

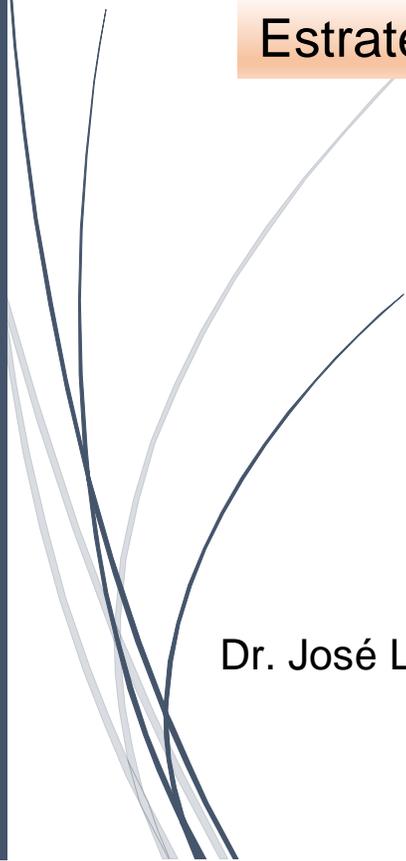


UNITEC^{MR}

Universidad Tecnológica de México

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Estrategias Educativas en Ambientes Digitales



Dr. José Luis Fraga Pérez

03/2020

Contenido

2. Entornos virtuales de aprendizaje.....	2
2.1. Entornos enfocados a la socialización.....	3
2.1.1. Foros virtuales.....	4
2.1.2. Clase con redes sociales o social media classroom.	7
2.2. Entornos enfocados al trabajo colaborativo.....	10
2.3. Entornos enfocados a la evaluación.....	0
2.4. Entornos enfocados a la investigación.	2
2.5. Entornos enfocados a la difusión.....	4
2.6. Entornos enfocados a la experimentación.....	6
Referencias	7

2. Entornos virtuales de aprendizaje.

Tomar cursos en línea, realizar investigaciones, desarrollar tareas o incluso cursar una carrera en línea, hoy en día, se pueden llevar a cabo por medio de una computadora conectada a internet, la cual, obviamente, debe tener un navegador. *“La formación virtual utiliza un software específico denominadas genéricamente plataformas de formación virtual. Existen diferentes grupos de entornos de formación según la finalidad de los mismos.”* (Belloch, 2019).

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio o lugar educativo que se localiza en la web y es necesario contar con un conjunto de herramientas informáticas para que haya un encuentro o interacción didáctica entre un facilitador y un alumno puede ser mediante conversaciones, videollamadas, lecturas de documentos, ejercicios y retroalimentaciones.

Los entornos virtuales de aprendizaje, tienen ciertas características, como, por ejemplo:

1. Se necesita una computadora personal conectada a internet que cuente con un navegador.
2. Cuentan con diversos módulos y contenidos, los cuales se describen de manera gráfica e intuitiva.
3. Deben estar administrados académicamente, se cuenta con un calendario de actividades, las cuales deben contar con materiales digitales para su desarrollo. Además, se debe realizar una evaluación de las mismas por parte del profesor, para así tener un seguimiento de los estudiantes.
4. Existen diferentes roles, que se asignan de acuerdo a la persona que las utiliza, como, por ejemplo, un administrador, un profesor (que puede ser la misma persona), puede existir un tutor, y los estudiantes.
5. Puede haber una comunicación entre el profesor y los estudiantes.

2.1. Entornos enfocados a la socialización.

Primero hay que definir el concepto de “socialización”, el cual es el *“proceso por el que un individuo se hace miembro funcional de una comunidad, adquiriendo la cultura que le es propia. Es decir, socialización es el proceso de adquisición de una cultura.”* (Marín, 1986).

Aunado a ello, cabe mencionar que, en los últimos años, el avance que han tenido las tecnologías de la información y la comunicación ha sido enorme y muy veloz, por lo que se han ampliado y diversificado las formas en las que se puede establecer una comunicación entre dos o más personas y, por lo tanto, tener un contacto directo. Ahora, enfocándonos a la actualidad, esa acción de hacerse miembro funcional de una comunidad, esa adquisición de cultura se está haciendo ahora mediante espacios virtuales, ya no se da mucho el contacto directo entre personas, ahora existe lo que se le conoce como “aldea global”, donde ahora se adquiere una “cibercultura”.

En las redes sociales como Facebook, twitter y diversos blogs no existe ningún tipo de barrera geográfica, todo se vuelve un solo ambiente, además de que *“son parte fundamental de la llamada “cibercultura” en las cuales participan millones de personas: 1.000.000.000 en Facebook y 500.000.000 en Twitter en el año 2012.”* (Ayala Pérez, 2012)

“En Facebook, por su parte, las personas comparten detalles de su vida amorosa, opiniones políticas o fotografías que corresponden al plano privado. Pareciera que los usuarios de las redes sociales sienten una gran necesidad de comunicarlo todo y, por otra parte, también les resulta fundamental contar con “amigos” o “seguidores”, pues no tiene sentido alguno no contar con receptores a quienes debiera interesarles lo que les ocurre a sus interlocutores, por lo que para muchas personas la identidad virtual puede tener mayor relevancia que la identidad real en términos de autoestima, auto presentación y aceptación social. Esta situación refleja que las costumbres comunicativas de las personas han sufrido cambios importantes

respecto de siglos anteriores, cuando lo habitual era mantener la discreción respecto de la vida privada.” (Ayala Pérez, 2012)

Derivado a esto, surge la idea de que las personas adquieren ahora un cuerpo y una vida virtual, donde representan algo que no son, muestran cosas que no tienen, recrean una vida con la que no cuentan. En definitiva, puede cambiar por completo el contacto directo con personas reales.

No todo es malo, con el uso del internet, las redes sociales e incluso el correo electrónico, se abren e incluso se eliminan en gran medida las barreras de la comunicación, se puede encontrar un número incalculable de personas con las cuales se puede llevar a cabo una socialización, independientemente de la finalidad.

2.1.1. Foros virtuales

Un foro virtual, se puede definir como: *“espacio de comunicación formado por cuadros de diálogo en los que se van incluyendo mensajes que pueden ir clasificados temáticamente. En estos espacios los usuarios, y los alumnos pueden realizar nuevas aportaciones, aclarar otras, refutar las de los demás participantes, etc., de una forma asincrónica, haciendo posible que las aportaciones y mensajes de los usuarios permanezcan en el tiempo a disposición de los demás participantes.”* (Pérez Sánchez, 2019).

El objetivo principal de los foros es compartir experiencias y puntos de vista de un determinado tema. Tratándose de foros virtuales educativos, requieren ser planeados para que se pueda llevar a cabo una interacción por parte del moderador (profesor) y los participantes (alumnos).

“En este tipo de foros, por supuesto que se busca tener una participación activa, así como promover en el estudiante trabajar colaborativamente y generar, por medio de la interacción y de forma discursiva, la construcción del conocimiento; sin embargo,

los foros por sí solos no cuentan con las herramientas para producirlo.” (Luna Dávila, 2019).

Los foros virtuales tienen una característica muy específica, la cual es que generan una comunicación asíncrona, esto quiere decir que la comunicación, no tiene caducidad de tiempo, puede ser consultada y se puede participar en cualquier momento, permitiendo esto a su vez, que las participaciones sean mejor analizadas.

En este tipo de actividad lo que se debe buscar y/o generar es que finalmente los alumnos tengan una interacción total entre ellos, que se sientan cómodos al participar y exponer sus puntos de vista, aunado a esto se debe buscar que se tenga una socialización, como se mencionó anteriormente, esto dirigido a su vez por el profesor. Para comenzar un foro se debe realizar una pregunta llamada “detonante”, la cual dará inicio al foro virtual. El profesor debe estar pendiente de las respuestas y en dado caso motivarlos a la participación, orientando la discusión y promoviendo un discurso coherente y respetuoso.

Los foros logran, hasta cierto punto que los participantes no solo participen con citas de algún texto, o copiando algún otro, sino que la intención es que reflexionen y tengan una visión crítica de las diversas situaciones que se les presentan, o en dado caso, llevar a cabo la aplicación de lo aprendido en clase a una situación real.

Para poder llevar a cabo un foro virtual, es necesario contar con los siguientes puntos: *“contar con un panel de moderación desde el cual se pueda observar con facilidad y rapidez el comportamiento de los participantes; poder filtrar los hilos de participación conservando el contexto; incorporar una herramienta de coevaluación y autoevaluación que fomente el desarrollo del pensamiento crítico para la construcción del conocimiento; posibilidad de mantener el anonimato en cuanto a la coevaluación (sólo desde lo cuantitativo); envío automático de recordatorio para los participantes; mensaje de alerta automáticas al asesor con estudiantes de poca o nula participación; facilidad para identificar hilos de participación por medio de uso*

de colores; posibilidad de definir apertura y cierre automático; oportunidad de establecer metas de carácter cualitativo y cuantitativo por cumplir.” (Luna Dávila, 2019).

En un foro deben de existir ciertos personajes con actividades en específico, como, por ejemplo:

1. Administrador (moderador)
 - a. Debe crear los espacios de participación, incluyendo la descripción del mismo.
 - b. Crear los foros de discusión, los cuales a su vez debe definir con el nombre del mismo, asignar las fechas en las que se podrá participar, las instrucciones del foro y no puede faltar la asignación o eliminación de los participantes.
 - c. Hacer cumplir las reglas o instrucciones para mantener un ambiente cortés y respetuoso.
 - d. Abrir y cerrar los foros cuando sea necesario.
 - e. Llevará a cabo la evaluación de las aportaciones de los participantes.
 - f. Participar en el foro.

2. Participante
 - a. Únicamente podrá acceder al foro donde el administrador lo registró.
 - b. No podrá realizar ningún tipo de edición ni eliminar ningún comentario que no sea el suyo.
 - c. Puede participar con aportaciones nuevas las veces que le plazca o que considere necesario. O incluso con réplicas hacia sus compañeros.

2.1.2. Clase con redes sociales o social media classroom.

Es importante realizar una mezcla de conocimientos, tecnología, educación y disposición para poder hacer una clase interactiva, creativa y fuera de la monotonía. Hoy en día, el uso de las redes sociales es muy común, cualquier persona prácticamente de cualquier edad (siempre y cuando ya sepa leer) ya utiliza alguna red social, se puede tener acceso a múltiples herramientas y muchos materiales que pueden servir de apoyo para el desarrollo de cualquier tema.

“Una de las grandes ventajas del uso las redes sociales en el aula es que permiten la interacción en las publicaciones de los demás usuarios, sobre todo, a través de comentarios lo que estimula el debate y la participación del alumnado. Es importante enseñar a los niños a interaccionar entre ellos, labor que recae en el docente, porque esta implicación favorece el desarrollo del compromiso emocional, fomenta lazos de unión, así como estimula el sentido de la responsabilidad.” (Bolívar, 2019).

También se puede sacar provecho de que usando las redes sociales se tiene un acceso a la información en tiempo real, de cualquier tema, incluso para aclarar cualquier duda. Incluso sirven de apoyo para impulsar la creatividad digital.

Facebook tiene múltiples opciones que se pueden utilizar como, por ejemplo:

- a) Creación de grupos abiertos: Cualquier persona puede ver las publicaciones que hace cualquier miembro del grupo, además de que se pueden inscribir.
- b) Creación de grupos cerrados: Cualquier persona puede ver el grupo y quien pertenece al mismo, pero solo los miembros pueden ver las publicaciones.
- c) Creación de grupos Secretos: Sólo los miembros que se agregan internamente pueden ver el grupo, quién pertenece a él y el contenido que publican otros miembros.
- d) Creación de páginas: Dirigidas a captar un público específico y crear comunidades.
- e) Creación de aplicaciones: Permite la creación de juegos y construcciones dinámicas.

- f) Suscripciones RSS: Son las siglas de Really Simple Syndication, un formato en internet para indicar o compartir contenido en la web. Se utiliza para difundir información actualizada frecuentemente a usuarios que se han suscrito a una fuente de contenidos.
- g) Creación de Eventos y Planificadores: Permite la creación de eventos, invitar a quien queramos y programarlos a nuestro modo.
- h) Envío masivo de mensajes internos: Permite el envío de contenidos masivos a grupos existentes.
- i) Sala de chat con uno o varios participantes: Permite interactuar con los miembros de la red en un chat de fácil manejo.
- j) Creación de encuestas: Preguntas fáciles de crear y de responder para nuestros seguidores.
- k) Comparte multimedia sin límites: Permite compartir fácilmente y de manera gratuita nuestras imágenes, videos y sonido sin preocuparnos por el peso del mismo.

Como en las clases “normales”, se tiene que preparar con anterioridad el tema que será tratado, además de buscar material multimedia que servirá de apoyo.

En caso de twitter, también cuenta con múltiples herramientas de apoyo, como pueden ser:

- a) Creación de etiquetas personalizadas (Hashtag): Son etiquetas que permiten que los contenidos sean encontrados por otros, de igual manera, que los puedan compartir e interactuar con ellos.
- b) Seguimiento de Etiquetas y publicaciones en tiempo real: A través de un buscador, de una manera sencilla.
- c) Menciones directas a nuestros ponentes: Podemos llamar, mencionar o compartir contenido con un usuario agregando la palabra “@” + el nombre de usuario.
- d) Compartir imágenes: Nos permite subir imágenes y compartirlas con nuestros seguidores.

- e) Mensajes directos entre usuarios conectados: Nos deja enviar mensajes directos a los usuarios que nos interesa a través de un correo interno.
- f) Geo localización: Nos permite ubicar a nuestros seguidores con sus publicaciones.

Aunque, por otro lado, también pueden presentarse ciertas desventajas en el uso de las redes sociales, como, por ejemplo:

1. Se genera distracción puesto que se tiene acceso a internet y a información de cualquier tema. Incluso a juegos.
2. Se puede presentar un comportamiento de mala fe que dañe a cualquier alumno, incluso se puede hablar de ciberacoso.
3. El uso de las redes sociales, puede generar adicción, a cualquier persona, y más tratándose de niños pequeños.
4. Las redes sociales no son la única fuente de información ni la única manera de realizar actividades educativas.
5. Se genera un riesgo para la información personal.
6. Y lo más grave es que hay una falta de interacción física.

2.2. Entornos enfocados al trabajo colaborativo.

Las comunidades se crean a partir de la iniciativa de personas que tienen objetivos en común, las cuales, a su vez, van generando grupos y van creciendo en cantidad, lo que les lleva a intercambiar información e ir trabajando de manera colaborativa. Incluso en las grandes organizaciones se están fomentando los entornos colaborativos. Esto con la finalidad de mejorar la productividad.

La finalidad de estos entornos, son el aprovechamiento de las grandes ventajas que tiene la comunicación en tiempo real y el internet, para poder realizar la edición colaborativa de documentos, de archivos de audio, imágenes, archivos de video, etc. Facilita mucho el trabajo y disminuye el tiempo que se invierte para realizar alguna tarea.

Existen muchas posibilidades para llevar a cabo el aprendizaje colaborativo, el cual tiene un enfoque didáctico con grandes ventajas para los estudiantes.

Las redes sociales son un claro ejemplo, de los entornos que pueden estar enfocados a realizar trabajos de manera colaborativa. Un blog por ejemplo puede convertirse en una bitácora de trabajo donde se lleve el registro de los avances diarios que existan, en un chat por ejemplo Whatsapp, es donde hay comunicación no solo de persona a persona, sino se pueden crear grupos de trabajo donde hay una comunicación efectiva, y una wiki permite ir editando entre varias personas e ir mostrando los resultados del trabajo que se esté desarrollando de manera organizada y sencilla.

Además de los mencionados, existen entornos especialmente diseñados para trabajar de esa manera y aplicaciones que permiten realizar en el ambiente escolar una lluvia de ideas online, o establecer calendarios de exámenes donde se compartan en el grupo.

25 herramientas TIC para aplicar el aprendizaje colaborativo

Los siguientes recursos ofrecen la posibilidad de comunicarse entre el grupo y con el profesor, compartir y editar documentos, establecer tareas y asignarlas a cada miembro del grupo en cualquier momento y lugar a través de Internet y con la ayuda de las nuevas tecnologías.



¹ Imagen ¡Error! solo el documento principal.. Obtenida de https://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/07/recurso346_infografia.jpg

2.3. Entornos enfocados a la evaluación.

“La cuestión de la evaluación relacionada al uso de tecnología de la información y la comunicación (Tic) no se refiere sólo a transferir modelos de evaluación tradicionales a entornos virtuales o analizar si es necesario generar nuevas concepciones relacionadas con los propósitos y formas de evaluación. Lo que debe interesar son los fundamentos pedagógicos que sustentan una evaluación auténtica en los entornos virtuales, qué oportunidades de aprendizaje y evaluación se pueden crear mediante tecnología de la información y comunicación, o en qué aspectos se enriquecen o empobrecen actuaciones tanto de los profesores como de los estudiantes.” (Lezcano & Vilanova, 2019)

La evaluación es el punto final del proceso enseñanza aprendizaje, ya que, por medio de ésta, se puede observar de cuantos conocimientos o cuanta comprensión tiene un estudiante de cierto tema o cierto curso, es decir, el avance y la calidad del aprendizaje que adquirió el estudiante.

La tecnología, y la información avanzan y se desarrollan de manera exponencial, por lo que es necesaria la actualización y la capacitación constante, puesto que el mismo medio exige que se cuenten con nuevas habilidades y ser más competentes además de tener más conocimientos y actitudes. Lo anterior incluye tener que buscar y explotar nuevos instrumentos, entornos y estrategias tanto para la enseñanza-aprendizaje, como para las evaluaciones del mismo.

Hay muchas instituciones educativas que buscan estar a la vanguardia tecnológicamente hablando, debido a los retos que van surgiendo día a día. A su vez, los docentes deben contar con una alfabetización o educación tecnológica o competencia digital. Además de esto, *“Se requiere una ciudadanía formada, capaz de acceder a la información, evaluar de manera crítica, organizarse y comunicarse a través de los múltiples canales, vías y formatos en constante transformación.” (Esteve & Gisbert, 2013)*

El proceso de evaluación en los entornos virtuales se encuentra un poco limitado a lo que tiene que ver con el estudiante y su relación con el curso o cualquier unidad de aprendizaje.

Lo más importante es que el alumno debe administrar su tiempo y hacerse responsable por las fechas de entrega de las actividades, esto seguido por el diseño de cualquier entorno y la facilidad con la que relaciona el usuario, la accesibilidad con la que cuenta y la adaptabilidad que exista.

2.4. Entornos enfocados a la investigación.

La investigación es una parte medular y muy importante sobre la cual se basa la ciencia. Y actualmente se está fomentando que los alumnos sean autodidactas y que cada vez realicen más investigaciones para que tengan una formación completa, y que combinen la teoría con la práctica. Como menciona (Beneit Montesinos, Martín Casas, Atín Atarribel, Pacheco del Cerro, & Carabantes Alarcón, 2019) *“El aprendizaje ha de ir guiado por y hacia la investigación teórica y aplicada. Por tanto, el conocimiento del alumno sobre metodología de la investigación ha de realizarse a lo largo de toda su formación”*.

Los entornos enfocados a la investigación, además de brindar una interfaz mucho más dinámica, son espacios virtuales que permiten el encuentro, intercambio, gestión y reunión de información y conocimientos de los diferentes miembros que participan, ya sea de un tema en particular o de varios temas específicos, además de brindar un apoyo impresionante para la realización de diversas actividades como, por ejemplo, la evaluación misma de su aprendizaje, la comunicación que puede tener con sus colaboradores.

La aplicación de las TIC en la educación e investigación, pueden generar grandes cosas, con el apoyo del internet, se generan múltiples posibilidades de crecimiento donde intervienen tanto los alumnos como los profesores e investigadores, a la vez que se puede contar con un soporte bastante eficiente y certero para el desarrollo de las investigaciones. Por ejemplo, en la introducción o en la primera parte de cualquier entorno virtual, se deben sentar las bases de metodología de la investigación y de búsqueda bibliográfica. Donde hay que fundamentar la información del tema que se esté desarrollando, además de fomentar la obtención de los conocimientos basados en la evidencia científica obtenida de sitios educativos o de prestigio, que guíen tanto la práctica profesional como la realización de trabajos de calidad.

“La mayoría de las instituciones universitarias están inmersas en el desarrollo del componente virtual de una buena parte de sus materias, orientándose a formas

semipresenciales de enseñanza. Se encuentran además ante el reto de fomentar la investigación, a través de asignaturas específicas o como una materia transversal implícita en todo el proceso de conocimiento científico.” (Beneit Montesinos, Martín Casas, Atín Atarribel, Pacheco del Cerro, & Carabantes Alarcón, 2019). Con el fenómeno de la globalización y el crecimiento tan acelerado de la tecnología y el conocimiento es prácticamente fundamental mantenerse al día, y que mejor que apoyarse de la tecnología misma.

2.5. Entornos enfocados a la difusión.

Los entornos virtuales pueden ser empleados como repositorio de datos y de información, como herramienta de evaluación, de investigación y de difusión de información, de ciencia y de cultura, incluso hasta como red social. Entre otros problemas a los que se pueden enfrentar algunos trabajos de investigación, puede ser, por ejemplo, que no se dan a conocer completamente, puesto que no tienen una adecuada difusión en los medios de comunicación.

En internet prácticamente no existe frontera alguna y estando la información en una página web, o más específicamente en un entorno virtual, cuenta con diversas ventajas que se pueden aprovechar perfectamente y al máximo en cuestión de la duración de la difusión de la información, de la ciencia y la cultura algunas pueden ser:

1. Una comunicación instantánea o en tiempo real.
2. Actualización de la información al momento o en cuanto el administrador lo requiera.
3. Gran contenido de información.
4. Abarca más campo de difusión.
5. Puede utilizarse contenido multimedia.
6. Existen más fuentes de información y prácticamente se pueden consultar en tiempo real.
7. Ahorro de tiempo y de esfuerzo, independientemente de que la información se vaya actualizando y se haga más y más, el link o la dirección electrónica que hace referencia a ella, es sumamente pequeña y fácil de reenviarla o difundirla en medios electrónicos, ya que solo es cuestión de copiarla y pegarla.
8. Puede fomentarse el trabajo colaborativo, ya que los mismos usuarios o visitantes pueden realizar su aportación, complementando y actualizando la información.
9. En caso de que sea un negocio o con fines de lucro, se abre de manera prácticamente infinita la captación de clientes.

10. Se fomenta la comunicación y la colaboración entre personal especializado.
11. Si la información es veraz y de calidad, se puede generar una reputación muy importante.
12. Se pueden ver y medir los resultados prácticamente en el momento que se requiera.

Y como en todos los ambientes y a pesar de que haya múltiples beneficios, también pueden existir algunos riesgos y desventajas, como pueden ser:

1. Están más latentes las estafas y el robo de información.
2. Es necesario establecer las políticas de privacidad, ya que es un contenido público.
3. Pueden proporcionar información falsa e incorrecta.
4. Existe en mayor cantidad la suplantación de identidad.
5. Se puede generar una adicción a los entornos virtuales, más específicamente a las redes sociales.
6. Se puede provocar una confusión de perfiles personales con los profesionales.
7. Se pueden dar críticas malas o incluso dañinas para la reputación de la información.
8. No todas las plataformas o los entornos virtuales son gratuitos, por lo que podría existir la necesidad de realizar una inversión económica.

2.6. Entornos enfocados a la experimentación.

Como ya se mencionó, los entornos virtuales tienen un sinnúmero de aplicaciones que pueden ser benéficas, en el sentido del aprendizaje, además de cultural y educativamente. Y no puede faltar una actividad que es sumamente importante para la investigación y es la experimentación.

La existencia de tecnologías informáticas abre de manera increíble nuevas posibilidades y capacidades de realizar experimentos o simulaciones de múltiples situaciones. Comenzando por simulaciones o experiencias en un laboratorio donde se tengan que utilizar sustancias biológicas, infecciosas, o incluso corrosivas, pudiéndose llevar a cabo recreaciones sin correr ningún tipo de riesgo físico. Incluso hay áreas que necesitan realizar experimentos con herramientas o aparatos especializados que pueden ser muy costosos y que no sean de muy fácil acceso. Y con estos entornos virtuales, se puede aprender a usarlos de manera prácticamente transparente, como si realmente se estuvieran utilizando dichos aparatos.

En el mercado existen múltiples aplicaciones de software e incluso hardware ya adaptado que permiten claramente la recreación de experiencias virtuales. Donde no existe ningún riesgo el aprender a hacer diversas actividades, como pueden ser un simulador de vuelo de avión o helicóptero, o aprender a utilizar un tanque de guerra, o incluso a manejar un vehículo, a realizar ciertas operaciones de alto riesgo. Es importante mencionar que, es por esto que es una tendencia en investigación a nivel mundial, se centran en el uso de laboratorios virtuales. Donde se pueden publicar bibliotecas de información, creando repositorios de datos, para facilitar la experimentación y pruebas de laboratorio virtual para extraer nuevos conocimientos, más y mejor información y por otro ayudar en la toma de decisiones en base a este conocimiento generado. Todo esto fomenta así lo que se ha comentado en puntos anteriores como son la investigación y trabajos colaborativos.

Referencias

- Ayala Pérez, T. (2012). Marshall McLuhan, las redes sociales y la Aldea Global. *Revista Educación y Tecnología*, 8-20.
- Belloch, C. (02 de Octubre de 2019). *Universidad de Valencia*. Obtenido de https://moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_md1/pos/ED/AV/AM/07/Entornos.pdf
- Beneit Montesinos, J. V., Martín Casas, P., Atín Atarribel, M. Á., Pacheco del Cerro, E., & Carabantes Alarcón, D. (05 de Noviembre de 2019). *Semanticscholar.org*. Obtenido de <https://pdfs.semanticscholar.org/5285/c4ecedb8bf99fd6230b2f9ead62c9f117986.pdf>
- Bolívar, T. (03 de Noviembre de 2019). *Andalucía es digital*. Obtenido de <https://www.blog.andaluciaesdigital.es/las-redes-sociales-en-el-aula/>
- Esteve, F., & Gisbert, M. (2013). Competencia digital en la educación superior: instrumentos de evaluación y nuevos entornos. *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 29-43.
- Lezcano, L., & Vilanova, G. (04 de Noviembre de 2019). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5919087.pdf>
- Luna Dávila, P. M. (03 de Noviembre de 2019). *Revista mexicana de bachillerato a distancia*. Obtenido de <http://revistas.unam.mx/index.php/rmbd/article/view/44236/39992>
- Marín, A. L. (1986). El proceso de socialización: Un enfoque sociológico. *Revista Española de Pedagogía*, 357-370.
- Pérez Sánchez, L. (03 de Noviembre de 2019). *quadernsdigitals.net*. Obtenido de https://quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_662/a_8878/8878.pdf
- Planeta. (04 de Noviembre de 2019). *Aula Planeta*. Obtenido de <https://www.aulaplaneta.com/2015/07/14/recursos-tic/25-herramientas-tic-para-aplicar-el-aprendizaje-colaborativo-en-el-aula-y-fuera-de-ella-infografia/>