



Universidad Juárez Autónoma de Tabasco  
División Académica de Educación y Artes



**USO DE LA WEB 2.0 EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL 1º, 4º Y 8º SEMESTRE DE LA LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN EN LA DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES DE LA UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTÓNOMA DE TABASCO.**

Trabajo Recepcional Bajo la Modalidad de:

TESIS

Para Obtener el Título de:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Presenta:

ROCÍO HERNÁNDEZ GARCÍA

Director

DR. ARIEL GUTIÉRREZ VALENCIA

Codirector

DRA. DORIS LAURY BEATRIZ DZIB MOO

Villahermosa, Tabasco

Abril, 2019

# Rocío Hernández García.pdf

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

## Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:549974825

Fecha de entrega

27 ene 2026, 2:46 p.m. GMT-6

Fecha de descarga

27 ene 2026, 3:08 p.m. GMT-6

Nombre del archivo

Rocío Hernández García.pdf

Tamaño del archivo

3.4 MB

77 páginas

13.538 palabras

91.592 caracteres




# 17% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe


- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 20 palabras)
- ▶ Abstract
- ▶ Methods and Materials

## Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 1%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Marcas de integridad




### N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Caracteres reemplazados**  
93 caracteres sospechosos en N.º de páginas  
Las letras son intercambiadas por caracteres similares de otro alfabeto.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 1%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	
issuu.com		4%
2	Internet	
www.slideshare.net		3%
3	Internet	
es.scribd.com		2%
4	Internet	
hdl.handle.net		1%
5	Internet	
www.maestrosdelweb.com		1%
6	Internet	
es.slideshare.net		<1%
7	Internet	
marlennemktdigital.blogspot.com		<1%
8	Internet	
riudg.udg.mx		<1%
9	Internet	
blogthinkbig.com		<1%
10	Internet	
core.ac.uk		<1%
11	Internet	
eduteka.icesi.edu.co		<1%

12	Internet	repositorio.upec.edu.ec	<1%
13	Internet	tesis.ipn.mx	<1%
14	Internet	docplayer.es	<1%
15	Internet	www.comie.org.mx	<1%
16	Internet	congreso.investiga.fca.unam.mx	<1%
17	Internet	res.cloudinary.com	<1%

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.  
México.



# UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTÓNOMA DE TABASCO

“ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE”



## DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES COORDINACIÓN DE ESTUDIOS TERMINALES

Villahermosa, Tabasco, a 29 de marzo de 2019

LIC. MARIBEL VALENCIA THOMPSON  
JEFE DEL DEPTO. DE CERTIFICACIÓN  
Y TITULACIÓN DE LA U.J.A.T.  
PRESENTE.

En conformidad con lo establecido en el Artículo 87 del Reglamento de Titulación de la U.J.A.T., me permito comunicar a Usted que el DR. Ariel Gutiérrez Valencia, dirigió y supervisó el Trabajo Recepcional de “TESIS” denominado “USO DE LA WEB 2.0 EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL 1º, 4º Y 8º SEMESTRE DE LA LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN EN LA DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES DE LA UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTÓNOMA DE TABASCO”. Elaborado por la C. Rocío Hernández García, pasante de la Licenciatura en Ccs. De la Educación El jurado para el examen profesional de la misma (Dr. Gilberto Macías Murguía, Dra. Blanca Lilia Ramos González, Dr. Ariel Gutiérrez Valencia, Dr. Jesús Figueroa Vidal y Mtro. Rodolfo Sanchez Reyes). Le revisaron y señalaron las modificaciones que había que hacerle a dicho trabajo y que la interesada ha llevado a efecto. Por lo tanto, puede imprimirse.

ATENTAMENTE



DRA. VERÓNICA GARCÍA MARTÍNEZ  
DIRECTORA

c.c.p. Archivo.  
D'VGML/ARG.

Consortio de  
Universidades  
Mexicanas  
UNA ALIANZA DE CALIDAD POR LA EDUCACIÓN SUPERIOR

www.ujat.mx

www.facebook.com/ujat.mx | www.twitter.com/@ujat | www.youtube/UJATmx



UNIVERSIDAD JUÁREZ  
AUTÓNOMA DE TABASCO

"ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE"



División  
Académica  
de Educación  
y Artes

### COORDINACIÓN DE ESTUDIOS TERMINALES

Villahermosa, Tabasco. A 9 de Abril del 2019

El que suscribe

Rocío Hernández García

autoriza por medio del presente escrito a la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco para que utilice tanto física como digitalmente la tesis de pregrado denominada:

USO DE LA WEB 2.0 EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL 1°, 4° Y 8° SEMESTRE DE LA LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN EN LA DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES DE LA UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTÓNOMA DE TABASCO.

De la cual soy autor y titular de los Derechos de Autor.

La finalidad del uso por parte de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco de la tesis antes mencionada, será única y exclusivamente para difusión, educación y sin fines de lucro; autorización que se hace de manera enunciativa más no limitativa para subirla a la Red Abierta de Bibliotecas Digitales (RABID) y a cualquier otra red académica con las que la Universidad tenga relación institucional.

Por lo antes manifestado, libero a la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco de cualquier reclamación legal que pudiera ejercer respecto al uso y manipulación de la tesis mencionada y para los fines estipulados en este documento.

Se firma la presente autorización en la ciudad de Villahermosa, Tabasco

A los: 9

Días del mes de: Abril

Del año: 2019

Autorizó

FIRMA

Consortio de  
Universidades  
Mexicanas

UNA ALIANZA DE CALIDAD POR LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Av. Universidad S/N, Zona de la Cultura, Col. Magisterial, C.P. 86040 Villahermosa

Tel. 01(993) 358.15.

E-mail: terminales.d

## AGRADECIMIENTO

Primeramente quiero dar las gracias a Dios por darme la dicha de vivir esta hermosa experiencia de culminar con mis estudios a pesar de diversas adversidades, porque siempre me iluminó y estuvo siempre a mi lado para guiarme y haberme cuidado en todas partes que complementaban con mi formación profesional, por haberme permitido conocer a amigos que me complementaron a socializar mejor con los demás, y a los maestros que con sus conocimientos me ayudaron a comprender mejor los temas con sus particulares ejemplos cotidianos.

A mis padres quienes me han heredado el tesoro más valioso y grande que se le puede dar a una hija. Amor a quienes sin escatimar esfuerzo alguno han sacrificado parte de su vida para formarme y educarme. A quienes la ilusión de su vida ha sido verme una persona de provecho y seguir apoyándolos en esta lucha tan grande que estamos viviendo, pero a pesar de ello nos hemos unido más y apoyándonos.

Aunque no soy una persona que expresa sus sentimientos con palabras, se los demuestro con acciones a mi familia, realmente quiero agradecer por su inmensa paciencia que me han tenido en estos años porque ha sido demasiado. Por eso y más... GRACIAS.

# ÍNDICE

## **CAPÍTULO 1. GENERALIDADES DE LA INVESTIGACIÓN**

1.1 Planteamiento del Problema.	3
1.2 Justificación.	4
1.3 Pregunta de Investigación.	5
1.4 Objetivo General.	
1.5 Hipótesis.	

## **CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO**

2.1. Teoría del Constructivismo.	6
2.2. Teoría Sociedad de la Información	8
2.3. Teoría de Capital Humano	9
2.4. Teoría del Conectivismo	11

## **CAPÍTULO 3. LA WEB. 2.0 COMO PARTE DEL ECOSISTEMA DIGITAL**

3.1. ¿Qué es la Web 2.0?	15
3.2. ¿Qué es un Ecosistema Digital..	16
3.3. Las aplicaciones de la Web 2.0 como herramienta pedagógica.	18
3.4. Generaciones como parte de un intervalo de tiempo de la historia en la vida de los seres humanos	
3.4.1. ¿Quiénes son los Baby Boomers?	19
3.4.2. Generación X	20
3.4.3. Millennials o Generación Y	21
3.4.4. Generación Z	22
3.4.4.1. Generación Z los Auténticos Nativos Digitales.	23
3.4.4.2. Generación Z: más Globales, más Digitales y más Realistas.	26

## **CAPÍTULO 4. DISEÑO METODOLÓGICO.**

4.1 Concepto del Enfoque Cuantitativo.	29
--	----

4.2 Características del Paradigma cuantitativo.	30
4.3 Instrumento a utilizar.	32
4.4 Interpretación de los Resultados Generales	34
<b>CONCLUSIONES.</b>	50
<b>Aportaciones</b>	51
<b>Referencias bibliográficas</b>	52
<b>Sitios web.</b>	58
<b>Glosario de términos</b>	60
<b>Anexos</b>	
<b>Cuestionario</b>	68
<b>Evidencias fotográficas</b>	72

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.  
México.

# CAPÍTULO 1. GENERALIDADES DE LA INVESTIGACIÓN

## 1.1 Planteamiento del Problema

Esta investigación está enfocada en conocer el uso que los universitarios le dan a las aplicaciones de la Web 2.0, el tiempo que dedican a las actividades académicas, el ocio, si navegan en Internet y qué aparatos tecnológicos utilizan y todo lo que implica para estar a la vanguardia en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS).

El sistema educativo es cada vez más móvil, por lo que el educando adquiere el protagonismo dentro y fuera del aula para la construcción del conocimiento. El modo de los medios de comunicación interfiere en la comunicación y en la manera que nos relacionamos, ya sea de manera interactiva y entusiasta que permitirá un acercamiento con nuevas formas de aprendizaje.

Es de vital importancia darles a conocer por distintos medios a los jóvenes universitarios el buen manejo de la Web 2.0, si desconocen las diversas aplicaciones educativas o no interactúan por las distintas aplicaciones educativas, nunca sabrán de los beneficios de estar actualizados, incluso en las TICS podemos aprender cosas nuevas para el ámbito laboral que hoy en día se van difundiendo y van ganando terreno, los países de primer mundo ya están abarcando el campo global por dar a conocer sus productos por medio de la Web 2.0 que en gran medida, nos han abierto las puertas por el sinnúmero de información que encontramos, y es por eso que los universitarios tenemos la obligación de prepararnos muy bien y así poder transmitir nuestros conocimientos a las nuevas generaciones que tienen el mundo del internet a su alcance.

## 1.2 Justificación

Esta tesis se llevó a cabo en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, en la División Académica de Educación y Artes, enfocado en los estudiantes de la Lic. En Ciencias de la Educación del 1º, 4º y 8º ciclo, por lo que se devela la influencia de la Web 2.0 y su relación en el impacto a los procesos académicos de los estudiantes, el mismo es un tema de mucha complejidad, ya que a través de esto podemos adquirir conocimiento de temas importantes, en los bancos de información, y así poder obtener trabajos de calidad y conocer de manera flexible los programas que contiene estos equipos y que nos ayudará en un futuro poder manejarlo de manera útil, en nuestro entorno escolar y laboral.

Por lo cual es nuestra inquietud como futuros profesionistas, que los estudiantes tengan conocimiento para el uso adecuado de las aplicaciones de la Web 2.0, para el desarrollo de habilidades virtuales que hoy en día son muy exigentes e importante en la vida laboral a lo cual nos vamos a enfrentar en un futuro y tenemos que estar preparados y capacitados en estas tecnologías que son indispensables en cada persona y en cada campo laboral estar al tanto de lo que compete hoy en día.

De esta forma se da a conocer los programas útiles que contiene estos equipos y que podemos utilizarlo de manera enriquecedora para un fin. Enseñando los beneficios que atraen, y que se puede utilizar de manera flexible, muy rápida y dinámica, enfocándose en la educación y en un futuro campo laboral, por lo cual sería muy interesante impartir cursos en la utilización de estos equipos inteligentes, y poner en práctica lo ante mencionado en un tiempo determinado y aclarar dudas si llegaran a existir en los alumnos sobre estas tecnologías de última vanguardia.

### **1.3 Pregunta de Investigación.**

1. ¿Cuál es el uso que los estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Educación del 1°, 4° y 8° ciclo de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, le dan a las aplicaciones de la Web 2.0?

### **1.4 Objetivo General.**

Identificar el uso de la web 2.0 en el rendimiento escolar de los estudiantes del 1°, 4° Y 8° semestre de la Licenciatura En Ciencias de La Educación, de la División Académica de Educación y Artes en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

### **Objetivos Específicos:**

- Identificar el uso de la Web 2.0 en la vida diaria de los estudiantes.
- Analizar cómo afecta el uso de la Web 2.0 en el rendimiento escolar.
- Concientizar a los estudiantes del buen uso de la Web 2.0 y como este aumenta su grado de cognición.

### **1.5 Hipótesis.**

A mayor uso de la Web 2.0 en beneficio del rendimiento escolar de los estudiantes del 1°, 4° y 8° semestre de la Licenciatura en Ciencias de la Educación en la División Académica de Educación y Artes de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, mayor impacto a los procesos académicos de los Estudiantes Universitarios.

## **CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Teoría del Constructivismo.**

Según (Javier, 2012) los representantes más destacados del constructivismo son Jean Piaget, David Ausubel y David Jonnasen para ellos el constructivismo es una teoría que intenta explicar la naturaleza del conocimiento humano. Por lo tanto, Jean Piaget: afirma que es una actividad indivisible conformada por los procesos de asimilación y acomodación, el equilibrio resultante le permite a la persona adaptarse activamente a la realidad lo cual constituye un aprendizaje; David Ausubel distingue entre aprendizaje receptivo, repetitivo, memorístico (no significativo) a partir de la clase magistral y la metodología expositiva, con material audiovisual o con recursos informáticos. El principal expositor de esta teoría David Jonnasen plantea 3 modalidades: aprender sobre las computadoras, donde el objetivo es lograr una cultura y alfabetización informática; aprender sobre las computadoras en este caso se caracteriza por la enseñanza programada, por esto es importante indicar que el punto clave es obtener fuentes de información, y poder adquirir conocimiento en base a los puntos mencionado del estudiante, teniendo en cuenta el uso que se le da a esta de las nuevas tecnologías para un mejor aprendizaje constructivista en la interacción del docente y estudiante. Por lo cual el principal defensor de la teoría socio constructivista o teoría constructivismo social es Lev Vygotsky quien en su teoría explica cómo las personas a través de la interacción social pueden obtener un desarrollo intelectual por su características el socio constructivismo es la teoría educativa cuyos postulados facilitan el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación que está integrada a los “teléfonos inteligentes” tanto en las modalidades. Esta teoría facilita la interacción social y el trabajo en grupo que se requiere para generar conocimiento y aprendizaje en un ambiente educativo mediado por la tecnología. (Javier, 2012).

Según (Diaz & Hernández, 2015). El constructivismo es una corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar al estudiante las herramientas necesarias (generar andamiajes) que le

permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas puedan verse modificadas y siga aprendiendo. El constructivismo propone un paradigma donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (por el «sujeto cognoscente»). El constructivismo en pedagogía se aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción.

Como figuras clave del constructivismo destacan principalmente Jean Piaget y a Lev Vygotsky. Piaget se centra en cómo se construye el conocimiento partiendo desde la interacción con el medio. Por el contrario, Vygotsky se centra en cómo el medio social permite una reconstrucción interna. La instrucción del aprendizaje surge de las aplicaciones de la psicología conductual, donde se especifican los mecanismos conductuales para programar la enseñanza de conocimiento. Un supuesto fundamental del constructivismo es que las personas son aprendices activos y desarrollan el conocimiento por sí mismas. (Díaz & Hernández, 2015).

## 2.2. Teoría Sociedad de la Información

(Rosa María Torres, 2005). En la última década, "sociedad de la información" es sin duda la expresión que se ha consagrado como el término hegemónico, no porque exprese necesariamente una claridad teórica, sino gracias al bautizo que recibió, en las políticas oficiales de los países más desarrollados y la coronación que significó tener una Cumbre Mundial dedicada en su honor.

Los antecedentes del término, sin embargo, datan de décadas anteriores. En 1973, el sociólogo estadounidense Daniel Bell introdujo la noción de la «sociedad de información» en su libro *El advenimiento de la sociedad post-industrial*, donde formula que el eje principal de esta será el conocimiento teórico y advierte que los servicios basados en el conocimiento habrían de convertirse en la estructura central de la nueva economía y de una sociedad apuntalada en la información, donde las ideologías resultarían sobrando. (Rosa María Torres, 2005).

Esta expresión reaparece con fuerza en los años 90, en el contexto del desarrollo de Internet y de las TIC. A partir de 1995, se lo incluyó en la agenda de las reuniones del G7 (luego G8, donde se juntan los jefes de Estado o gobierno de las naciones más poderosas del planeta). Se ha abordado en foros de la Comunidad Europea y de la OCDE (los treinta países más desarrollados del mundo); también lo adoptaron el gobierno de Estados Unidos, así como varias agencias de Naciones Unidas y el Grupo Banco Mundial. Todo ello con gran eco mediático. A partir de 1998, fue escogido, primero en la Unión Internacional de Telecomunicaciones y luego en la ONU, para el nombre de la Cumbre Mundial a realizarse en 2003 y 2005. (Rosa María Torres, 2005).

En este contexto, el concepto de "sociedad de la información", como construcción política e ideológica, se ha desarrollado de la mano de la globalización neoliberal, cuya principal meta ha sido acelerar la instauración de un mercado mundial abierto y "autorregulado". Política que ha contado con la estrecha colaboración de organismos multilaterales como la Organización Mundial del Comercio (OMC), el Fondo Monetario Internacional (FMI) y el Banco Mundial, para que los países

débiles abandonen las regulaciones nacionales o medidas proteccionistas que "desalentarían" la inversión; todo ello con el conocido resultado de la escandalosa profundización de las brechas entre ricos y pobres en el mundo. (Rosa Maria Torres, 2005).

En este contexto, si bien las tecnologías de la comunicación han sido un factor clave en la aceleración de la globalización económica, su imagen pública está más asociada a aspectos más "amigables" de la globalización, como Internet, telefonía celular e Internacional, TV por satélite, etc. Así, la sociedad de la información ha asumido la función de "embajadora de buena voluntad" de la globalización, cuyos "beneficios" podrían estar al alcance de todos/as, si solamente se pudiera estrechar la "brecha digital". (Rosa Maria Torres, 2005).

### **2.3. Teoría de Capital Humano**

La teoría del capital humano Theodore Schütz y Gary Becker desarrollada a partir de mitad de la década de 1950 alcanzó rápida difusión gracias a que ofrecía tanto explicaciones a las desigualdades de salarios (una cuestión imposible de resolver para el modelo neoclásico elemental de competencia perfecta y precio único por producto) como por su capacidad de proveer con un arsenal de políticas sociales.

La estructura teórica que da relevancia al ser humano como componente fundamental en el desarrollo productivo y al mismo tiempo que en el crecimiento económico, (Denison, 1962), centró su atención en la educación como parte del crecimiento económico y señaló que la estimación de la contribución del avance de los conocimientos se obtiene como un residuo de solo. Sin embargo, después de realizar las pruebas econométricas, encontró que este "residuo" no es explicado por ninguno de los dos factores de la producción, sino por las mejoras cualitativas en la fuerza de trabajo proveniente de la educación • (Martínez, 1997:11). (Gutiérrez, Abril de 2007).

(Schultze, 1961) hizo énfasis en la educación como una inversión, donde el acceso a la educación y a la salud era determinado por los diferentes ingresos; además, estableció la rama de la ciencia económica denominada economía de la educación. (Gutiérrez, Abril de 2007).

Los adelantos en conocimientos y el mejoramiento de la calidad de la población, según Schultze, son factores determinantes para el bienestar de la población; es por esto que se deben buscar la adquisición de habilidades por medio de la escolarización en especial las personas con bajos ingresos. (Gutiérrez, Abril de 2007).

Becker nos dice que el capital humano representa una propuesta teórica desde la economía, que enfatiza el carácter estratégico de la educación y la necesidad de invertir en seres humanos. La teoría del capital humano sostiene que la inversión en recursos humanos incrementa la productividad y la elevación de los ingresos, a nivel individual y social. Así, el conocimiento no se mide más que por su contribución monetaria, y no porque pueda aportar a un proceso de acumulación y de conocimiento. La teoría del capital humano niega, así, el carácter colectivo del proceso de acumulación de conocimiento, haciendo del individuo un ser que maximiza sus rentas futuras optando entre trabajar y educarse. (Gutiérrez, Abril de 2007).

Peyrefitte (1995) y Fukuyama (1996) apuntan a la confianza como clave de los elementos no contractuales del contrato que nutre y hace posible los intercambios económicos, minimizando los costes de transacción. Desde esta perspectiva las redes sociales contribuyen a la eficiencia y a la competitividad. (Gutiérrez, Abril de 2007).

La Teoría del Capital Humano debe ser considerada en el marco del análisis de la teoría neoclásica. A partir de los trabajos de Becker (1962,1964) y Mincer (1974), se considera que la productividad de un individuo depende de su dotación de capital humano. (Herrera, Ene./Dic. 2010).

Predice que, en promedio, a mayores niveles de educación cabe esperar mayores ingresos y que la demanda de educación depende de los costos directos e indirectos y de los ingresos futuros. Schultz (1961) y Denison (1962)

demonstraron que la educación contribuye directamente al crecimiento económico nacional al mejorar la calidad y la productividad de la fuerza de trabajo. (Herrera, Ene./Dic. 2010).

## 2.4. Teoría del Conectivismo

Según (George, Siemens, 2004). El conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable), puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento.

El conectivismo es orientado por la comprensión que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. Continuamente se está adquiriendo nueva información. La habilidad de realizar distinciones entre la información importante y no importante resulta vital. También es crítica la habilidad de reconocer cuándo una nueva información altera un entorno basado en las decisiones tomadas anteriormente. Principios del conectivismo. (George, Siemens, 2004).

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nudos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.

- La capacidad de saber más, es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje. (George, Siemens, 2004).
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión. (George, Siemens, 2004).

El conectivismo también contempla los retos que muchas corporaciones enfrentan en actividades de gestión del conocimiento. El conocimiento que reside en una base de datos debe estar conectado con las personas precisas en el contexto adecuado para que pueda ser clasificado como aprendizaje. El conductismo, el cognitivismo y el constructivismo no tratan de referirse a los retos del conocimiento y la transferencia organizacional. (George, Siemens, 2004).

El flujo de información dentro de una organización es un elemento importante de la efectividad organizacional. En una economía del conocimiento, el flujo de información es el equivalente de la tubería de petróleo en la sociedad industrial. Crear, preservar y utilizar el flujo de información debería ser una actividad organizacional clave. El flujo de información puede ser comparado con un río que fluye a través de la ecología de una organización. En ciertas áreas, el río se estanca y en otras declina. La salud de la ecología de aprendizaje de una organización depende del cuidado efectivo del flujo informativo. (George, Siemens, 2004).

El análisis de redes sociales es un elemento adicional para comprender los modelos de aprendizaje de la era digital.

Según (Kleiner, 2004) explora la “teoría cuántica de la confianza” de Karen Stephenson, la cual “explica no sólo cómo reconocer la capacidad cognitiva colectiva de una organización, sino cómo cultivarla e incrementarla”. Al interior de las redes sociales, los hubs son personas bien conectadas, capaces de promover y mantener el flujo de información. Su interdependencia redundante en un flujo informativo efectivo, permitiendo la comprensión personal del estado de actividades desde el punto de vista organizacional.

El punto de partida del conectivismo es el individuo. El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos. Este ciclo de desarrollo del conocimiento (personal a la red, de la red a la institución) les permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado. (Kleiner, 2004).

(Landauer & Dumais, 1997). Exploran el fenómeno según el cual “las personas tienen mucho más conocimiento del que parece estar presente en la información a la cual han estado expuestas”. Estos autores proveen un enfoque conectivista al indicar “la simple noción que algunos dominios de conocimiento contienen vastas cantidades de interrelaciones débiles que, si se explotan de manera adecuada, pueden amplificar en gran medida el aprendizaje por un proceso de inferencia”. El valor del reconocimiento de patrones y de conectar nuestros propios “pequeños mundos del conocimiento” es aparente en el impacto exponencial que recibe nuestro aprendizaje personal.

(John Seely Brown, 2002) Presenta una interesante noción, en la cual Internet equilibra los pequeños esfuerzos de muchos con los grandes esfuerzos de pocos. La premisa central es que las conexiones creadas con nodos inusuales soportan e intensifican las actividades existentes que requieren gran esfuerzo. (John Seely Brown, 2002) Muestra el ejemplo de un proyecto del sistema de Universidad Comunitaria del Condado de Maricopa, el cual reúne a adultos mayores y a estudiantes de escuela elemental en un programa de mentores. Los niños

“escuchan a estos ‘abuelos’ más de lo que escuchan a sus padres, la mentoría realmente ayuda a los profesores... los pequeños esfuerzos de muchos –los adultos mayores complementan los grandes esfuerzos de pocos –los profesores”. (Esta amplificación de aprendizaje, conocimiento y comprensión a través de la extensión de una red personal es el epítome del conectivismo.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.  
México.

## **CAPÍTULO 3. LA WEB. 2.0 COMO PARTE DEL ECOSISTEMA DIGITAL**

### **3.1. ¿Qué es la Web 2.0?**

O'Reilly designó a la "Web 2.0" como un concepto totalmente diferente de la Web, y con este trató de describir lo que sucede en el ciclo empresarial de la web. Según como lo describe él:

Web 2.0 es un nombre cómodo para un fenómeno. Se trata de un cambio que va desde la época en que Internet era un accesorio a la PC, hasta el momento en que Internet es una auténtica plataforma por sí misma.

Web 2.0 es entender que la red es la plataforma, y por esto, las reglas de los negocios son otras. Y la regla principal es esta: Los usuarios son valiosos. Y lograr crear base de datos mejores y más amigables para que cada vez más usuarios las utilicen, es a lo que debe aspirar una compañía de la web 2.0 (Lujani, Tim O'Reilly, un visionario de la Web, 2010).

El término surgió en el 2004 cuando realizó una conferencia a la cual decidió llamar Conferencia Web 2.0. Su significado contempla un uso de Internet con mucha aportación de los usuarios, donde hay que aprovechar la inteligencia colectiva.

Actualmente la red atraviesa un periodo de consolidación, donde la innovación es constante para mejorar la experiencia de usuario. Páginas web como Amazon, Google, Facebook, se actualizan todos los días y constantemente, por lo que quizás el usuario no se da cuenta, pero siempre son una aplicación distinta.

Lo que distingue a las empresas importantes de otras, es que han entendido cómo utilizar los documentos producidos por la web 1.0 en el nuevo contexto 2.0 (Lujani, Tim O'Reilly, un visionario de la Web, 2010).

Uno de los grandes cambios en la época de la web y en la creación de aplicaciones para Internet es que se han acabado las ventas de programas en paquete. Los usuarios ya no quieren adquirir software que se actualice cada cuatro o cinco años, O'Reilly comenta que es por este cambio que Microsoft está teniendo una difícil adaptación a la web 2.0. Se han establecido nuevas reglas de comercialización, nuevos conceptos en los productos, nuevas necesidades.

“La Web 2.0 nos ayuda a ser más inteligentes y a resolver los problemas del mundo antes de que ellos nos resuelvan a nosotros (Lujani, Tim O'Reilly, un visionario de la Web, 2010).

Al igual que con cualquier tecnología, esta nueva forma de usar y ver a Internet tiene partes positivas y negativas. En este ambiente hay que buscar un equilibrio entre el beneficio de la inteligencia colectiva y el riesgo de revelar datos personales. Internet ha demostrado dar beneficios con sus servicios: son rápidos, cómodos y permiten compartir todo tipo de archivos, pero O'Reilly hace notar que siempre el control recae sobre una empresa que centraliza toda la actividad y que incluso se atribuye derechos sobre los contenidos de los usuarios (Lujani, Tim O'Reilly, un visionario de la Web, 2010).

### **3.2. ¿Qué es un Ecosistema Digital?**

El siglo XXI será el siglo de las ciudades. El proceso global de urbanización, con más de la mitad de la población mundial viviendo ya en ciudades, y la revolución digital, que nos está llevando a un mundo hiperconectado y a una sociedad colaborativa, hacen que el concepto de smart city, en la confluencia de ambas megatendencias, cobre una relevancia especial.

Las ciudades siempre han sabido adaptarse a los nuevos retos que demandan sus ciudadanos. Ahora es el momento de abordar el nuevo ecosistema digital de las

ciudades para potenciar el nuevo entorno digital en el que viven inmersos sus ciudadanos (Blanco, 2015).

La revolución digital permite que la “*ciudad inteligente*” o “*smart city*” sea el corazón de un nuevo ecosistema digital innovador y emprendedor, ampliando y convirtiendo en inteligente la información de ciudadanos y organizaciones.

La ciudad no puede pensar solo en prestar servicios a los ciudadanos utilizando las tecnologías digitales. La ciudad debe convertirse en una plataforma de servicios digitales, que haga posible la creación de un ecosistema digital innovador y emprendedor (Blanco, 2015).

Las ciudades deben proporcionar una infraestructura de servicios digitales, una plataforma, que haga posible no solo la prestación de los servicios que ya hoy presta la ciudad a sus ciudadanos, sino dar un paso más, y permitir que cualquier servicio que pueda ser útil, pueda desarrollarse y prestarse, apoyado en la infraestructura digital común de ciudad (Blanco, 2015).

Internet ha permitido la aparición de nuevas tecnologías y de nuevos agentes que han desarrollado servicios capaces de aprovechar la conectividad que permite la red. Este y otros factores han propiciado un proceso de convergencia tecnológica y de mercados. Todo esto se traduce en la existencia de una regulación asimétrica que tiene una relación de consecuencias para usuarios y empresas (Pablo Requejo Rodríguez, Julio López Vela, 2016).

Desde hace tiempo la sociedad ha vivido una transformación que va ligada a la revolución digital. De hecho, la tecnología forma parte de nuestras vidas y es un apéndice más en el que nos apoyamos para vivir, trabajar y socializar. En suma, las fronteras entre la vida digital y la vida real han desaparecido (Pablo Requejo Rodríguez, Julio López Vela, 2016).

No cabe duda que el ecosistema digital es de suma importancia no solo para las grandes ciudades que son de primer mundo, sino por los demás países que están en vía de desarrollo, es una línea que México en lo particular debe de tomar más énfasis por la colindancia con E.U, se ha venido avanzando en pequeños pasos

pero aun no son suficiente para estar a la altura, por ello, los jóvenes universitarios se deben preocupar no sólo por los likes que puedan obtener en las redes sociales, sino de qué manera mejorar la calidad de los servicios que se prestan por la interacción con otros usuarios.

### **3.3. Las aplicaciones de la Web 2.0 como herramienta pedagógica.**

La enseñanza ha ido cambiando con el surgimiento de la Web 2.0 y, hoy por hoy, son los propios estudiantes quienes aseguran que con el uso de las TIC aprenden y retienen mejor la información.

Los maestros y profesores deben adaptarse a estas nuevas formas de aprendizaje, lo cual implica un esfuerzo que muchas veces no es menor. *“Mis alumnos no leen libros, no tienen examen y se les pide que hagan un trabajo audiovisual”* afirma Alejandro Piscitelli, filósofo y profesor titular del Taller de Procesamiento de Datos, Telemática e Informática de la Universidad de Buenos Aires. De esta manera, según Piscitelli, la participación, motivación e incentivo de los alumnos aumenta de manera considerada (Marticorena, 2015).

Los nativos digitales, que son todos aquellos que nacieron con la tecnología y la implementan en las distintas cuestiones de su vida diaria, conocen y saben utilizar las herramientas disponibles que hay en la actualidad para lograr cultivar conocimientos más allá de los libros. Es así como se dio lugar al *ulerning*, un sistema de enseñanza que combina cualquier medio tecnológico disponible para asimilar mayor aprendizaje por parte de los alumnos. Desde utilizar Internet, el celular y la televisión para buscar información hasta el uso de videoconferencias que permiten la interacción entre expertos y estos colegas (Marticorena, 2015). •

Como sabemos, la Web 2.0 es fundamental porque podemos integrar en las instituciones la unión de las redes sociales y diversas plataformas educativas que puedan complementar lo que los profesores y los padres de familia nos enseñan, dichas plataformas las podemos encontrar de acuerdo a los niveles educativos y a nuestro interés, esto es muy benéfico para los alumnos que tienen problemas de aprendizaje y por medio de juegos didácticos aprenderán de mejor manera en diversos entornos educativos.

### **3.4. Generaciones como parte de un intervalo de tiempo de la historia en la vida de los seres humanos.**

#### **3.4.1. ¿Quiénes son los Baby Boomers?**

(Begoña González Arango, 2017) Baby Boomers es un término utilizado para describir personas que nacieron entre el año 1946 y 1964. Aunque existía la creencia en marketing que esta generación no era un segmento que valiera la pena. Hoy en día, las cosas han cambiado y las empresas han visto el gran potencial de este grupo.

Por ello, empresas de planes de seguros, farmacéuticas, cirugía estética, tratamientos anti edad, coches de lujo, alimentos saludables...realizan cada vez más estrategias y campañas de publicidad enfocadas en este sector. Veamos sus principales características: (Begoña González Arango, 2017) .

- Les gusta ver, escuchar y leer noticias a través de la TV o periódico impreso.
- A nivel tecnológico han vivido el nacimiento de la televisión y el cambio de blanco y negro, la lavadora eléctrica, el fax, los móviles, ordenadores e Internet.
- En la televisión les gusta principalmente ver programas de concursos, noticias, documentales y política.

- Leen mucha prensa escrita, novelas y libros de superación personal.
- Les gusta estar en casa más que salir a la calle. Por lo general, son miembros de familias numerosas y les gusta pasar el tiempo con ella.
- Al vivir de una pensión o de ahorros, no suelen realizar compras impulsivas, aunque tienen la capacidad económica de darse algunos lujos. Son lentos en la toma de decisiones, pero a la vez muy leales a la marca.
- Preocupados por la salud e interesados en el mundo digital, aunque no muy habituados a su uso. Las redes sociales favoritas por esta generación son Facebook, Google y Twitter. (Begoña González Arango, 2017).

### 3.4.2. Generación X

(Begoña González Arango, 2017) La generación X o también llamados inmigrantes digitales, Gen X, Generación MTV o Generación Jones, son aquellos nacidos entre los años 1965 y 1979 y actualmente son los que mueven el mundo a nivel laboral y tecnológica.

Tienen un poco de su generación anterior, Baby Boomers, y otro poco de su generación venidera por su vida analógica en su infancia y digital en su madurez. La Generación X si considera el ser emprendedor, gracias a que su nivel educativo es mayor que el de los Baby Boomers y muestran normalmente cierta rebeldía hacia modelos clásicos de negocio. Como su generación anterior son responsables, trabajadores y con alta referencia de la familia. (Begoña González Arango, 2017).

Aunque les gusta la tecnología, al segmento más longevo de esta generación, les resulta bastante ajeno internet, las redes sociales o el comercio electrónico. Han vivido su nacimiento en los 90's, pero sin embargo se resisten a utilizarlo. (Begoña González Arango, 2017).

Preocupados por su preparación, buscan estudiar algo más que la universidad, por ello los MBA son ahora tan populares para este segmento.

- Les gusta tener éxito y mostrarlo, a través de, gadgets, accesorios, viajes o propiedades como restaurantes o bares.
- Se dejan guiar por las recomendaciones de amigos, la publicidad y la TV. Interesándose principalmente temas de salud, familia y finanzas.
- A la hora de tomar decisiones de compra, son lentos, pero no tanto como su generación anterior. (Begoña González Arango, 2017).

### **3.4.3. Millennials o Generación Y**

(Begoña González Arango, 2017) Nacidos entre 1980 y 1999. Es una generación liberal desde el punto de vista familiar. Prefieren aprender de manera autodidacta, por ello los tutoriales de internet son su fuente de conocimiento. Les encantan los videos ya que pueden visualizarlos en cualquier momento. Y ya no les gusta tanto ni la radio ni la TV.

Nacieron con Internet, y por ello les encanta comunicarse a través de redes sociales, videos, blogs o entretenerse con videojuegos o juegos en línea a través de Smartphone y tables. (Begoña González Arango, 2017).

- Son emprendedores que buscan abrir sus propias empresas o trabajar desde casa, ya que no se sienten cómodos con los horarios de las oficinas. Duran poco en el trabajo, por las expectativas que se hacen de él.
- No les interesan ni los medios de comunicación ni las noticias. No les gusta leer ni tampoco tienen interés en profundizar en la información que les llega, a través de las redes sociales.

- Son susceptibles a comprar productos a los que siguen en internet demandando que dicha marca sea transparente y honesta. Se fían más de informaciones encontradas en internet que de los anuncios. (Begoña González Arango, 2017).

#### **3.4.4. Generación Z**

(Begoña González Arango, 2017) La generación Z o también conocidos como los Centennials son aquellos nacidos a partir del 2000.

Es la generación multicanal, capaz de interactuar con las marcas y realizar el proceso de compra utilizando varios canales. Internet es parte de su vida y de su rutina diaria, estando conectados durante aproximadamente 20 horas a la semana.

Reconocen que pasan demasiado tiempo al día conectados a los dispositivos electrónicos. Por ello, es sencillo llegar a ellos, pero también es vital diferenciarse de la competencia e imprescindible contar con un buen posicionamiento e imagen de marca. Sus redes favoritas son Instagram, Snapchat o YouTube. (Begoña González Arango, 2017).

(Begoña González Arango, 2017) Demandan inmediatez y personalización, tener acceso en tiempo real al producto por ellos es imprescindible en la decisión de compra, así como, un trato personalizado que les haga sentirse especiales y únicos.

(Begoña González Arango, 2017) Resumiendo, conocer al consumidor es un elemento clave para saber sus motivaciones de compra. Las empresas que quieran rentabilizar al máximo las campañas de marketing deben conocer a fondo a su público objetivo o target. Recuerda: lo que determina las decisiones son las emociones. Por eso hacerse con su lenguaje y sus costumbres te convertirá en socio potencial. Estudia muy bien tu público y la manera de llegar a él.

### 3.4.4.1. Generación Z los Auténticos Nativos Digitales.

(Oscar Espiritusanto Nicolas, 2012) Comenta que la generación X tuvo una vida analógica en su infancia y digital en la madurez. Conocen la prehistoria de la Red, las BBS, los módems, vivieron la llegada de Internet y su desarrollo. La generación Y o “Millennials”, llegaron con Internet desarrollado, no conciben la vida sin la tecnología, tanto para trabajar como para el ocio. Estas dos generaciones constituyen las primeras nacidas con toda una serie de herramientas tecnológicas a su alcance que les han permitido empoderarse de una forma genuina para recibir, crear y difundir contenidos. Tras ellos llega la generación Z: La generación nacida tras la generación del milenio. La primera a la que podríamos llamar de auténticos nativos digitales.

Nos encontramos con un grupo de jóvenes nacidos entre 1994 y 2010 (dependiendo de los autores puede variar algo el rango), que destacan especialmente por haberse convertido ya en el grupo más influyente en cuanto a tendencias tecnológicas relacionadas, tanto con el uso de la tecnología como de la comunicación, la banca o nuevos hábitos de compra. (Oscar Espiritusanto Nicolás, 2012).

Por primera vez, contamos con una generación de “Ciudadanos” acostumbrados a utilizar estas herramientas desde su nacimiento. Podríamos decir que nacen empoderados en el uso de las mismas, de ahí su importancia en cuanto a poder observar hacia dónde se dirigen las tendencias de ese ecosistema tecnológico en el futuro. (Oscar Espiritusanto Nicolás, 2012).

La Generación Z, por el conjunto de aspectos que la caracterizan, supone una evolución del individuo en numerosos aspectos y sin duda, en la generación de contenido, aspecto en el que logran más influencia y audiencia (en su franja de edad) que los medios de comunicación (Oscar Espiritusanto Nicolás, 2012).

Este artículo trata de profundizar en cómo los hábitos de este grupo de individuos, relacionados con el consumo y el uso de la tecnología, está modificando desde la forma que tenemos de concebir la comunicación o el periodismo, a la producción de contenido por parte de estos usuarios, como una nueva forma de utilizar los medios técnicos a su alcance para cambiar el mundo. (Oscar Espiritusanto Nicolás, 2012).

Existen numerosos autores e investigaciones, que han reflexionado en profundidad lo que vamos a denominar Generación Z. Los individuos nacidos entre 1994 y 2010.

Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua, “Generación” se define como el: “Conjunto de personas que, habiendo nacido en fechas próximas y recibido educación e influjos culturales y sociales semejantes, adoptan una actitud en cierto modo común en el ámbito del pensamiento o de la creación (Óscar Espiritusanto Nicolás, 2012).

La Generación Z es diferente hasta en la masa cerebral y sus conexiones neurales. Llevamos tiempo tratando el tema generacional, el de los medios y las nuevas audiencias. Ya en la publicación del INJUVE, “Jóvenes e infotecnologías, entre nativos y digitales (Oscar Espiritusanto Nicolás, 2012) descubre las características fundamentales de esos jóvenes nacidos bajo la influencia de la herramientas tecnológicas.

Con este nuevo trabajo profundizamos en los auténticos nativos digitales, la generación Z. En este anterior trabajo ya apuntábamos una transformación cognitiva cada vez más evidente, a medida que avanzan las generaciones. Nacer y vivir en un ambiente tecnológico híper-conectado, en el que los dispositivos móviles son una parte fundamental, tanto en el desarrollo, como en la vida de estos jóvenes, es algo que va a determinar muchos aspectos cruciales de sus hábitos cotidianos.

No solo son distintos en su aspecto externo, sino que incluso su cerebro también es distinto y se conecta de forma diferente como ya apuntábamos en “Jóvenes e info-tecnologías, entre nativos y digitales”: (Fumero y Espiritusanto, 2012).

“Tenemos distintas maneras de recibir información, de relacionarnos con el conocimiento y en definitiva de aprender, nuestras conexiones cerebrales parece ser que se reprograman ante estas nuevas situaciones. Estamos ante un medio distinto ya que, no sólo podemos acceder a textos sino que también hallamos audio, imágenes, vídeo, mapas, infografías, etc. (Fumero y Espiritusanto, 2012).

Ésta es la nueva manera en la que los más jóvenes se educan y aprenden y todo este aprendizaje produce cambios en el cerebro. Además, Internet permite el acceso inmediato a la sociedad del conocimiento, a un número de recursos educativos infinitos que pueden llegar a generar personas más autodidactas y colaborativas. Las tecnologías sociales de la información son su presente y su futuro, las conexiones personales son muy importantes, tienen mentalidad global y ven la diversidad como un valor. (Fumero y Espiritusanto, 2012).

Son los auténticos nativos digitales porque han nacido con Internet, con los móviles, con las ‘Tablet’. Toda esta tecnología y dispositivos son de uso común para esta generación, no les extraña en absoluto cualquier evolución en los mismos y sí extrañan la falta de ellos. Para los miembros de la Generación Z un mundo sin WiFi, YouTube, Instagram, ‘Smartphone’, o GPS es simplemente inconcebible. (Fumero y Espiritusanto, 2012).

### **3.4.4.2. Generación Z: más Globales, más Digitales y más Realistas.**

(Rosalia O y Nazaret Victoria, 2016) Comentan que han nacido entre 1994 y 2010. Son cerca de 2.000 millones en el mundo, y un 2% se encuentra ya en edad laboral. Estamos hablando de los integrantes de la Generación Z, o de los también llamados “hermanos menores” de los Millennials que han protagonizado la famosa Generación Y. Si bien es cierto que ambas generaciones comparten algunas características en común, las diferencias entre ambas son también sustanciales. Los integrantes de la Generación Z, a diferencia de los Millennials, nacen en un periodo de crisis económica, y esta circunstancia les marca radicalmente, convirtiéndolos en individuos más realistas, más emprendedores y pragmáticos, más autónomos, más resolutivos y más críticos. De hecho, esta generación quiere cambiar el mundo y tiene una mayor visión de futuro.

A nivel laboral, estos jóvenes anteponen el desarrollo profesional a la estabilidad financiera, prefieren trabajar en proyectos de jerarquías diluidas, consideran crucial la conciliación entre vida laboral y personal, y sueñan con el autoempleo (un 20% más que los Millennials). Y un dato importante, asumen con total naturalidad la movilidad geográfica. No es para menos si tenemos en cuenta que calculan que se mudarán de casa unas 15 veces a lo largo de sus vidas. (Rosalia O y Nazaret Victoria, 2016).

A nivel social, tienen más conciencia colectiva que sus hermanos mayores (Generación Y), lo que se traduce en una mayor preocupación por la salud, por la ecología y por la economía. En definitiva, son más realistas, más globales y más digitales que los Millennials (Rosalia O y Nazaret Victoria, 2016).

Otra diferencia radica en que para ellos no hay un mundo on-line y un mundo off-line, ambos convergen en lo que es su realidad. Esto hace que el uso de los medios digitales sea por parte de la Generación Z más responsable y consciente que el de generaciones anteriores. Aplican a ambos mundos las normas de

comportamiento que aprenden, por ello son más conscientes de que lo que hacen en el mundo virtual afecta a su identidad, del mismo modo, o más, que sus actuaciones en el mundo físico. Los integrantes de la Generación Z nacen conectados. Se puede decir que llegan al mundo con un “Smartphone (teléfono inteligente) bajo el brazo”. Hasta un 65% de estos jóvenes podría dar clases relacionadas con algún aspecto de la tecnología a sus mayores; y un tercio de ellos estudia ya con materiales online. De hecho, aprenden continuamente desde distintas plataformas y medios digitales. Prefieren la imagen para comunicarse, y YouTube es, por ejemplo, su espacio natural: nada menos que un 70% de los Z pasa más tiempo en este canal que viendo televisión. Eso sí, optan por vídeos cortos, mensajes rápidos, y por nuevas redes sociales como Snapchat, Kik, Secret o Whisper, aunque Facebook sigue siendo parte importante de sus vidas. Todo este continuo trasiego por redes sociales, aplicaciones y plataformas digitales en general, convierte a los jóvenes de la Generación Z en verdaderos maestros en el arte del manejo de pantallas simultáneas, son capaces de visualizar cinco frente a las dos pantallas de los Millennials. El lado menos positivo de estas destrezas es que, lógicamente, su nivel de atención es más bajo: 8 segundos frente a los 12 del año 2000. Y hasta un 11% de estos chicos está diagnosticado con este déficit de atención (Rosalia O y Nazaret Victoria, 2016).

Otra consecuencia de esta imposición de la “comunicación digitalizada” es una lógica disminución de las habilidades personales de estos jóvenes en el mundo presencial. Además de utilizar más las redes sociales y las imágenes para comunicarse que los Millennials; otra característica que diferencia a la Generación Z con respecto a sus predecesores es que prefieren crear a compartir contenidos. Construyen sus propias marcas personales y buscan contenidos que les ayuden en este cometido. Y este importante detalle no está pasando inadvertido para las empresas. Muchas de ellas llevan ya tiempo estudiando el comportamiento y los hábitos de esta nueva oleada de consumidores, que no se conforma con ser sujeto pasivo de las marcas. Los jóvenes Z quieren producir sus contenidos. Y no

se trata solo de personalizarlos, sino de participar en la propia creación de los mismos. (Rosalia O y Nazaret Victoria, 2016).

Las marcas también se han percatado de que para llegar a este “exigente” público hay que utilizar diferentes soportes y medios. La mejor opción son los modelos de cross-plarform donde todo está relacionado. Todo lo que se hace deberá tener sentido de forma conjunta, porque los Z van a saltar de una plataforma a otra con rapidez, voracidad e impaciencia. (Rosalia O y Nazaret Victoria, 2016).

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.  
México.

## **CAPÍTULO 4. DISEÑO METODOLÓGICO.**

### **4.1 Concepto del Enfoque Cuantitativo.**

El paradigma cuantitativo que según (Sampieri, 2003) establece que se utiliza secundariamente la recolección de datos fundamentada en la medición, posteriormente se lleva a cabo el análisis de los datos y se contestan las preguntas de investigación, de ésta manera probamos la hipótesis establecidas previamente, confiando en la medición numérica, el conteo, y en el uso de la estadística para intentar establecer con exactitud patrones en una población. Por ejemplo, un censo es un enfoque cuantitativo del estudio demográfico de la población de un país. De igual manera, Sampieri establece que durante el proceso se busca el máximo control para evitar posibles explicaciones distintas a la propuesta de estudio (hipótesis), y que en caso de ir surgiendo estas puedan ser desechadas, se excluya la incertidumbre y minimice el error.

El enfoque cuantitativo de la investigación pone una concepción global positivista, hipotética-deductiva, objetiva, particularista y orientada a los resultados para explicar ciertos fenómenos. Se desarrolla más directamente en la tarea de verificar y comprobar teorías por medio de estudios muestrales representativos. Aplica los test, entrevistas, cuestionarios, escalas para medir actitudes y medidas objetivas, utilizando instrumentos sometidos a pruebas de validación y confiabilidad. En este proceso utiliza las técnicas estadísticas en el análisis de datos y generaliza los resultados. (Sampieri, 2003).

La investigación cuantitativa se realiza con la finalidad de probar la teoría al describir variables (investigación descriptiva). Examinar relaciones entre las variables (investigación correlacional). Determinar interacciones causa-efecto entre variables (investigación cuasi experimental y experimental). (Sampieri, 2003).

Este trabajo de investigación es de tipo cuantitativo, pues la información es cuantificada de acuerdo a las estadísticas, por la cual la metodología cuantitativa

es aquella que se respalda en números para investigar, analizar y comprobar información y datos de tal manera intenta identificar y delimitar las variables. La investigación tiene un alcance medible como lo sustenta. (Sampieri, 2003).

Fue elegido este enfoque para la recolección de datos y para probar la hipótesis, ya que el objetivo es solventar la importancia e impacto de la inclusión de la Web 2.0 en el aula, como herramienta facilitadora del aprendizaje en los estudiantes de la División Académica de Educación y Artes de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco en el estado de Tabasco, México.

#### **4.3 Características del Paradigma Cuantitativo.**

- (Sampieri, 2003) Defiende el uso de los métodos cuantitativos, con el uso de técnicas de contar, medir y de razonamiento abstracto.
- Tiene mayor aplicación a sistemas sociales medios y globales, y a grupos o categorías de personas dentro de ellos.
- Posee una concepción global positivista.
- Busca las causas de los fenómenos sociales, prestando escasa atención a los estados subjetivos de los individuos.
- Se refiere a las técnicas experimentales, aleatorias, cuasi-experimentales, test objetivos, análisis estadísticos multivariados, estudios de muestras, entre otros.
- Emplea un modelo cerrado de razonamiento lógico-deductivo, desde la teoría a las proposiciones.
- Procede de las ciencias naturales y agronómicas.

- Ha sido desarrollado más directamente por la tarea de verificar o confirmar teorías (estudios previos).
- Medición penetrante y controlada.
- Es objetivo.
- Perspectiva desde afuera.
- Orientado a la comprobación, confirmatorio, reduccionista, inferencial e hipotético-deductivo.
- Orientado al resultado.
- Fiable, datos sólidos y repetibles.
- Estudios de casos múltiples.
- Asume una realidad estable.
- Su finalidad es la verificación y el incremento de los conocimientos.
- El diseño de la investigación es determinado, por lo tanto, el objeto de estudio: se adecua al método. (Sampieri, 2003).

## 4.2 Instrumento a utilizar.

El Instrumento metodológico utilizado para esta investigación es el cuestionario, (Bourdieu, 1987, citado por Sandín, 2003 Pág.: 178), señala que los sondeos por cuestionario tienen la bondad de captar el sentido común, constituyéndose así, en una ciencia sin sabios, en instrumentos de registro que se vuelve objetivo porque hacen preguntas de sentido común, conformada por 15 preguntas con sus respectivas respuestas. Como sabemos es el método más utilizado en la investigación.

A su vez, esta herramienta utiliza los cuestionarios como medio principal para conseguir información. Ésta hace referencia a lo que las personas son, hacen, piensan, opinan, sienten, esperan, desean, quieren u odian, aprueban o desaprueban, o los motivos de sus actos, opiniones y actitudes (Visauta, 1989).

La población a encuestar se seleccionó a través de la técnica de muestreo estratificado que es un procedimiento en el que los sujetos de estudio se separan en estratos en nuestro caso.

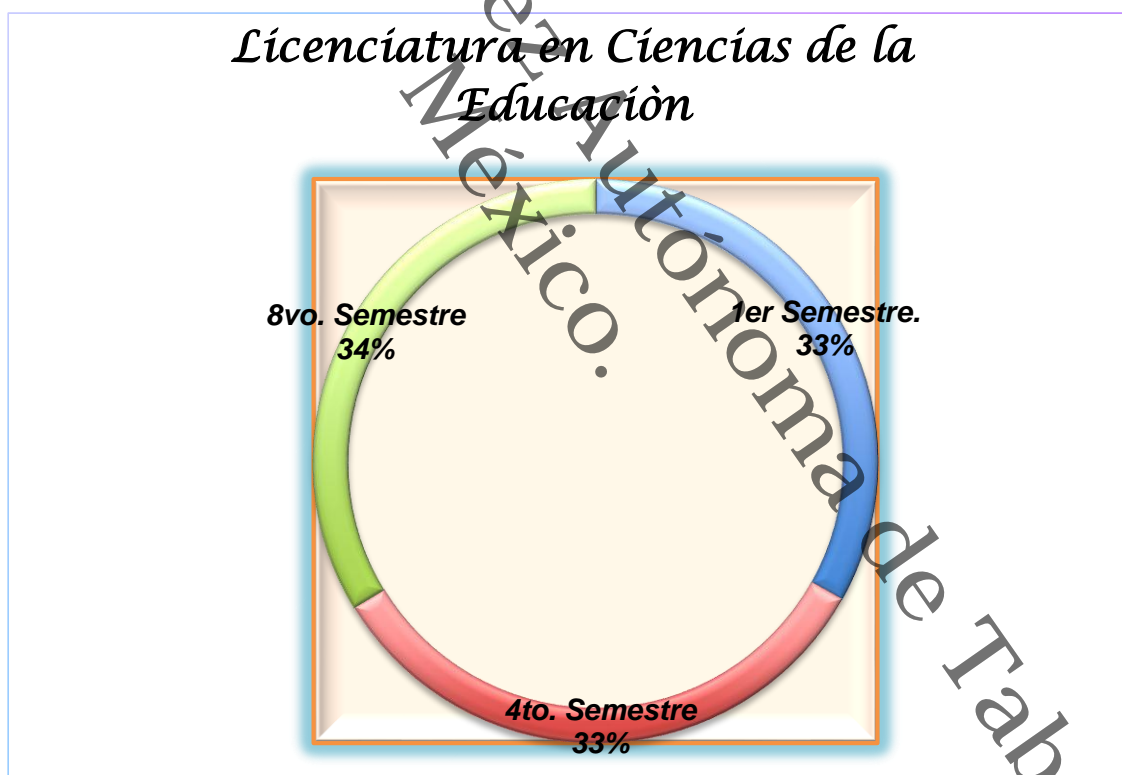
Carreras; primer ciclo, cuarto ciclo y octavo ciclo, se constituyen en segmentos exclusivos, homogéneos (estratos); una muestra aleatoria simple se selecciona de cada segmento (estrato). Las muestras seleccionadas de los diversos estratos se combinan en una sola muestra. Para calcular las muestras por estratos se utilizó el programa denominado Vistrain Sample Size versión 2001 desarrollado por Sergio Augusto Vistrain. El programa calcula el tamaño ideal que debe tener una muestra, que sea representativa de una población, la cual requiere estimar la proporción de casos con determinada característica:

- La dimensión de la población
- El nivel de confianza y credibilidad;
- El grado de error aceptable;
- La Variabilidad (supuesta o conocida) en la población de interés.

El nivel de confianza que se eligió para este estudio fue de 97.5 de certeza y un margen de error aceptable de 2.5.

Carreras, primer ciclo, cuarto ciclo y octavo ciclo. Estos se constituyen en segmentos exclusivos, homogéneos (estratos), y luego una muestra aleatoria simple se selecciona de cada segmento (estrato), quedando la siguiente distribución como se muestra en la **Tabla 1**.

Carrera	1er. Semestre	4to. Semestre	8vo. Semestre	Total
Ciencias de la Educación	62	62	63	187



Fuente: Diseño propio.

Como se puede observar en la Tabla No.1 Una vez calculada la muestra y la población a encuestar a través de la técnica de muestreo estratificado enfocado a los sujetos de estudio por carreras los primeros ciclos, cuarto ciclo y octavo ciclo.

En este trabajo de investigación, realizado en la División Académica de Educación y Artes, en la Licenciatura en Ciencias de la Educación, teniendo en cuenta un universo total de 1029 estudiantes, utilizando solo una muestra total de 187 estudiantes del 1°, 4° y 8° ciclo, con una edad promedio de 19 años a 43 años.

En el estado de Tabasco, los primeros esfuerzos de integración de las Tecnologías, en el ámbito educativo se realizó en el contexto de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco a partir de la década de los 90 del siglo XX cuando se adquirió, con recursos propios, diversos equipos técnicos para ampliar y mejorar su oferta educativa. Por lo tanto, las herramientas tecnológicas se vincularon plenamente a las nueve divisiones académicas y a la extensión de los ríos, ampliando la cobertura, mejorando los procesos de admisión, fortaleciendo la calidad académica, la formación docente y mejorando sus procesos administrativos de planeación y evaluación institucional.

**Tabla 2.**

<b>LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</b>				
<b>UNIVERSO</b>	<b>MUESTRA 1° CICLO</b>	<b>MUESTRA 4° CICLO</b>	<b>MUESTRA 8° CICLO</b>	<b>TOTAL</b>
<b>1,029</b>	<b>62</b>	<b>62</b>	<b>63</b>	<b>187</b>

Fuente: Diseño propio.

#### **4.4 Interpretación de los Resultados Generales**

Los resultados que se describen en la presente investigación, son de índole general sobre los 15 reactivos que se aplicaron en la encuesta, donde se incluyó edad, sexo, estados y municipios; aplicados a 187 estudiantes de los semestres de 1, 4 y 8vo. de la carrera de la Lic. En Ciencias de la Educación de la División Académica de Educación y Artes de la UJAT.

Para el procedimiento de datos, se recurrió al programa SPSS VERSIÓN 24, donde se obtuvo la siguiente información:

**Tabla 3:** Estados de procedencia.

Estados	Número de alumnos	%
Tabasco	158	94.7
Veracruz	19	3.4
Puebla	4	0.7
Nuevo león	1	0.2
Quintana Roo	1	0.2
Jalisco	1	0.2
Oaxaca	1	0.2
Total	187	100%



Fuente: Diseño propio.

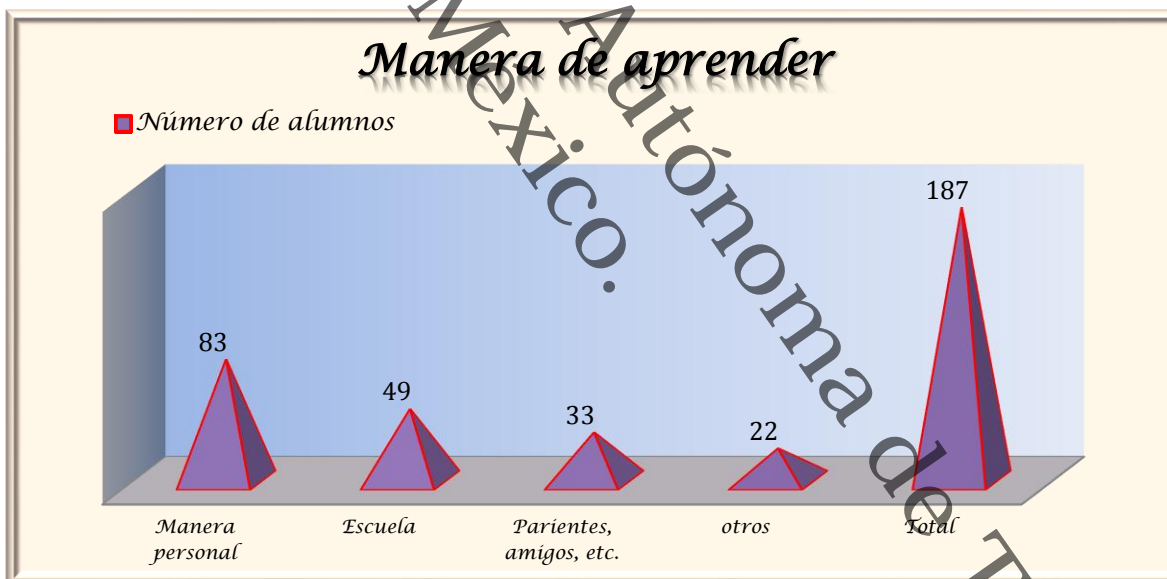
El mayor porcentaje de estudiantes que se encuestaron y que registran el 94.7 % de los 187 alumnos pertenecen al estado de Tabasco, un 3.4% (19) del estado de Veracruz 0.7%(4), del estado de Puebla 0.4% (2), del estado de Nuevo León 0.2% (1), del estado de Quintana Roo 0.2% (1), del estado de Jalisco 0.2% (1), del estado de Oaxaca 0.2% (1).

Dentro del universo de cuestionamientos que se les aplicaron a los estudiantes universitarios tenemos los siguientes resultados:

## RESULTADOS

### 1.- ¿Cómo aprendiste a utilizar la computadora, laptop o Tablet?

Manera de aprender	Número de alumnos	%
Manera personal	83	44.4
Escuela	49	26
Parientes, amigos, etc.	33	17.6
Otros	22	12
Total	187	100%



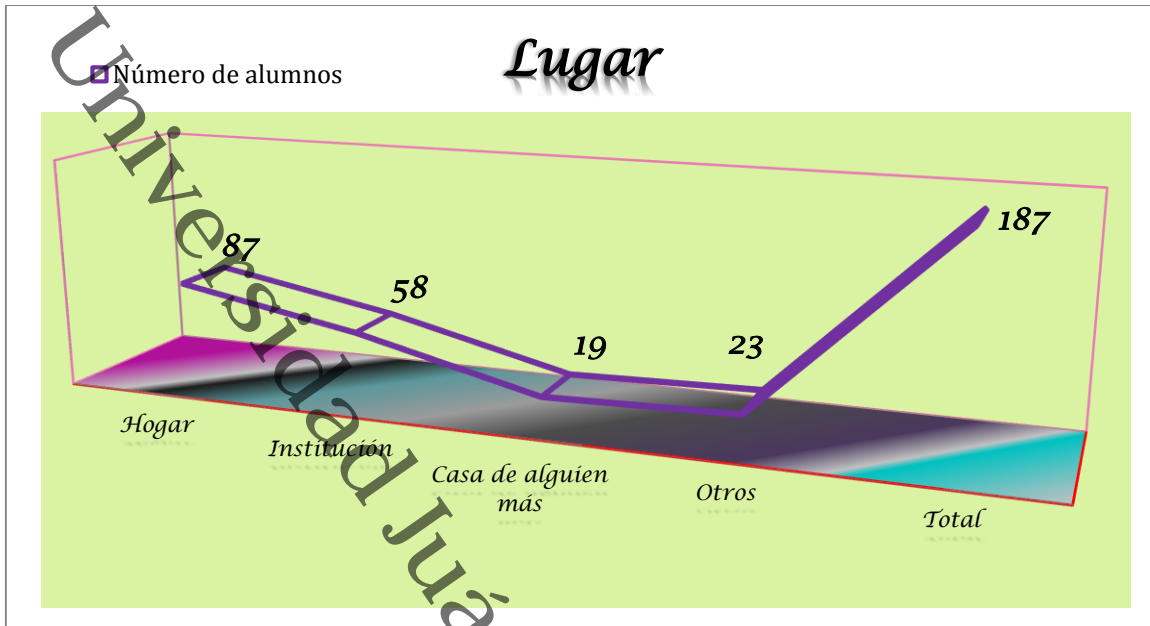
Cuando se les cuestionó sobre cuál había sido la manera de aprender a utilizar la computadora, laptop o Tablet, el mayor porcentaje 44.4% (83 alumnos) sobre dicha respuesta fue el que ellos aprendieron de manera personal, el 26.0% (49 alumnos) lo aprendieron en la escuela y el 17.6% (33 alumnos) lo aprendieron con la ayuda de parientes, amigos, conocidos o vecinos.

Con los resultados antes mencionados podemos observar que el autodidactismo de los alumnos en cualquier nivel educativo y principalmente en el nivel universitario, el estudiante de manera responsable y personal tiene la capacidad para desarrollarse y adquirir los conocimientos, habilidades y destrezas en cualquier área del conocimiento con la motivación intrínseca y extrínseca; también podemos darnos cuenta de que la instrucción, el apoyo, la guía y el acompañamiento del estudiante, en las instituciones educativas es importante ya que resalta la importancia de esta respuesta que las competencias para usar la computadora la ha adquirido en la escuela, razón por la cual las instituciones juegan un papel importante a través de la currícula fortalecer sus programas con enfoques tecnológicos, para que el alumno aproveche y explote estas herramientas que apoyan eficazmente los procesos educativos.

Otra de las preguntas de mayor relevancia que se considera para este análisis, se enfoca hacia el lugar donde utilizan la computadora, laptop o Tablet.

**2.- ¿En qué lugar utilizas frecuentemente la computadora, laptop o Tablet?**

Lugar	Número de alumnos	%
Hogar	87	46.5
Institución	58	30.9
Casa de alguien más	19	10.2
Otros	23	12.4
Total	187	100%

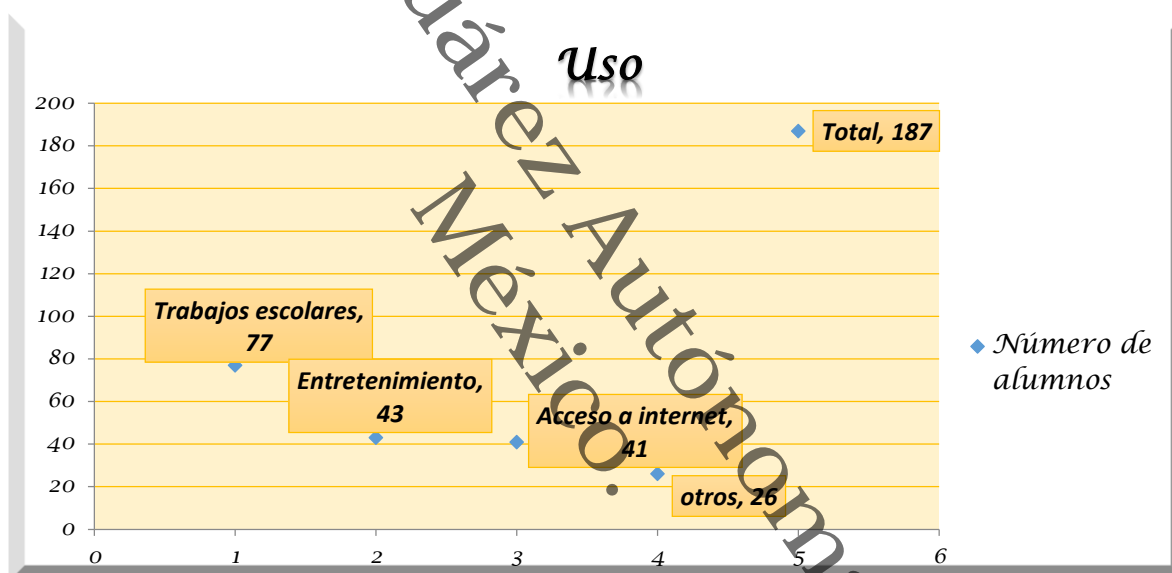


El porcentaje de mayor importancia recae su mayor uso en el Hogar 46.5% (87 alumnos), le sigue en segundo lugar la Institución 30.9% (58 alumnos) y en tercer lugar 10.2% (19 alumnos) la utilizan en casa de otra persona.

En las respuestas obtenidas, se puede constatar que es importante la educación en el hogar, ya que el alumno cuando adquiere la cultura en el seno familiar que se refiere a los principios, valores, costumbres y tradiciones, se le facilita la socialización, la comunicación y demuestra su disciplina, puntualidad y respeto hacia sus compañeros donde se desenvuelva y en el lugar geográfico que se ubiquen, principalmente en las instituciones educativas que lo van a ir formando; de igual forma se recalca y se le da importancia a la institución ya que los estudiantes también hacen su mayor uso de estas herramientas dentro de las instalaciones universitarias.

**Tabla 3.- ¿Cuál era el uso principal que le das a la computadora, laptop o Tablet?**

Uso	Número de alumnos	%
Trabajos escolares	77	41.1
Entretenimiento	43	23.1
Acceso a internet	41	21.7
Otros	26	14.1
Total	187	100%



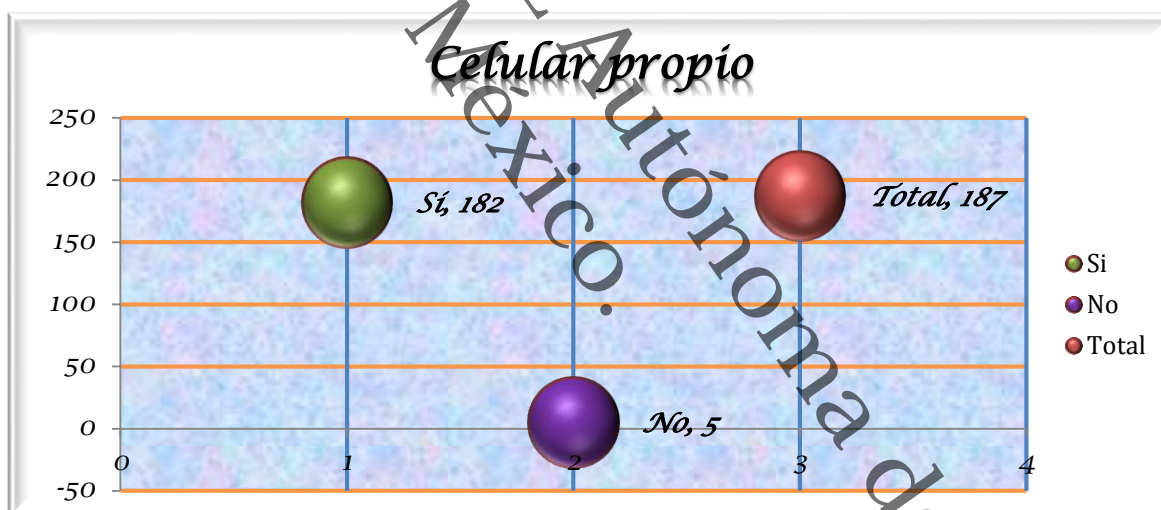
La respuesta de mayor porcentaje fue, para realizar trabajos escolares con un 41.1% (77 alumnos), siguiendo el 23.1% (43 alumnos) los utilizan para su entretenimiento y en tercer sitio el 21.7 % (41 alumnos) las utilizan para acceso o conectarse a internet.

Con los datos obtenidos de esta interrogante, podemos observar, que los estudiantes se están dando cuenta de la importancia y apoyo que tienen estas herramientas, para su formación académica, permitiéndoles hacer las búsquedas de información en fuentes primarias, tales como bases de datos, publicaciones periódicas, bibliotecas virtuales, etc. para la realización de los trabajos académicos.

y de investigación que durante su formación tendrán que realizar; de igual manera los estudiante tienen la necesidad de conectarse a internet, esto nos da pie a pensar que las instituciones educativas están obligadas a contar con el acceso a internet, para los alumnos ya que hoy en día las tecnologías se están convirtiendo en una de las herramientas más importante para apoyar académicamente al estudiante universitario.

**Tabla 4.- ¿Cuentas con celular propio?**

Celular propio	Número de alumnos	%
Si	182	97.3
No	5	2.7
total	187	100%



También observamos que más del 97.3% ( alumnos) cuentan con celular propio, conocido también como equipo inteligente y 2.7% (15 alumnos) no cuenta con celular, nos damos cuenta que la mayoría de los estudiantes tienen la necesidad de utilizar y apoyarse con las tecnologías de la información y la comunicación (Tics), para múltiples fines tales como chatear, hacer llamadas o hablar por teléfono, descargar información de internet, hacer uso de la web 2.0, ver video juegos, descargar música o películas, actividades académicas, etc. y su frecuencia

con la que utilizan este tipo de tecnologías de manera frecuente, es decir diariamente un elevado porcentaje cerca del 70%.

**Tabla 5.- ¿Con qué frecuencia te conectas a internet?**

Frecuencia	Número de alumnos	%
Diario	179	95.5
No se conectan	8	4.5
Total	187	100%



Cuando se les cuestionó si se conectaban a Internet y en qué lugar y la frecuencia en que lo hacían, sus respuestas fueron las siguientes: diariamente y fue más del 95.5% (179 alumnos) y solo el 4.5% (8 alumnos) no se conectan.

**Tabla 6.- ¿Cuentas con internet en tu casa?**

Internet en casa	Número de alumnos	%
Si	146	78
No	41	22
Total	187	100%

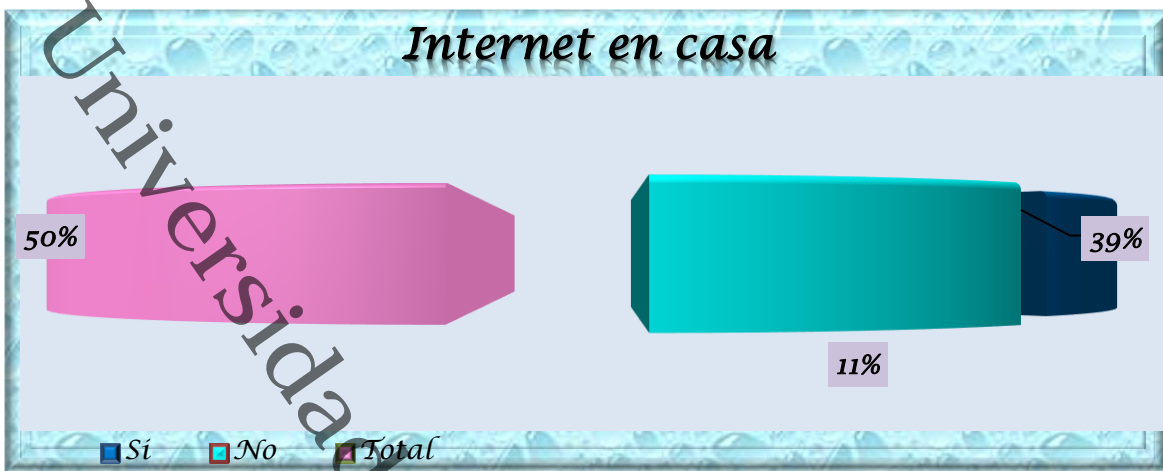
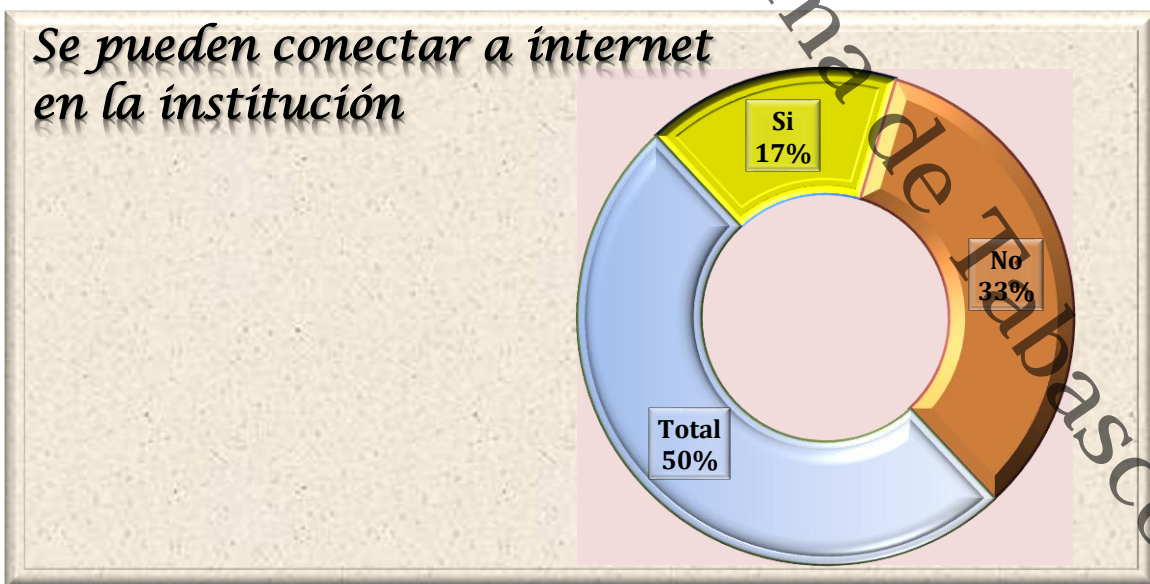


Tabla 7.- ¿Puedes conectarte a Internet en tu institución educativa?

Se pueden conectar a internet en la institución	Número de alumnos	%
Si	62	33
No	125	67
Total	187	100%

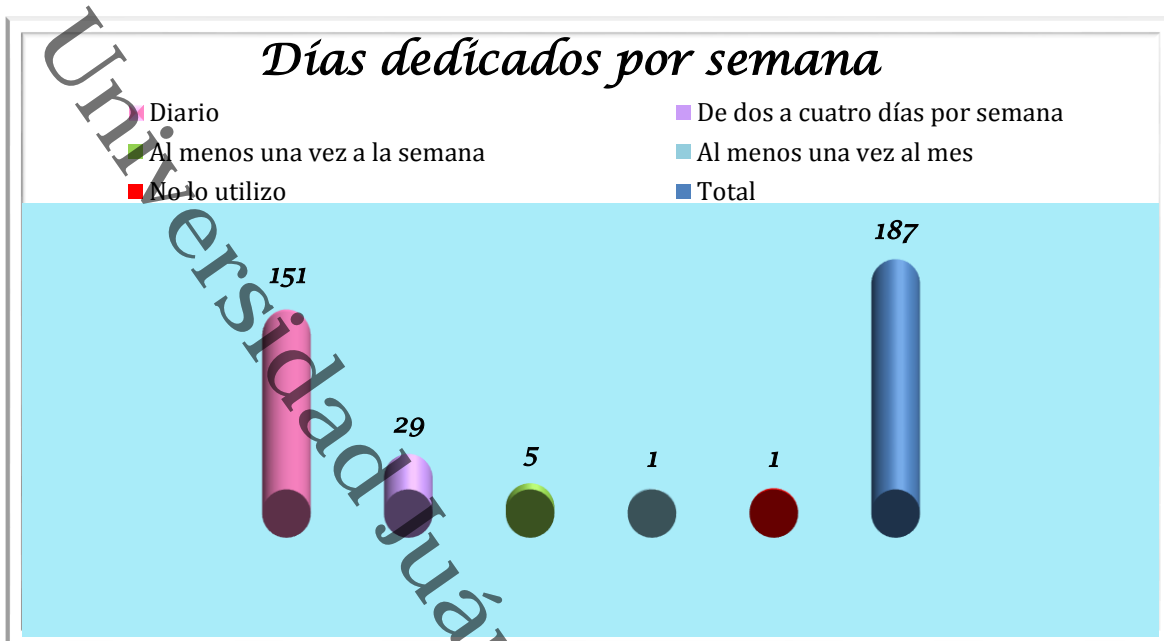


Más del 78% (146 alumnos) permanecen conectados en sus casas y el 67.0% de los alumnos (370 alumnos) no se pueden conectar a internet en la institución.

Si observamos sobre la importancia que el alumno le da para conectarse a Internet, nos damos cuenta que la mayoría de los estudiantes necesitan la conexión, sin embargo la permanencia de estar conectados sin ningún problema la encuentran en sus hogares, Sin embargo los estudiantes permanecen el mayor tiempo en la institución, por lo que se puede apreciar que el alumno no puede conectarse a Internet con facilidad en la escuela, razón por la cual limita el uso de las herramientas tecnológicas dentro de la misma, para realizar trabajos académicos que elevarían la calidad académica del universitario y así aprenderían de mejor manera a comparación con otras instituciones quienes tienen acceso libre al internet y no habría excusas de no cumplir con las tareas asignadas por los profesores

**Tabla 8.- ¿Cuántos días le dedicas a estar en Internet en la semana?**

<b>Días dedicados por semana</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Diario	151	80.6
De dos a cuatro días por semana	29	15.6
Al menos una vez a la semana	5	2.4
Al menos una vez al mes	1	0.7
No lo utilizo	1	0.7
Total	187	100%



De igual manera es asombroso ver que los estudiantes universitarios le dedican muchos días para usar el de Internet a la semana, que es la siguiente pregunta que se muestra en la Tabla 12.

Vemos que el porcentaje más elevado está en que el alumno diariamente utiliza el internet 80.6% (151 alumnos) en primer término, en segundo término 15.6% (29 alumnos) hacen uso de 2 a 4 veces por semana, por lo que se puede constatar en los resultados anteriores que el alumno prácticamente hace uso del internet a diario.

Otra de las preguntas consideradas importantes para esta investigación y que se enfoca a la conceptualización sobre la Web 2.0, es la siguiente que está representada en la Tabla 13.

**Tabla 9.- Escribe el concepto de la Web 2.0**

Descripción	Frecuencia	Porcentajes
Es una forma de acceso a Internet...	6	3.4
Son herramientas informáticas (software o hardware)...	7	3.8
Es un medio para compartir y/o buscar información...	18	9.8
Es una herramienta de apoyo académico...	6	3.1
Es una red de comunicación (redes sociales)...	8	4.5
Es una actualización del Internet...	5	2.7
Es una herramienta que sirve para la creación de páginas...	2	0.7
Mencionó ventajas o desventajas, pero no un concepto...	19	9.8
No sabe el concepto...	116	62.1
Total	187	100%



En la Tabla y gráfica 13 se observa claramente que más del 50% de los estudiantes no tiene un concepto claro acerca de la web 2.0, sin embargo, se puede constatar que varios alumnos están usando distintas aplicaciones sobre la misma.

Es importante que las autoridades correspondientes, docentes, alumnos y personal administrativo universitario, reflexionen sobre esta problemática, permitiéndoles implementar estrategias a través de la currícula, cursos, talleres, diplomados, etc., así mismo, se sabe que en varias universidades están utilizando versiones más avanzadas como la web 4.0, razón por la cual las instituciones tienen que dotar de equipos tecnológicos, conectividad, mobiliario y equipos, donde los estudiantes, no encuentren pretexto al verse limitados al hacer uso de las Tics con fines académicos de estas herramientas que hoy en día están cumpliendo un rol importante en el apoyo a la educación.

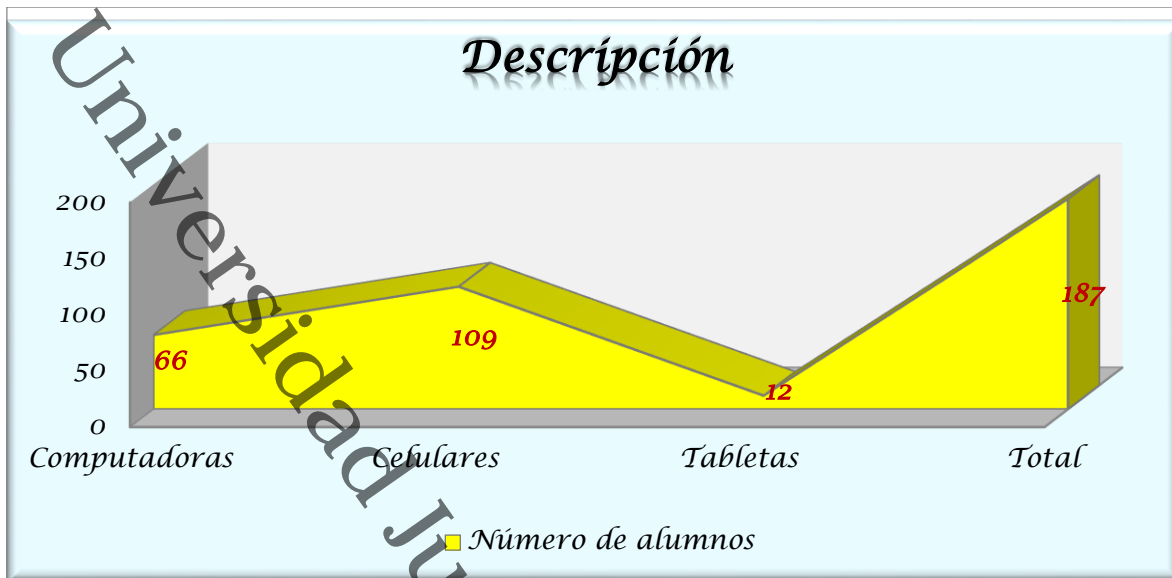
Otro de los cuestionamientos que se les hicieron a los estudiantes enfocado al uso de las redes y el tipo que más utilizan, de acuerdo al registro de la información obtenida, nos percatamos que más de 98.9% (185 alumnos) usan las redes, y el tipo de redes más utilizada con un 96.9% (181 alumnos) usan el Facebook.

Seguimos observando y constatando que la mayoría de los estudiantes hacen un constante uso de las redes y que la moda de los dispositivos móviles ya es parte de su vida cotidiana y en el lugar donde se encuentren van hacer uso de los mismos, sin lugar a duda en los espacios áulicos vemos como se ha vuelto una necesidad.

El siguiente cuestionamiento se refiere principalmente sobre los tipos de dispositivos tecnológicos que con mayor frecuencia utilizan los estudiantes, para sus diversas actividades, a continuación, se detalla en la Tabla 14

**Tabla y gráfica 10.- ¿De los siguientes dispositivos tecnológicos, ¿cuáles usas más?**

Descripción	No. Alumnos	%
Computadoras	66	35
Celulares	109	58.5
Tabletas	12	6.6
Total	187	100%



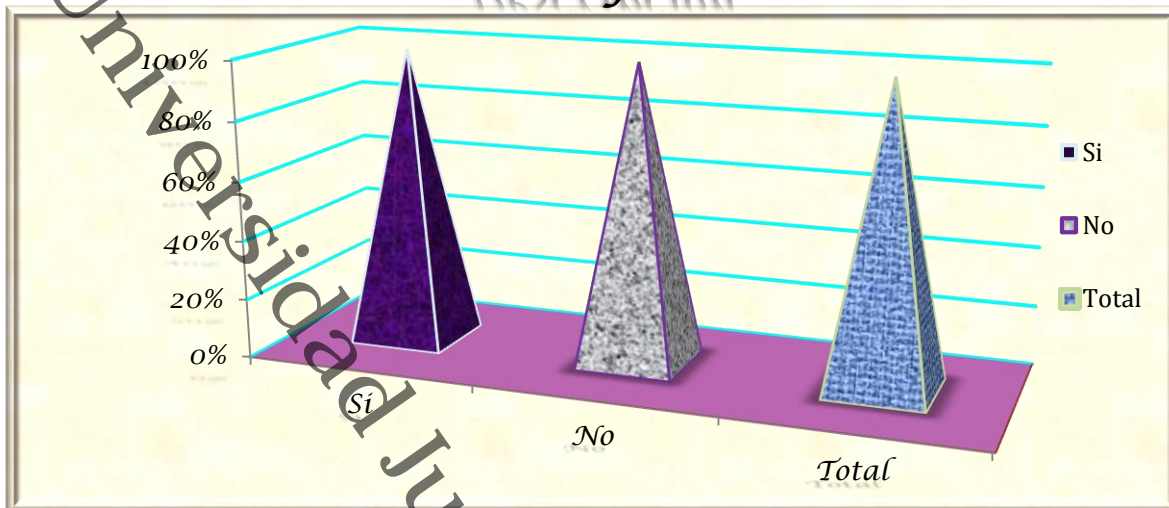
Sigue imperando en el mayor de los usos los celulares o equipos inteligentes, como podemos distinguir que el 58.5% (109 alumnos) hacen el mayor de los usos en la institución, esto no quiere decir que los utilicen para sus actividades académicas, ya que como se ha expuesto en las preguntas anteriores que los usan para las redes principalmente para el Facebook.

Ahora entramos a un tema un poco delicado con respecto a las Tics, ya que como todo proyecto tiene su pro y sus contras las cuales se observan en la siguiente Tabla:

**Tabla y gráfica 11.- ¿El uso constante de tus dispositivos tecnológicos afectan tu salud?**

Descripción	Frecuencia	Porcentaje %
Si	127	67.9
No	60	32.1
Total	187	100 %

## Descripción



Las TICS no del todo apoyan las actividades académicas en el sector educativo y principalmente a los alumnos en su formación profesional, ya que el exceso sobre el uso de estos dispositivos está afectando la salud del alumno, si observamos la tabla nos damos cuenta que el 67% (125 alumnos) afirmaron que les está afectando su salud, por lo que la mayor afectación la están presentando en el dolor de cabeza, le sigue el estrés, la ansiedad, visión borrosa, lagrimeo constante, etc, la única solución más viable es usar las TICS por tiempo considerado y haciendo las actividades lo más eficientemente posible.

En este mismo orden de ideas los alumnos cuando fueron cuestionados, si les afectaba la relación familiar provocada por el uso de estos dispositivos tecnológicos, un 35% (66 alumnos) indicó que sí, y un 64.5% (121 alumnos) contestó que no les afectaba; aquí tenemos un foco rojo para que tanto los padres como las autoridades académicas vayan replanteando estrategias que permitan disminuir tanto las enfermedades como las relaciones con la comunidad académica como con la familia para evitar la desintegración de la misma, por medio de los diversos medios tecnológicos podemos mejorar la calidad de nuestra vida y así resolver las inquietudes que a lo largo de los años se han venido reduciendo.

## CONCLUSIONES.

Se concluye que la mayoría de los estudiantes de la División Académica de Educación y Artes cuentan con dispositivos tecnológicos que les permiten mejorar su aprendizaje, lamentablemente no las utilizan para su formación educativa y se inclinan más hacia el ocio que les puede afectar en su rendimiento académico.

Se refleja que la hipótesis que es “A mayor uso de la Web 2.0 en beneficio del rendimiento escolar de los estudiantes del 1°, 4° y 8° semestre de la Licenciatura en Ciencias de la Educación en la División Académica de Educación y Artes de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, mayor impacto a los procesos académicos de los Estudiantes Universitarios” no se da, por lo que es importante generar conciencia entre los jóvenes que con responsabilidad se pueden utilizar los diversos medios tecnológicos que están a su alcance para las diferentes actividades que realizan dentro o fuera de la institución educativa.

Conocer plataformas educativas que apoyen su formación académica les ayudará a buscar información confiable y no en páginas que contengan vínculos que distraigan en la búsqueda de los estudiantes, otra de las causas por las que los universitarios desconocen el uso de la web 2.0 es porque no se pueden conectar a internet dentro de la institución y buscan otros medios de conectarse para realizar sus actividades académicas.

Podemos encontrar a jóvenes que ya cuentan con internet en casa, ya están conectados todo el tiempo y se pueden capacitar con clases extras de las TIC`S en línea, es deber de los estudiantes hacer que la sociedad avance sin temor a fracasar para transmitirles a las nuevas generaciones el conocimiento de calidad que exigimos y estar al nivel de los otros países de primer mundo.

## APORTACIONES

- ❖ Tomando en cuenta de los resultados obtenidos, consideramos que es muy importante que los estudiantes, conozcan las diferentes plataformas virtuales para poder realizar una búsqueda de información confiable según el criterio de cada estudiante, por medio de cursos para que puedan conocer las plataformas disponibles, buscar información, y enseñarles a descargar documentos.
- ❖ Enseñar a los estudiantes a través de pláticas, trípticos, imágenes, videos a utilizar de manera adecuada del uso de las web 2.0, ya que esto puede provocar consecuencias graves en su salud.
- ❖ Concientizar a los estudiantes a que eviten el uso excesivo de los aparatos tecnológicos, esto a través de carteles, fotografías o videos, y mostrarles cuales son las enfermedades o consecuencias que puede traer el uso excesivo del Smartphone (teléfono inteligente) al utilizarlo de manera inadecuada, de acuerdo a los resultados obtenidos por la encuesta, ya que no conocen las enfermedades o consecuencias que este puede provocar.
- ❖ Crear una página en Facebook donde mostremos los buscadores confiables y así los estudiantes puedan saber cuáles utilizar que son de calidad, de esta manera los universitarios puedan entregar trabajos que reflejen el compromiso que tienen con ellos mismos y la universidad.

## Referencias bibliográficas

- ADESE. (2004). Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software. *Los videojuegos en España*.
- Adrián Cordellat. (2017). Síndrome del cuello roto, el 'dolor del smartphone'. *Revista de Salud y Bienestar*.
- Aguaded J.I. (1999). Convivir con la televisión, Familia educación y recepción televisiva. *Barcelona: Païos alcoberro R*.
- Alicia C.S.C y Diego G.M.D. (2017). Influencia del Smartphone en los Procesos de Aprendizaje y Enseñanza. *Suma de Negocios*.
- Andreu, A. R. (2014). EDUCACIÓN Y CAPITALISMO EN EL ANÁLISIS "RADICAL" DE S. BOWLES Y H. GINTIS. *Revista de Economía Crítica*, nº18, 213-219.
- ANUIES. La Educación Superior en el Siglo XXI Líneas estratégicas de desarrollo: una propuesta de la ANUIES. Obtenido de: <http://planeacion.uaemex.mx/InfBasCon/LaEducacionSuperiorenelSigloXXI.pdf>
- Astorgi G. (2001). Fobia a las computadoras. Trabajo final de la licenciatura. Facultad de Psicología. U.N.C. Directora L. Luque. Inedito (Cit. por Luque en 7 congreso virtual de psiquiatría Interpsiquis. 2006).
- Begoña González Arango. (2017). Generaciones. *Marketing Estratégico*.
- Blanco, C. L. (17 de Noviembre de 2015). *blogthinkbig.com*. Obtenido de <https://blogthinkbig.com/la-ciudad-como-plataforma-de-transformacion-digital>
- Brosnan M y Davidson M. (1994). Computerphobia: Is it a particular female phenomenon?. *The Psychologist*, 7, 2, 73-78.
- Cabrero, Julio, Ed. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid: Síntesis Educación, 2010. —255 p.:il.
- Campos, L. G. (Luis Gutiérrez). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. En L. Gutiérrez, *Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones* (págs. 111 - 122). Chile: Revista Educación y Tecnología, .
- Castaño C. & Cabero J. (2013). Enseñar y Aprender en Entornos M-Learning. *Revista de medios y educación*.
- CEPAL. La sociedad de la información en América Latina y el Caribe: Desarrollo de las tecnologías y tecnologías para el desarrollo. Obtenido de:

<http://www.cepal.org/es/publicaciones/2537-la-sociedad-de-la-informacion-en-america-latina-y-el-caribe-desarrollo-de-las>

Cornella A y Rucabado S. (2005). Futuro presente 101 ideas-fuerza para entender las proximas décadas. *Barcelona:edu.Deusto*.

Cotarelo, Ramón. La política en la era de Internet. —México: Tiran lo Blanch, 2011.263 p.:il.

Cruz y López-Morteo. (2007). Apropiacion y Usos Eductios del Celular por Estudiantes y Docentes Universitarios. *Revista Electrónica de Investigacion Educativa*, Vol.15, Núm.3.

Dabat Latrubesse, Alejandro y José de Jesús Rodríguez Vargas, Coord. Globalización, conocimiento y desarrollo: La nueva economía global del conocimiento, estructura y problemas. —México: UNAM, Centro de Ciencias Aplicadas y Desarrollo Tecnológico, 2009. —2 v.: il.

De la Gándara J. y Álvarez M.T. (2010). Adicciones Emergentes.En J.. Vallejo y C. leal:Tratado de psiquiatría.Barcelona:ART.XXI.VOL 1.

Díaz, & Hernández. (2015). El constructivismo como corriente pedagógica.

Didrisson, Axel. Las universidades en las sociedades del conocimiento. —México: UNESCO, 2007. —2004 p.

Duart, Josep M., Marc Gil y María Pujol. La universidad en la sociedad red: usos de Internet en educación superior. —Barcelona: Ariel, 2008. —354 p.: il.

Echeburúa E. (1999). ¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones:juego,sexo,comida,compras,trabajo,internet. *Bilbao:Desclee de Brower*.

Echeburúa E. y Corral P. (2010). Adicción a las Nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes:un nuevo reto.Adicciones. *Adicciones*, 22,2,91-96.

Eduarea. (19 de Marzo de 2014). ¿Qué es el Conectivismo?: Teoría del Aprendizaje Para la Era Digital. *Nuevas Tecnologías: La Empresa y los Medios de Comunicación Social*.

Fromme J. (2003). Computer Games as a Part of Children's Culture. *The international journal of Computer Game Reserch.*, 3,1,12-36.

Fuentes J.A. (2011). Caracteristics de la actividad civica de los adolescentes y jóvenes españoles. *REIFOP*, 14,2.

Fumero y Espiritusanto. (2012). Generacion Z: Moviles,redes y contenido generado por el usuario. *periodismo ciudadano*.

- García Canclini, Nestor, Francisco Cruces y Maritza Urteaga Castro Pozo, Coord. Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales. —Madrid: Ariel: UNED, 297 p.: il.
- Gutiérrez, M. C. (Abril de 2007). *Capital Humano: Una mirada desde la educación y la experiencia laboral*. Medellín, Colombia: Dirección de Investigación y Docencia Universidad EAFIT. .
- Hanna, Donald E., Ed. La enseñanza universitaria en la era digital.--Barcelona: Octaedro-EUB, 2002. —359 p.: il.--(Colección Educación).
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado C. & Bautista Lucio, P. Metodología de la investigación.--10ª. Ed.-- México, McGraw-Hill, 2000.—882 p.:il
- Herrera, S. (Ene./Dic. 2010). La importancia de la educación en el desarrollo: la Teoría del Capital Humano y el Perfil Edad - Ingresos por Nivel Educativo en Viedma y Carmen de Patagones, Argentina. *Revista Pilquen*.
- Hiltz. (1992). The Virtual Classroom: Software for Collaborative Learning. *En BARRET, E. (Ed.): Sociomedia. The MIT Press, Cambridge (Massachusetts)*.
- Hugo. (2018). Responsabilidad Social en su Vida Diaria.
- Imbernón, Francisco, comp. La educación en el siglo XXI. Los retos del futuro inmediato. —3ª. Ed.-- Barcelona: Grao, 1999. —180 p. — (Biblioteca de aula; 136).
- Jaime. (2017). Cómo Afecta el Uso del Smartphone teléfono inteligente a Nuestro Cerebro.
- Jaime. (2017). Efectos Psicológicos del Uso del Smartphone (teléfono inteligente).
- Javier Organista-Sandoval & Lewis McAnally-Salas & Gilles Lavigne. (2013). El Telefono Inteligente (Smarphone) como Herramienta Pedagogica. *Revista de Innovacion Educativa*, Vol. 5 Num.1.
- Javier, V. A. (2012). Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). 14.
- John Seely Brown. (2002). "Aprender en la Era Digital". *Forum Futures*, 20-23.
- Johnson L & Adams S. y Cummins M. (2012). Informe Horizon del NMC: Edicion para la enseñanza Universitaria Austin:The New Consortium. *Revista en Educación Superior*.
- Kleiner, A. (10 de diciembre de 2004). *Quantum Teoria of Trust*. Obtenido de [www.netform.com/html/s+b%20article.pdf](http://www.netform.com/html/s+b%20article.pdf).
- Kukulka-Hulme. ( 2009). Will mobile learning change language learning? 157-165.
- Landauer, & Dumais. (1997). A.Solution to Platos Problem; The latent Semantic Analysis Theory of Acquisition Induction and Representation.

- Leal, D. (Diciembre 12, 2004 ). Conectivismo: Una Teoría de Aprendizaje para la Era. *Desarrollo sobre Informática en Educación de la Universidad de los Andes, en Bogotá, Colombia*, 1- 10.
- Llorca M.A. (2009). Hábitos y usos de los videojuegos en la comunicación visual: Influencia en la inteligencia espacial y rendimiento escolar. *Facultad de educación. Universidad de Granada*.
- Llorca, G., Llorca, M. A., Bueno, G., & Diez, Á. (2011). Cuaderno Red de Cátedras Telefonicas: Tecnofobias y Tecnofilias. *Universidad de Salamanca*.
- López de la Madrid, María Cristina. Uso de las TIC en la educación superior de México. Un estudio de caso. Obtenido de:  
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura4/article/view/94/105>
- López García, Xosé, comp. Sistemas digitales de información. —Madrid: Pearson, 2006.215 p.:il.
- Lujani, F. (2010). Tim O'Reilly, un visionario de la web.
- Lujani, F. (7 de Julio de 2010). *Tim O'Reilly, un visionario de la Web*. Obtenido de Maestros del Web: <http://www.maestrosdelweb.com/tim-oreilly-un-visionario-de-la-web/>
- Luque L. (2006). Estudio sobre el trastorno de ansiedad fóbico generado por computadoras y herramientas de tecnología digital en sujetos adultos cordobeses. *Revista Argentina de Salud Mental*, 2(5),5-13.
- Luque L.E. (2008). Trastornos clinico generado por las tecnologías digitales. *Revista Psicología científica.com*, 10(31).
- Marticorena, A. (11 de Julio de 2015). *Blogthinkbig.com*. Obtenido de <https://blogthinkbig.com/tic-y-educacion>
- Miguel Alexander. (2011). *Guías de como utilizar los Nuevos Telefonos Moviles*. Obtenido de Grupo ICM: [www.grupoicm.es](http://www.grupoicm.es)
- Montes de Oca García Roberto. Impacto de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje de los alumnos de primer año en la División Académica de Ciencias de la Salud de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. Tesis para obtener el grado de Presentada al Comité Académico del Centro de Excelencia de la Universidad Autónoma de Tamaulipas en cumplimiento parcial de los requerimientos para la obtención del grado de Maestro en Tecnología Educativa.—Villahermosa, Tabasco: El autor, 2003.- 257 p. : il.
- Mora F. (2013). El Mobile Learning y Algunos de sus Beneficios . *Calidad en la Educacion Superior*, 4(1), 47-67.

- Morrás, Á. S. (20 - 2011). Proceso de enseñanza-aprendizaje y web 2.0: valoración del conectivismo como teoría de aprendizaje post-constructivista. En Á. S. Morrás, *Proceso de Enseñanza -Aprendizaje y Web 2.0* (págs. 117-140). Medellín. Colombia : Estudios Sobre Educación.
- Oscar Espiritusanto Nicolas. (2012). Generacion Z: Moviles, redes y contenido generado por el usuario. *periodismo ciudadano*.
- Pablo Requejo Rodriguez, Julio López Vela. (26 de Mayo de 2016). *Blogthinkbig.com*. Obtenido de <https://blogthinkbig.com/level-playing-field>
- Patricio Henriquez Ritchie y Javier Organista Sandoval. (2013). Nuevos Procesos de Interactividad e Interacción Social; Uso de Smarphones por Estudiantes y Docentes Universitarios. *Actualidades investigativas en Educación, ISSN-e1409-4703, Vol.13,N.3.*
- Rhodes D. (1994). Sharing the vision: Creating and Communicating Common Goals, and Understanding the Nature of Change in Education. *Educational Technology: Leadership perspectives. Educational Technology Pub. Englewood Clifs, 29-38.*
- Rosa Maria Torres. (2005). Sociedad de la Información / Sociedad del Conocimiento. *Educación y Tecnología, 1-9.*
- Rosalía O y Nazaret Victoria. (2016). Generación Z: más Globales, más Digitales y más Realistas.
- Rosario Romero Martin & Oliva Castejon & Francisco Javier & Lopez Pastor Victor. (2015). Divergencias del Alumnado y del Profesorado Universitario sobre las Difiultades de Aplicar la Evaluación Formativa. *RELIEVE, 21(1).*
- Rush. (2011). Influencia del Smartphone en los procesos de aprendizaje y enseñanza.
- Salanova, M. (2003). Trabajajnddo con tecnologías y afrontando al tecnoestrés; el rol de las creencias de eficacia. *Revista de psicología del trabajo y de las organizaciones, 19,3,225-246.*
- Salinas J. (1997). Nuevos Ambientes de Aprendizaje para una Sociedad de la Informacion. *Pensamiento Eductivo, 20,81-104.*
- Salinas, J. (1995). Organización escolar y redes: Los nuevos escenarios del aprendizaje. En CABERO,J. y MARTINEZ,F. (Coord.): Nuevos canales de comunicación en la enseñanza. *Centro de Estudios Ramón Areces, MADrid., 89-117.*
- Sampieri, R. H. (2003). Metodología de la Investigación. *McGraw-hill Interamericana.*

- Sandoval, J. O., Lavigne, G., & Henriquez, P. R. (2013). Nuevos Procesos de Interactividad e Interacción Social: Uso de smartphones por estudiantes y docentes universitarios. *Actualidades en Investigación Educativa*.
- Schlatter J y Cervera S. (2010). Trastornos fobicos. *En vallejo J., C. Edis. Tratado de Psiquiatría Barcelona: ART Médica*.
- Sevillano M.L y Vazquez-Cano E. (2015). The Impact of Digital Mobile Devices in Higher Education. *Educational Tehnology Society*, 18(1),106-118.
- Terceiro, José B., Gustavo Matías. Digitalismo: El nuevo horizonte sociocultural. — Madrid: Taurus digital, 2001. —319 p.: il.
- UNESCO. De lo tradicional a lo virtual: las nuevas tecnologías de la información. Obtenido de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001136/113604so.pdf>
- UNESCO. Hacia las sociedades del conocimiento. Obtenido de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>
- UNESCO. Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente. Obtenido de: <http://www.unesco.org.uy/ci/fileadmin/comunicacioninformacion/lastecnologias.pdf>
- UNESCO. Retos de la sociedad contemporánea a la educación superior. Obtenido de: <http://www.udual.org/CIDU/ColUDUAL/Tunner/capitulo4.pdf>
- Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. 4º Informe de actividades 2015. Obtenidode:[http://www.archivos.ujat.mx/2016/rectoria/4to\\_informe/COMPLETO/IV%20INFORME%202015%20COMPLETO%20FINAL.pdf](http://www.archivos.ujat.mx/2016/rectoria/4to_informe/COMPLETO/IV%20INFORME%202015%20COMPLETO%20FINAL.pdf)
- Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. Plan de Desarrollo tecnológico integral de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco: Red-UJAT, 2003. — Villahermosa, Tabasco, UJAT, 2003. —38 p.:il.
- Visauta. (1989). La encuesta como técnica e investigación. Elaboracion de cuestionarios y tratamiento estadistico de los datos.
- Visauta. (1989). La encuesta coo técnica de Investigación.
- Young K.S y Rodgers R.C. (1998). The relationships between depression and internet addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 1,25-28.

## Sitios Web.

<file:///C:/Users/PC-6/Downloads/Nuevos%20escenarios%20de%20aprendizaje.pdf>

<http://begonagonzalez.com/generacionxyz/>

<http://www.bancomundial.org/es/who-we-are>

[http://www.leongto.com.mx/secciones/entretenimiento/tests/tests\\_index.htm](http://www.leongto.com.mx/secciones/entretenimiento/tests/tests_index.htm)

<http://www.maestrosdelweb.com/tim-oreilly-un-visionario-de-la-web/>

<http://www.portaldearte.cl/terminos/neoclasia.htm>

<http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/resources/multimedia/photo-galleries/world-summit-on-the-information-society-wsis/>

<https://blogthinkbig.com/generacion-z>

<https://blogthinkbig.com/la-ciudad-como-plataforma-de-transformacion-digital>

<https://blogthinkbig.com/level-playing-field>

<https://blogthinkbig.com/tic-y-educacion>

<https://cead.pressbooks.com/chapter/2-6-conectivismo/>

<https://conceptodefinicion.de/teoria/>

<https://definicion.de/?s=aleatorio>

<https://definicion.de/alfabetizacion/>

<https://definicion.de/discrepancia/>

<https://definicion.de/nativo/>

<https://diccionario.reverso.net/ingles-espanol/cross-platform>

<https://economipedia.com/definiciones/capital-humano.html>

<https://explorable.com/es/disenio-cuasi-experimental>

<https://globalizacion.net/>

<https://neoattack.com/neowiki/amazon/>

<https://sistemas.com/virtual.php>

<https://www.actualidadenpsicologia.com/como-afecta-el-uso-del-smartphone-a-nuestro-cerebro/>

<https://www.agci.cl/index.php/glosario/186-p/401-paises-del-g7>

<https://www.biodic.net/palabra/estudio-demografico/#.XHdfp4IKhdh>  
<https://www.construmatica.com/construpedia/Urbanizaci%C3%B3n>  
<https://www.definicionabc.com/tecnologia/aplicacion.php>  
<https://www.ecured.cu/Autodidacta>  
[https://www.ecured.cu/Brecha\\_digital](https://www.ecured.cu/Brecha_digital)  
<https://www.ecured.cu/G8>  
<https://www.ecured.cu/Ideolog%C3%ADa>  
[https://www.ecured.cu/Muestreo\\_\(estad%C3%ADstica\)](https://www.ecured.cu/Muestreo_(estad%C3%ADstica))  
<https://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Metodo-Hipotetico-Deductivo.htm>  
<https://www.greenfacts.org/es/glosario/tuv/validacion.htm>  
<https://www.imf.org/es/About/Factsheets/IMF-at-a-Glance>  
<https://www.itu.int/es/about/Pages/default.aspx>  
<https://www.nacion.com/opinion/foros/que-es-el-neoliberalismo/L5X5BXRyRfCKFLB6AA3C7GQTU/story/>  
<https://www.upadpsicologiacoaching.com/efectos-psicologicos-del-uso-del-Smartphone/>  
<https://www.webconsultas.com/curiosidades/sindrome-del-cuello-roto-el-dolor-de-smartphone/>  
<https://www.zorraquino.com/diccionario/internet/que-es-blog.html>  
<https://www.zorraquino.com/diccionario/internet/que-es-facebook.html>  
<https://www.zorraquino.com/diccionario/internet/que-es-google.html>  
<https://www.zorraquino.com/diccionario/internet/que-es-off-line.html>  
<https://www.zorraquino.com/diccionario/internet/que-es-on-line.html>  
<https://www.zorraquino.com/diccionario/internet/que-es-tic.html>  
[www.grupoicm.es](http://www.grupoicm.es)

## Glosario de términos

**Aleatorio:** Procede del vocablo latino aleatorius: El concepto permite calificar a aquello que se vincula a la suerte y que resulta imprevisto.

**Alfabetización:** alude al proceso y el resultado de alfabetizar. Esta acción (alfabetizar), por su parte, suele vincularse a la actividad que se desarrolla para que una persona pueda aprender a escribir y a leer.

**Amazon:** Es la tienda online más importante de todo el mundo. Se trata del icono más representativo del e-commerce y de una de las webs más frecuentadas por los usuarios de medio planeta. Cuenta con un catálogo repleto de productos de todos los tipos y sectores y con precios y condiciones que suelen atraer las miradas de todos los usuarios, sean aquellos que acostumbran a comprar en Internet como aquellos que no lo han hecho nunca.

**Aplicación:** En informática, una aplicación es un tipo de programa informático diseñado como herramienta para permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de trabajos. Esto lo diferencia principalmente de otros tipos de programas como los sistemas operativos (que hacen funcionar al ordenador), las utilidades (que realizan tareas de mantenimiento o de uso general), y los lenguajes de programación (con el cual se crean los programas informáticos).

**Autodidacta:** Persona que adquiere conocimientos generales de una materia o varias de manera independiente a escuelas y tutores, aunque esto no significa que haya recibido educación en diferentes instituciones, simplemente en la mayoría de las ocasiones, decide estudiar por sus propios medios.

**Banco Mundial:** Conformado por 189 países miembros; con personal de más de 170 países, y oficinas en más de 130 lugares, el Grupo Banco Mundial es una

asociación mundial única: las cinco instituciones que lo integran trabajan para reducir la pobreza y generar prosperidad compartida en los países en desarrollo.

**Blogs:** Abreviatura de “weblog”. También conocido en castellano como bitácora, aunque actualmente el término se encuentra en desuso.

Es un sistema de publicación de textos online que permite renovar sus contenidos periódicamente presentándolos en secuencia. Cada uno de estos artículos, que se denominan “posts”, pueden estar integrados por texto, imagen, hipervínculos, vídeo o infografías y suelen incorporar la posibilidad de aportar comentarios, promoviendo la interactividad con el público. Su edición no requiere conocimientos de programación ni un software especial gracias a los sistemas de gestión de contenidos (CMS) disponibles en Internet. Su condición de plataforma para la libertad de expresión y su accesibilidad en el manejo han contribuido a la proliferación de los blogs, convirtiéndolos en la aplicación más exitosa de la Web 2.0.

Un blog puede adoptar múltiples temáticas, los hay personales, divulgativos, periodísticos, e incluso corporativos.

**Brecha digital:** Se define como la separación que existe entre las personas (Comunidades, estados, países) que utilizan las Tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) como una parte rutinaria de su vida diaria y aquellas que no tienen acceso a las mismas y que aunque las tengan no saben cómo utilizarlas.

**Capital humano:** Es una medida del valor económico de las habilidades profesionales de una persona. También se conoce como capital humano al factor de producción del trabajo, que son las horas que dedican las personas a la producción de bienes o servicios.

El capital humano de una persona se calcula como el valor actual de todos los beneficios futuros que espera obtener esa persona con su trabajo hasta que deje de trabajar. Esto sumado al capital financiero representa la riqueza total de una

persona.

**Conectivismo:** Otra posición epistemológica, el conectivismo, ha surgido en los últimos años y cobrada relevancia particularmente para la sociedad digital. El conectivismo está en proceso de desarrollo y es actualmente controversial para muchos críticos.

En el conectivismo, la conexión colectiva entre todos los “nodos” en una red es la que da lugar a nuevas formas de conocimiento.

**Cross-plarform:** Interfaz gráfica de usuario multiplataforma para el escáner de seguridad Nmap. Una herramienta multiplataforma para optimizar archivos PNG y JPG.

**Cuasi-experimental:** Es una forma de investigación experimental utilizada ampliamente en las ciencias sociales y la psicología.

Aunque considerado como no científico y poco fiable por físicos y biólogos, este método es muy útil para medir las variables sociales.

Las debilidades inherentes a la metodología no debilitan la validez de los datos, siempre y cuando sean reconocidas y permitidas durante todo el proceso experimental.

Los cuasi-experimentos se asemejan a los experimentos cuantitativos y cualitativos, pero carecen de la asignación aleatoria de los grupos o los controles adecuados, por lo tanto un firme análisis estadístico puede ser muy difícil.

**Cumbre Mundial:** La CMSI fue un foro en la que múltiples partes interesadas, incluidas las organizaciones internacionales, los gobiernos; el sector privado y la sociedad civil pudieron discutir las oportunidades del nuevo ambiente de información y comunicación, y así como afrontar retos como la desigualdad en el acceso a la información y la comunicación llamada ‘brecha digital’.

**Discrepancia:** El vocablo latino discrepantia llegó al castellano como

discrepancia. Así se denomina a un desacuerdo o una desavenencia que surge por una acción o por una opinión.

**Estudio demográfico:** El estudio científico de la población, la pirámide de edad, la migración, la mortalidad, el tiempo de oficio y otro factor que afecta a la calidad de vida de la población.

**Facebook:** La mayor y más popular de las redes sociales. Desarrollada en 2004 como una comunidad exclusivamente universitaria, quedó abierta al público general en 2006.

Es una red de contactos gratuita que se amplía enviando invitaciones al perfil de otros usuarios registrados o aceptándolos en calidad de amigos, lo cual permite el acceso a todos aquellos contenidos que deseen compartir y estar informado en tiempo real de sus actualizaciones. Además de las tradicionales aplicaciones para compartir opiniones, comentarios, archivos y juegos, incorpora la posibilidad de crear redes y grupos de fans. Su popularidad hace que, además de contemplar la inclusión de individuos, cuenta también con infinidad de perfiles corporativos.

**Fondo Monetario Internacional (FMI):** El Fondo Monetario Internacional (FMI) promueve la estabilidad financiera y la cooperación monetaria internacional. Asimismo, facilita el comercio internacional, promueve el empleo y un crecimiento económico sostenible y contribuye a reducir la pobreza en el mundo entero. El FMI es administrado por los 189 países miembros a los cuales les rinde cuentas.

**G7:** Se denomina G7 o Grupo de los siete a un grupo de países industrializados del mundo cuyo peso político, económico y militar es muy relevante a escala global. Está conformado por Alemania, Canadá, Estados Unidos, Francia, Italia, Japón y Reino Unido. La pertenencia al grupo no se basa en un criterio único, ya que no son ni los ocho países más industrializados, ni los de mayor renta per

cápita ni aquellos con un mayor Producto Interior Bruto. En todo caso, la pertenencia no sigue criterios democráticos mundiales, como serían deseables para los que comparten esta ideología.

**G8:** (Grupo de los Ocho) es un grupo de países industrializados del mundo cuyo peso político, económico y militar es muy relevante a escala global. Está conformado por Alemania, Canadá, Estados Unidos, Francia, Italia, Japón, Reino Unido y Rusia.

Al mencionar al Grupo de los Ocho se hace referencia no sólo al Grupo de las naciones más industrializadas que tienen poder en cuanto al sistema económico internacional, sino también a su peculiaridad como Institución. La evolución del G8 como institución ha dado lugar a que ésta sea una institución menos formal que una Organización Internacional, ya que el G8 no tiene las características de estas organizaciones. El G8 carece de una estructura formal institucional, ya que "no está basado en un tratado internacional, no tiene una estructura autónoma respecto a los individuos que participan, no tiene un secretariado y toda su actividad parece ser informal".

**Globalización:** Un proceso dinámico que consiste en la creciente interdependencia entre los distintos países del mundo a través de una serie de transformaciones de carácter global, en donde las fronteras cada vez son menos relevantes".

**Google:** Compañía norteamericana que gestiona el más popular motor de búsqueda de Internet. Declara públicamente que su misión es "organizar la información del mundo y hacerla universalmente accesible y útil" y para ello indexa continuamente nuevos resultados en su base de datos mediante webcrawlers específicos conocidos como googlebots. El término Google se emplea también como su buscador, el más usado en el mundo.

**Hipotético-deductivo:** Es el procedimiento o camino que sigue el investigador para hacer de su actividad una práctica científica. El método hipotético-deductivo

tiene varios pasos esenciales: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. Este método obliga al científico a combinar la reflexión racional o momento racional (la formación de hipótesis y la deducción) con la observación de la realidad o momento empírico (la observación y la verificación).

**Ideología:** Sistema de concepciones e ideas: políticas, jurídicas, morales, estéticas, religiosas y filosóficas. Forma parte de la superestructura (Base y superestructura) y como tal refleja, en última instancia, las relaciones económicas. A la lucha de los intereses de clase en la sociedad de clases antagónicas, corresponde la lucha ideológica. La ideología es el conjunto de ideas fundamentales que caracteriza el pensamiento de una persona, una colectividad o una época. También se trata de la doctrina filosófica centrada en el estudio del origen de las ideas.

**Muestreo:** En Estadística se conoce como Muestreo a la técnica para la selección de una muestra a partir de una población.

**Nativo:** del latín *nativus*, es un adjetivo que hace referencia a aquel perteneciente o relativo al lugar en que ha nacido.

**Neoclásico:** Corriente artística que va desde el siglo XVIII hasta mediados del XIX, y que surge como oposición al rococó y al barroco, instaurándose como el arte del racionalismo, ya que coloca la razón sobre la imaginación, el intelecto sobre la creación y la disciplina sobre la inspiración.

**Neoliberal:** Se basa en la teoría económica clásica, según la cual los mercados son los elementos más apropiados para hacer eficientes los recursos, por lo que

se intenta reducir la injerencia de otras fuerzas en la economía. Estas otras fuerzas generalmente se refieren a los Gobiernos, que, según se cree, impiden que los mercados lleguen al equilibrio.

**Off-line:** Término empleado para hacer referencia a todo aquello que tiene lugar fuera de Internet, cuando no se está conectado a la red.

**On-line:** Literalmente, “en línea”. Hace referencia al estado del ordenador conectado a la red, y se emplea para referirse a toda actividad realizada por un usuario o marca en Internet.

**Teoría:** Tiene su origen etimológico en el griego, que proviene del vocablo “observar, contemplar o estudiar.” es un sistema lógico compuesto de observaciones, axiomas y postulados en el conjunto de estructuras de conceptos, definiciones y proposiciones interrelacionada que presentan una perspectiva sistemática de fenómenos específicos, relacionados con los objetivos de declarar bajo las condiciones en que se desarrollan ciertos supuestos, tomando como contexto una explicación del medio idóneo para que se desarrollen en las predicciones que pueden especular, discutir, y postular ciertas reglas o razonamiento de otros hechos posibles.

**Test:** Es un instrumento el cual su objetivo es medir una cuestión concreta en algún individuo, dependiendo de qué tipo sea el test es al que se va a valorar, normalmente vienen ligados para ver el estado en que esta la persona relacionado con su personalidad, amor, concentración, habilidades, aptitudes, entre otros.

**Tics:** Conjunto de tecnologías que permiten producir, editar, almacenar e intercambiar datos entre diferentes sistemas de información. Permiten la comunicación tanto bidireccional (persona a persona) como multidireccional y desempeñan un papel indispensable en nuestros días en la generación,

intercambio y acceso al conocimiento.

**Unión Internacional de Telecomunicaciones:** La UIT es el organismo especializado de las Naciones Unidas para las Tecnologías de la Información y la Comunicación – TIC.

Atribuimos el espectro radioeléctrico y las órbitas de satélite a escala mundial, elaboramos normas técnicas que garantizan la interconexión continua de las redes y las tecnologías, y nos esforzamos por mejorar el acceso a las TIC de las comunidades insuficientemente atendidas de todo el mundo.

La UIT está comprometida para conectar a toda la población mundial – dondequiera que viva y cualesquiera que sean los medios de que disponga. Por medio de nuestra labor, protegemos y apoyamos el derecho fundamental de todos a comunicar.

**Urbanización:** Es un proceso de crecimiento propio de las ciudades, por lo general producido en forma desordenada y desmesurada en muchos casos. Su origen y desarrollo se relacionan con las necesidades, recursos y fenómenos sociales enmarcados por diferentes condicionantes (políticos, económicos, sociales, geográficos, etc).

**Validación:** Es el proceso para confirmar que el procedimiento analítico utilizado para una prueba en concreto es adecuado para su uso previsto. Los resultados de la validación del método pueden utilizarse para juzgar la calidad, la fiabilidad y la constancia de los resultados analíticos, se trata de una parte integrante de cualquier buena práctica analítica.

**Virtual:** Es definido por oposición como algo contrario a lo Real, o lo relativo a la Realidad, siendo en el caso de la informática algo que no existe realmente en un espacio Físico (perteneciente al Hardware), sino que se encuentra dentro de un espacio Lógico dentro del ordenador (siendo entonces el Software).

## ANEXOS

### Cuestionario

#### Estimados estudiantes:

El presente cuestionario tiene por objetivo, obtener información que será de gran importancia para la investigación: Uso de la Web 2.0 en el rendimiento escolar de los estudiantes del 1°, 4° y 8° semestre de la Licenciatura en Ciencias de la educación en la División Académica de Educación y Artes de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

Por lo anterior, les agradecemos responder las siguientes preguntas con la mayor sinceridad posible.

Asimismo, hacemos de su conocimiento que esta encuesta es totalmente anónima y confidencial.

**¡Por favor no dejen ninguna pregunta sin contestar!**

**Gracias.**

#### DATOS GENERALES:

Edad: \_\_\_\_\_

Sexo: Femenino \_\_\_ Masculino \_\_\_

Ciclo: \_\_\_\_\_

#### LUGAR DE PROCEDENCIA:

Estado: \_\_\_\_\_ Municipio: \_\_\_\_\_

**MARQUE LA RESPUESTA QUE CONSIDERE ADECUADA.**

**1.- ¿Cómo aprendiste a utilizar la computadora, laptop o tablet? (Puede indicar una o más respuestas):**

- a) Por cuenta propia
- b) En la escuela
- c) En el trabajo
- d) En cursos pagados fuera de la escuela
- e) En cursos gratuitos fuera de la escuela
- f) Con la ayuda de parientes, amigos, conocidos o vecinos

**2.- ¿En qué lugar utilizas frecuentemente la computadora, laptop o Tablet?**

- a) Hogar
- b) Institución
- c) Casa de alguien mas
- d) Otros

**3.- ¿Cuál es el uso principal que le das a la computadora, laptop o Tablet?**

- a) Trabajos escolares
- b) Entretenimiento
- c) Acceso a internet
- d) Otros

**4.- ¿Cuentas con celular propio?**

- a) Si
- b) No

5.- ¿Con qué frecuencia te conectas a internet?

- a) Diario
- b) Casi no me conecto

6.- ¿Cuentas con internet en tu casa?

- a) Si
- b) No

7.- ¿Puedes conectarte a Internet en tu institución educativa?

- a) Si
- b) No

8.- ¿Cuántos días a la semana usas la computadora, laptop o tablet?

- a) Diario
- b) De 2 a 4 días
- c) Una vez a la semana
- d) No utilizo

9.- Describe tu concepto de la Web 2.0:

---

---

---

10.- De los siguientes dispositivos tecnológicos, ¿cuáles usas más?

- a) Computadoras
- b) Celulares
- c) Tablet

**11.- ¿El uso constante de tus dispositivos tecnológicos afecta tu salud?**

- a) Si
- b) No

**12.- ¿Cuánto estás dispuesto a invertir en tus dispositivos tecnológicos?**

- a) Hasta \$1,000
- b) Hasta \$3,000
- c) Hasta \$5,000
- d) Más de \$5,000
- e) Nada

**13.- ¿Con qué frecuencia utilizas los dispositivos tecnológicos en tu proceso educativo?**

- a) Frecuente
- b) Poco frecuente
- c) Ninguno

**14.- ¿Desde hace cuánto tiempo utilizas Internet?**

- a) Menos de 1 año
- b) Entre 1 y 2 años
- c) De 2 a 5 años
- d) Más de 5 años

**15.- ¿Has creado o desarrollado sitios de Internet o Blogs?**

- a) Si
- b) No

# Evidencias fotográficas

