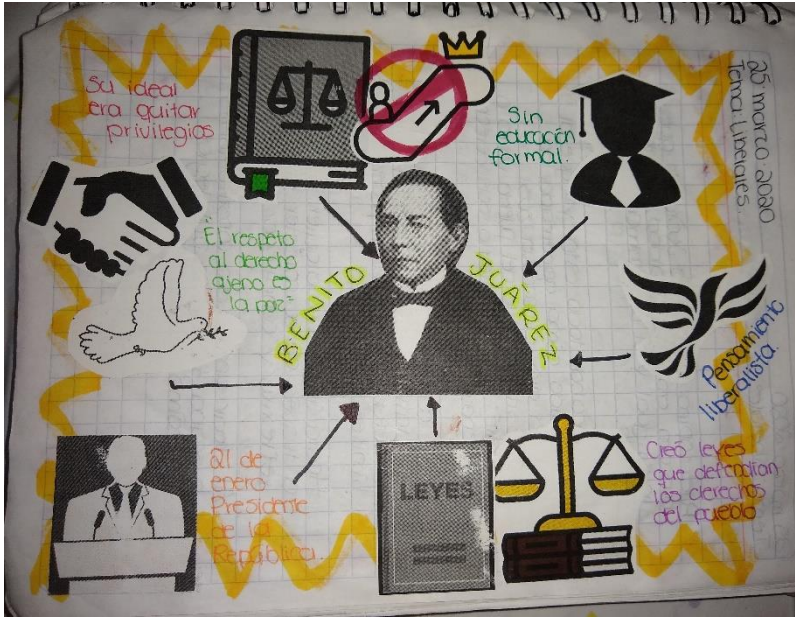
Pues opino que Benito Juárez lo que buscaba era una igualdad, libertad individual y el bien común para el pueblo.

El buscaba todo esto ya que al ser elegido como gobernador de Oaxaca dio a conocer sus propósitos: "Hijo del pueblo yo no lo olvidaré; por el contrario sus derechos sostendré".

Fue reconocido también como el "lobatón de la ley", veía en ella el refugio contra un poder sin límites.

Hacia frente a cualquier fanatismo a través de su carácter prudente, reflexivo y conciliador.

Al crear una nueva constitución buscaba frenar los privilegios así como los fueros.



26 marzo 2020
Tema: Lectura de comprensión

Contesta las siguientes preguntas por cada capítulo

Capítulo # 9 "Una muerte se anuncia"

1. ¿Qué mensaje transmite el texto?
2. ¿Qué acciones implementa Jack?
3. ¿Por qué surgen los problemas de convivencia?
4. ¿Siempre sufren mayor problema de adaptación?

Respuestas:

1. Creó un sistema de evaluación y luego un sistema de cooperación, como consecuencia del miedo.
2. Dividió a los de su tribu para poder ir de caza y al caer la tormenta cada vez hicieron su propia.
3. Por la lucha de poderes y la falta de una buena comunicación.
4. Los más pequeños.

26 marzo 2020
Tema: Lectura de comprensión

Capítulo # 10 "La caracola y las gatas"

1. ¿Qué mensaje transmite el texto?
2. ¿Qué acciones implementa Jack?
3. ¿Por qué surgen los problemas de convivencia?
4. ¿Siempre sufren mayor problema de adaptación?

Respuestas:

1. Preocupación y un incremento de la cooperación.
2. Continúan con la caza, pero esta vez decidieron hacerlo juntos a Ralph.
3. Porque entre ellos se están manteniendo.
4. Piggy, Ralph y los mellizos.

26 marzo 2020
Tema: Lectura de comprensión

"9"

Una muerte se anuncia...

En este capítulo Ralph y Piggy van al lado de la tribu de Jack por curiosidad, Jack invita a sus muchachos que les dieron carne y luego de comer preguntó: ¿dónde está el cerdo?

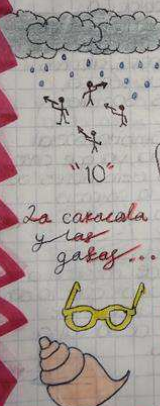
Al comprar la tribu de Jack decide hacer su propia tribu.

"10"

La caracola y las gatas...

En este capítulo Ralph y Piggy quieren acordarse a causa de la danza que hicieron los de la tribu de Jack, ya que notaron a Simon de manera silenciosa pensando que era la bestia.

Ralph al acordarse de no haberse acordado la noche anterior de Jack los avisó para poder volver a su tribu.



31 mayo 2020
Tema: Las epidemias del mundo

Epidemias en el mundo...

Una epidemia es el aumento extraordinario del número de casos de una enfermedad infecciosa, puede referirse también a la aparición de un número importante de casos en una región o población habitualmente libre de la enfermedad.

Una epidemia trae consigo muchos efectos, repercusiones y consecuencias, algunos de los aspectos en los que llega a afectar, es en los aspectos sociales y económicos.

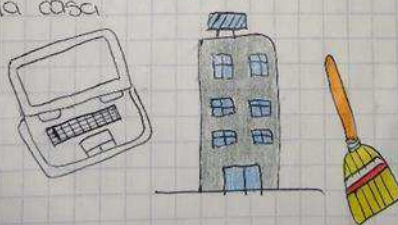
Algunas afectaciones en el ámbito social son: la causa de inseguridad, ya que ante la escasez de los recursos elementales se generan robos y saqueos, la polarización social y el pánico de lo que está pasando y puede pasar.

Algunas afectaciones en el ámbito económico son: pérdida de empleos a causa del cierre de negocios que no son de primera necesidad, reducción de sueldos, o consecuencia de la falta de generación de ingresos.

31 mayo 2020
Tema: Las epidemias en el mundo

1. ¿Cómo he vivido el confinamiento?
R= De manera saturada, estresada, con muchas ocupaciones, pero al mismo tiempo aliviada y contenta de no tener que ver a mis compañeros y algunos maestros.

2. Cambios que se han generado en mi día a día (querer diario)
R= la ausencia de ciertas actividades a causa del confinamiento, al igual que tener que sustituir esas actividades por trabajos y clases en línea, al igual que tener que organizar el nuevo horario con las actividades que me corresponden de la casa.



02 junio 2020
Leyes de reforma

HISTORIA 3 MÉXICO
PROFA DIANA VARGAS
TEMA: LEYES Y GUERRA DE REFORMA

INSTRUCCIONES: Realiza la lectura de la siguiente información, subraya y elabora un mapa conceptual considerando las características de su elaboración.

Liberales y conservadores
Para que entiendas la importancia de la Revolución de Ayutla, toma en cuenta el desarrollo en el contexto de la lucha por la hegemonía entre dos proyectos representados por los liberales y los conservadores. A través del siguiente cuadro dichos proyectos:

Características del proyecto liberal

- Construcción de una República federal, representativa popular.
- Impulso al libre comercio con los demás países.
- Reforma a la estructura agraria clerical y comunal, para desarrollar la propiedad del mercado interno.
- Desarrollo de las condiciones políticas y económicas que permitan la formación del individuo y a las actividades agroexportadoras.

Características del proyecto conservador

- Creación de un Estado central fuerte (centralismo político).
- Impulso al proteccionismo económico.
- Apoyo al crecimiento agrícola, pero sin transformar la estructura agraria propia de todo ingleses).
- Intervención gubernamental para el fomento del crecimiento económico.

Santa Anna envió diferentes divisiones militares con el propósito de tomar Acapulco y Tierracalle, pero no lo logró. Las ideas de la revolución de Ayutla se expandieron por el país. Comonfort partió de Acapulco y siguió el itinerario de su campaña para la dictadura, pasó por Zihuatanejo, el Balsas, Michoacán, Jalisco, Guanajuato y finalmente entró triunfante a la capital el 16 de septiembre de 1855, Santa Anna fue depuesto de México el 17 de agosto.

El significado del triunfo de la Revolución de Ayutla consiste en que, al tomar el poder, los liberales definieron su predominio sobre el grupo de los conservadores y pudieron proyectar un proyecto de nación.

La Reforma liberal
Con el triunfo de la revolución de Ayutla y el consecuente derrocamiento de Santa Anna, la organización del gobierno liberal. En octubre de 1855, una junta de representantes eligió a Juan Álvarez como presidente provisional, quien constituyó un gabinete de ministros. Álvarez dio inicio a la Reforma con la promulgación de la ley que suprime los fueros, conocida como "Ley Juárez".

Ignacio Comonfort, quien a finales de 1855 suscitó a Juan Álvarez en la presidencia, la expedición de leyes reformistas; en junio de 1856 la "Ley Lerdo", en abril de 1857 el grupo conservador y el arzobispado de México consideraron estos decretos como una amenaza a la Iglesia católica y a la propiedad privada.

En febrero de 1856 se reunieron los diputados en un Congreso Constituyente para reformar la Constitución. En los debates, algunos liberales moderados plantearon que solo se reformara la Magna de 1824, pero esta propuesta no prosperó. El resultado fue una nueva Constitución firmada por los diputados del Congreso el 5 de febrero de 1857.

02 junio 2020
Tema: Leyes de Reforma

La Constitución causó descontentos en el grupo conservador pronunciándose en su contra al grito de "religión y fueros" con el Plan de Tacubaya (diciembre de 1857), en el que se declaró:

1. Desconocer la Constitución de 1857
2. Convocar un Congreso Constituyente para elaborar una nueva Constitución
3. Dar continuidad de la presidencia de Comonfort, otorgándole amplias facultades para gobernar.

Comonfort, convencido de que no era viable gobernar con la Constitución, se adhirió al plan, pero los propios conservadores lo desconocieron en enero de 1858, y partió a Estados Unidos. Benito Juárez, presidente de la Suprema Corte de Justicia, asumió la presidencia del país.

Poco después, Zuloaga, quien había promulgado el plan de Tacubaya, ocupó la capital y fue nombrado presidente por una junta de representantes de los departamentos, mientras que Juárez estableció su gobierno constitucional en Guanajuato. En el transcurso de la Guerra de Reforma (1858-1860), Juárez dictó las llamadas "Leyes de Reforma", en Veracruz en 1859.

Leyes de reforma

LEY JUÁREZ Supresión de los fueros militar y eclesiástico para los individuos de estas corporaciones que sean juzgados por delitos del orden civil, lo que permitiría la igualdad civil ante la ley.

LEY LERDO. Desamortización de fincas rústicas y urbanas propiedad de las corporaciones civiles y religiosas.

LEY IGLESIAS. Prohibición del cobro de bautismos, amonestaciones, casamientos y entierros a los pobres (considerados así a los que no ganaban más de lo indispensable para vivir).

CONSTITUCIÓN DE 1857 Libertad de educación y de trabajo; inviolabilidad de la propiedad; no se prohíbe el ejercicio de culto alguno; abolición de la pena de muerte; libertad de expresión; igualdad ante la ley; soberanía popular, república representativa, democrática y federal, etc.

02 junio 2020
Tema: Leyes de Reforma

LIBERAL	CONSERVADOR
Pensamiento Ebo laica separación de la iglesia y el estado	Pensamiento Unión de la iglesia y el estado FUERO
Intereses Reto con derechos leyes para todos los sectores	Intereses Élite y privilegios Aumentar impuestos Definir derechos
Propuesta de Forma de Gobierno Buscaban una democracia Acción comercial	Propuesta de Forma de Gobierno Gobierno centralista Buscaban una monarquía sin división de poderes
Describe cómo imaginas su estilo de vida Con más derechos y prioridades para el pueblo Buscaban una igualdad	Describe cómo imaginas su estilo de vida Con muchas clasificaciones y clases sociales Desigualdad y ausencia de equidad.
Ilustra con un símbolo, cómo lo representaría. 	Ilustra con un símbolo cómo lo representaría. 

02 junio 2020
Tema: leyes de reforma

LEYES Y GUERRA DE REFORMA

LIBERALES

- Características:
1. República federal
 2. Libre comercio
 3. Formación del capitalismo
 4. Actividades agroexportadoras

CONSERVADORES

- Características:
1. Centralismo político
 2. Proteccionismo económico
 3. Creación de un sector industrial moderno
 4. Crecimiento ϕ

:: GUERRA DE REFORMA ::

LEY JUÁREZ

Supresión de los fueros militar y eclesiástico

LEY LERDO

Desamortización de fincas rústicas y urbanas.

LEY IGLESIAS

Prohibición del cobro de bautismos, amonestaciones y entierros