

El uso de las tecnologías digitales como un proceso educativo en la sociedad del conocimiento

The use of digital technologies as an educational process in the knowledge society

Cecilia García Muñoz Aparicio

flamingos1999@hotmail.com

Manuela del Socorro Camacho Gómez

manuelacamacho@gmail.com

María del Carmen Ancona Alcocer

caraa@hotmail.com

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (México)

Recibido: 11/04/2012

Aceptado: 03/06/2012

RESUMEN

La utilización de tecnologías digitales han transformado a nuestra sociedad, el modo de vida y la forma de pensar han cambiado y se ha transformado en una sociedad de conocimiento, debido a que todos los cambios han influido en la manera de presentar la información en los diferentes medios de comunicación a través de la web 2.0, las formas de aprendizaje como empezó el e-learning, blended-learning y que posteriormente se trasladan a las aulas escolares, intentando optimizar y eficientizar los procesos de enseñanza, mediante el uso de las TICs. Es un reto para el sistema educativo desarrollar instrumentos que faciliten los procesos de enseñanza y comprensión en las aulas, ante un gran crecimiento de la cantidad y calidad de información que circula en todos los ámbitos de las áreas del conocimiento y la vida en la sociedad, ya que desde que aparece la Web se ha tenido una constante evolución en la vida diaria, como es hoy en día las redes sociales.

PALABRAS CLAVE: sociedad de conocimiento, web 2.0, e-learning, blended-learning, TICs y redes sociales.

ABSTRACT

The use of digital technologies have transformed our society, lifestyle and way of thinking has changed and has become a knowledge society, because all changes have influenced the way of presenting information in different media through the web 2.0 forms of learning as it began the e-learning, blended learning and transported to the classroom, trying to optimize and streamline the processes of education by the use of technologies information and communication (ICT). It is a challenge for the education system develop tools to facilitate the teaching and understanding in the classroom, to a large increase in the number and quality of information flowing in all areas of areas of knowledge and life in society, being displayed as the Web has undergone a constant evolution in everyday life, such as today's social networks.

KEYWORDS: knowledge society, web 2.0, e-learning, blended learning, ICT

INTRODUCCIÓN

Las políticas educativas que emanan de las directrices de organismos supranacionales e internacionales, dejan de manifiesto la importancia del uso de las tecnologías en los procesos de aprendizaje, visto ya, como un binomio implícito, con lo cual se logra que los estudiantes adquieran habilidades y destrezas que le permitan una participación a nivel global en los mercados laborales.

De acuerdo con Andrea (2005), las nuevas tecnologías han transformado nuestra sociedad, los modos de vivir y pensar. Estos cambios han influido en las formas de presentar la información en los diferentes medios de comunicación, que posteriormente se trasladan al ámbito cotidiano del aula intentando optimizar los procesos de enseñanza. Constituye un reto para el sistema educativo desarrollar instrumentos que faciliten los procesos de comprensión en las aulas, ante el crecimiento casi explosivo de la cantidad y densidad de información que circula en todos los ámbitos de la vida en sociedad y en todas las áreas del conocimiento.

En este sentido, Vasen (2009) citando a Olivé en cuanto a la “sociedad del conocimiento” sostiene que el tránsito a una sociedad del conocimiento no debe estar dado por la generación de conocimiento en tanto bien comerciable sino en la posibilidad de valorar el conocimiento en función de los propios intereses y los propios problemas. En consonancia con esto, el autor se propone no identificar estas transformaciones con una homogeneización cultural global y postula principios para una sociedad del conocimiento que esté atenta a la diversidad cultural característica

de México y buena parte de las sociedades iberoamericanas, así como también a principios de justicia social.

Una de las características de la sociedad del conocimiento es la generación y transmisión del conocimiento, donde el alcance de los saberes tienden a expandirse a través de diversas formas, entre ellas la educación a distancia; bajo estas premisas, Pappas, Lederman & Broadbent (2001), afirman que en la educación a distancia en general y en la que se realiza “en línea” en particular, la interacción profesor-alumno se hace por medio de los recursos tecnológicos, se disminuye sensiblemente la posibilidad de contar con el lenguaje gestual, corporal, oral y la comunicación en tiempo real. La educación en línea se basa en los foros, tareas a distancia que tiene que estar enviando el alumno y el profesor los evalúa constantemente según las fechas de calendario de acuerdo al curso.

En términos geográficos, la educación a distancia tiende a presentar diferencias significativas en cuanto a contextos culturales e idiomáticos, sin embargo, respecto a la transmisión del conocimiento muestra alcances similares. Así lo explica Quesada (2006), cuando comenta que, en México, la educación a distancia “en línea” se percibe como una de las mejores opciones para ampliar la cobertura educativa en el nivel superior de enseñanza. Se han puesto en marcha cursos y proyectos educativos basados en tal modalidad, tanto en instituciones públicas como privadas. Al hacerlo se ha prestado atención a la pertinencia de los contenidos que se enseñan, al diseño instruccional de los cursos, con énfasis en cuestiones gráficas más que didácticas y al uso óptimo de los recursos tecnológicos. Sin embargo se ha dejado de lado la consideración minuciosa de la evaluación del aprendizaje que con ellos se logra.

En consecuencia, este artículo revisa la relevancia del uso de las tecnologías digitales como una herramienta clave en los procesos educativos y formativos del estudiante.

SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

Actualmente la humanidad se encuentra en el momento de lo que ha sido denominado la era de la información. Y es la información hoy, el intangible de mayor producción y valor agregado en nuestra economía moderna, ya que como se sabe que poseer información, significa poder, acceso y riqueza y la ciencia actualmente está duplicando el conocimiento de la humanidad de manera continua. Los ciudadanos de la sociedad actual se encuentran en lo que se ha denominado “escenario de obsolescencia” de su propio conocimiento, lo cual le conduce a la

necesidad de un nuevo esquema de búsqueda de información y de formación permanente.

Es así que, la “sociedad del conocimiento” ha alcanzado dimensiones mayores a las esperadas en sus inicios, por lo que su influencia ha sido en el ámbito internacional, donde México no es la excepción. Bajo estas premisas el conocimiento está estrechamente relacionado con lo que Martínez (2008) denomina “energía”, ambos términos están enlazados entre sí más de lo que parece, debido a su importancia y trascendencia en la sociedad mundial. Ya que el conocimiento permite estar consciente de las innovaciones y descubrimientos que se logran en las ciencias, en la técnica y en todas las actividades humanas.

Por lo tanto, la Sociedad del conocimiento ya no sólo significa colocar la información y el saber como el fundamento de la producción económica, sino también aprovechar ambos factores para resolver problemas sociales y ambientales, en búsqueda de la elevación de los niveles de vida y cultura de las mayorías. Lo cual quiere decir que los individuos, familias y sociedades del mundo lleven una vida cada vez más racional, satisfactoria y acorde con su entorno social y ecológico (Martínez, 2008).

Considerando tales afirmaciones, se asume que una verdadera sociedad del conocimiento, debe empezar por tener organizaciones especializadas, con propósitos específicos y trascendentales. Por ello es importante organizar un sistema integrado de enseñanza que combine las actividades productivas del conocimiento de acuerdo al entorno social, cultural y natural. Esto quiere decir, que se debe contar con un sistema que seleccione, conforme a las capacidades e intereses de los beneficiarios, con conocimientos e informaciones útiles que les resulten más fáciles de comprender para su desarrollo formativo en un sentido holístico.

PROCESOS EDUCATIVOS

Tomando en cuenta que actualmente cohabitamos en un ambiente tecnologizado que modifica las formas de producción, de consumo, de vida y convivencia de todos sus habitantes, en donde la información ocupa el primer plano para responder a las necesidades por el conocimiento es esencial en su naturaleza; se considera fundamental el análisis intelectual que considere el percibir y el pensar de los estudiantes.

En el caso mexicano, este ambiente permeado de tecnología debería encausar su potencial en aras de la adquisición y transmisión del conocimiento, no solo asumir las herramientas tecnológicas como una forma fácil de obtener información sin detenerse a considerar las fuentes o la calidad de los datos recolectados. En este esquema, el sistema educativo debería priorizar estrategias que reconduzcan el hacer de los estudiantes y de los profesores, esto si se desea que el país se convierta en una verdadera sociedad del conocimiento, en la cual se generen productos intelectuales factibles de transmitirse, intercambiarse y retroalimentarse.

Sin embargo, la tecnología por sí misma no garantiza el conocimiento, este tendrá un plan estratégico y acciones que conduzcan a la generación, transmisión y aplicación del mismo, la tecnología solo es una herramienta, un canal. En ocasiones, el peso excesivo que se le confiere a la tecnología y a los factores económicos, deja de lado la percepción de realidades sociales tanto o más significativas que emergen frente a estas nuevas formas de dominación económica y política; esto conduce a suponer que tales omisiones, requieren de la teoría crítica para reflexionar sobre la denominada sociedad del conocimiento (Binimelis, 2010).

Bajo este enfoque, el aprendizaje debe apreciarse como un proceso activo, de construcción de conocimiento y no un proceso pasivo de acumulación de información, esto porque se concibe al aprendizaje basado en el estudiante, el cual asume un papel protagónico determinante. Es decir, el alumno es quien debe aprender y por tanto quien debe hacer el esfuerzo, de tal manera que al contar con un buen programa, el estudiante aprende de manera rápida y eficiente (Andrada & Parselis, 2006).

La educación, al igual que otras organizaciones, ha sido alcanzada por la influencia del internet, el cual ha trastocado todos paradigmas de gestión de información, comunicación, entretenimiento y aprendizaje. Esto implica que los alumnos, ya no solo existen de manera presencial, sino que hoy se pueden clasificarse como personas físicas y como personas virtuales.

Es decir, los estudiantes están situados todo el tiempo en espacios reales y virtuales de interacción, entre sí y con los demás; todos sus ámbitos laborales tienen hoy la característica de compartir espacios de contacto físico y de comunicación virtual. Por su parte, los docentes, no nacieron en la era de la Información y los mayores conciben a la computadora como un instrumento y no como la más poderosa herramienta de simulación de procesos. Los docentes tratan de estar al día actualizándose, pero sus herramientas tecnológicas se reducen a la realización de sus presentaciones en power point y otros empiezan a utilizar los webs y se

integran a los escenarios del e-learning, no obstante estos esfuerzos, el proceso de actualización tecnológica es lento (Andrada & Parselis, 2006).

La escasez de recursos o baja inversión tecnológica, aunada a la falta de dominio, la inversión en tiempo para adquirir habilidades o el desinterés del uso de las tecnologías en la educación, tienden a que estas se mal o se subutilicen en las aulas y en los sistemas educativos; el personal docente, especialmente los mayores, se sienten amenazados y los aprendices tienden a aburrirse, a aislarse o a desperdiciar el potencial de aprendizaje que guardan.

Por esta razón es necesario que la optimización o el buen uso de las tecnologías digitales en educación esté fundamentada pedagógicamente, ya que en los procesos educativos, es imprescindible tener clara la visión, las metas, las posibilidades y las limitaciones (Badilla & Chacón, 2004).

INNOVACIONES TECNOLÓGICAS EN LAS UNIVERSIDADES

La tecnología y la educación, al aliarse detonan actividades encaminadas a la mejora del rendimiento del conocimiento en las organizaciones educativas, lo que hace necesaria la configuración de una cadena de valor añadido del contenido, que abarque desde su generación hasta su distribución (Lara, 2005).

88

En este quehacer, las innovaciones educativas han conducido al diseño de estrategias como el *e-learning*, que se apoya con el uso de tecnologías basadas en Internet para ampliar el espectro de herramientas o alternativas de aprendizaje, el cual tuvo un gran auge en la década de los noventa, llegando a excesos en la oferta de cursos y postgrados en internet que condujo a la brecha o separación de las clases magistrales y la presentación tradicional unilineal del conocimiento dejando ver dos formas opuestas de docencia (Alemany, 2007).

Según Bartolomé & Sandals, (1998), el concepto de *e-learning* se incorporó al lenguaje académico al nivel que avanzaba el uso de las nuevas tecnologías y de Internet como soporte y medio de comunicación para compartir y transmitir información. Fue justo cuando se empezaron a desarrollar distintos programas educativos organizados a partir de la comunicación y la Comisión Europea introdujo un programa especial sobre *e-learning*.

Posteriormente, los avances tecnológicos con el acceso a la banda ancha y la multimedia de alto rendimiento revolucionaron los ambientes de aprendizaje, donde se hace presente la figura de un docente que guía el proceso de aprendizaje a través de internet mezclando un conjunto de materiales, actividades y acciones que

implican acompañamiento en tiempo real, servicios en línea para el alumno y un contenido puntualmente diseñado para internet, con el fin de crear un entorno de aprendizaje multidimensional (Andrada & Parselis, 2006).

Estas tendencias, dejan de manifiesto que los desafíos tecnológicos dirigidos a la educación, requieren de adecuaciones en la definición en lo relativo a lo “presencial” en lo docente y en lo estudiantil, lo que indica que las audiencias han sido modificadas y hoy convergen en forma física o dentro del escenario de las llamadas “audiencias sin rostro” lo que constituye el e-learning (Andrada & Parselis, 2006).

En este sentido, el ciclo de vida del contenido es el desafío mayor para empresas e instituciones académicas que se encuentran inmersas en el despliegue del *e-learning*. Existen estudios que indican que un elemento de alta significancia en el aprendizaje apoyado por la tecnología es precisamente el contenido, ya que éste ofrece a los lectores el alcance sobre el diseño y la gestión de contenidos a los que se ha de enfrentar el personal docente, de gestión e investigación de las universidades.

Todos estos cambios tecnológicos y educativos fueron respondidos desde la universidad a través de proyectos que introducían el uso de las nuevas TICs en la educación básica, además de la oferta de nuevos cursos académicos en programas de grado a través de universidades de educación a distancia tradicional que adaptaron sus programas para ofrecerlos por Internet. (Aiello & Willem, 2004).

El desarrollo de las tecnologías, la saturación y en el extremo el abuso del término e-learning, condujo a reducir las posibilidades de crecimiento de los cursos on-line tanto en la empresas como en la universidades, lo que condujo a que desde diversos ámbitos se empezara a utilizar el término de blended learning.

Blended Learning como proceso de enseñanza

En el ambiente de aprendizaje apoyado con tecnologías, entender el concepto de *blended learning* (BL) (Aiello & Willem, 2004) requiere relacionar el proceso tecnológico y social de cambio en la sociedad actual con los procesos de cambio e innovación que se están dando en la educación. La combinación de estos dos procesos, muestra el cambio que se da a partir de la denominada era de la informatización desde una perspectiva más amplia.

Bajo estas premisas, Alemany (2007) afirma que el *Blended Learning* posee distintos significados, pero el más ampliamente aceptado es entenderlo como aquel

diseño docente en el que tecnologías de uso presencial (físico) y no presencial (virtual) se combinan con objeto de optimizar el proceso de aprendizaje. Un aspecto a destacar del BL es que se centra en los procesos de aprendizaje, donde el uso de las TICs es necesario para lograr que los alumnos aprendan a procesar una cantidad cada vez mayor de información. El BL surge como una recuperación de los aspectos perdidos y una racionalización del uso de recursos. Asimismo, se le considera como una solución al problema del rechazo o dificultad de uso de las nuevas tecnologías.

El Blended learning se puede decir que es un proceso más activo y totalmente centrado en el estudiante, teniendo como principal objetivo era cambiar al estudiante de un papel pasivo a otro más activo un beneficio que puede tener es el abundante material disponible en la red, para que los alumnos de manera virtual puedan realizar sus cursos y aprender a aprender, siendo guiados por el profesor.

WEB 2.0 Y LAS REDES SOCIALES, COMO UN FACTOR DE APRENDIZAJE

Las transformaciones y la evolución de las tecnologías han sido factor clave en el desarrollo de organizaciones y personas, que hoy se caracterizan por no permanecer estáticos mirando y leyendo los contenidos a los que pueden acceder, sino que interactúan, analizan y opinan, expresan su parecer en la red, realizan trabajos colaborativos y establecen redes de socialización. Este uso de la *Web*, con posibilidades de interacción ha sido denominado *Web 2.0* (Aguirre & Manasia, 2009).

Tim Berners-Lee, el inventor de la *Web*, Pérez (2011) afirma que si la *Web 2.0* es sinónimo de *blogs* y *wikis*, entonces esto es gente en contacto con gente, justo de eso se trataba la *Web*. Ya que la idea de la *Web* fue establecer un espacio de interacción, se trata de un espacio interactivo en el que la gente pueda relacionarse.

Esto implica que la *Web 2.0* es la transición que se ha dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través de la *web* enfocadas al usuario final. Es una etapa que ha definido nuevos proyectos en Internet y está preocupándose por brindar mejores soluciones para el usuario final.

La *web 2.0* o *web social*¹ ha transformado ampliamente las dinámicas de producción y difusión de contenidos informativos en los medios de comunicación *online*. Los *cibermedios* han visto cómo debían incorporar nuevas rutinas productivas en la planificación, la cobertura y la elaboración de los mensajes informativos que generaban. A ello se ha unido el gran potencial de la *web social* para la difusión y la promoción de contenidos en la Red. De este modo, los

cibermedios se han apresurado para incorporar en sus plataformas espacios dialógicos dirigidos a fomentar el carácter colaborativo, horizontal y democratizador propio de la web social (Tejedor, 2010).

Se puede decir que la Web 2.0 está orientada a la interacción y redes sociales, que pueden servir, creando o no webs interactivas y visuales. Es decir, los sitios Web 2.0 actúan más como puntos de encuentro, o webs dependientes de usuarios, que como webs tradicionales.

Existen algunas herramientas en la Web 2.0 entre las que se pueden destacar los blogs, los wikis, los entornos para almacenar y compartir recursos; entre las que se encuentran plataformas educativas; aulas virtuales y redes sociales, entre otras.

De acuerdo con Márquez (2007) la Web 2.0 permite: buscar, crear, compartir e interactuar on-line; constituye un espacio social horizontal y rico en fuentes de información (ya que es una red social donde el conocimiento no está cerrado) que supone una alternativa a la jerarquización y unidireccionalidad tradicional de los entornos formativos; lo cual trae como consecuencia nuevos roles para profesores y alumnos orientados al trabajo autónomo y colaborativo, crítico y creativo, la expresión personal, investigar y compartir recursos, crear conocimiento y aprender.

Las fuentes de información (aunque no todas fiables) y canales de comunicación de la Web 2.0, facilitan un aprendizaje más autónomo y permiten una mayor participación en las actividades grupales, lo cual suele aumentar el interés y la motivación de los estudiantes. Con sus aplicaciones de edición profesores y estudiantes pueden elaborar fácilmente materiales de manera individual o grupal, compartirlos y someterlos a los comentarios de los lectores, ya que se proporcionan *espacios* on-line para el almacenamiento, clasificación y publicación/difusión de contenidos textuales y audiovisuales, a los que luego todos podrán acceder, facilita la realización de nuevas actividades de aprendizaje y de evaluación y la creación de redes de aprendizaje. Así mismo, se desarrollan y mejoran las competencias digitales, desde la búsqueda y selección de información y su proceso para convertirla en conocimiento, hasta su publicación y transmisión por diversos soportes y proporciona entornos para el desarrollo de *redes de centros y profesores* donde reflexionar sobre los temas educativos, ayudarse y elaborar y compartir recursos.

La web 2.0 mantiene fidelidad al cliente y aunque para muchos aún no están muy claros los beneficios que les generarán la utilización de las principales redes sociales en relación a las distintas estrategias de mercadeo adoptadas, es importante su utilización. Es muy reciente la utilización de los medios sociales, pero

eso no es excusa para no involucrarse en ellos, sobre todo cuando de mejorar la rentabilidad de su negocio se trata.

De acuerdo con un artículo publicado en el sitio web www.hatsnew.com, por Velazco (2011) si nos centramos en las diferencias técnicas de las redes sociales por excelencia como son el Facebook y el Twitter, se puede determinar que el Facebook es una red social donde los usuarios comparten sus necesidades e intereses tanto de forma profesional como personal, por lo que se consolida como la red social más utilizada en el mundo; mientras que el Twitter es más un buscador en tiempo real y una plataforma de transmisión "viral" de información.

Facebook funciona de forma equivalente a un lugar de encuentro entre personas con necesidades e intereses afines, estar en Facebook es de manera personal; mientras Twitter pretende ser la plataforma donde se comparta información y se distribuyan noticias en tiempo real, es más profesional.

Según Melamud & Otero (2011) las redes sociales, como Facebook y Twitter, son el eje fundamental de la Web 2.0 y consisten en una estructura social que se encuentra conectada por uno o varios tipos de relaciones, como amistad, parentesco, intereses comunes, intercambios económicos o que comparten creencias, hobbies o pasatiempos comunes. Por ejemplo la existencia de las redes sociales está transformando la manera en que un equipo de salud se puede comunicar con sus pacientes.

92

El Facebook y Twitter, son potentes generadores de influencias y por ejemplo, en relación con las campañas de mercadeo, el número de usuarios que tiene más elevada la cuota de mercado la abarcada el Facebook, el cual es más profesional, tiene más seguridad y privacidad en la identidad de las personas mientras que el Twitter el valor agregado es la mayor cantidad de gente que acceda a cada tweet, siendo su vocación el servicio público.

De todo esto, se puede apreciar que ambas redes sociales son en realidad, complementarias y están pensadas para lograr un objetivo final: acceder a potenciales clientes y mantener la fidelidad de los clientes consolidados

CONCLUSIONES

El uso de las TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación) es fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la actualidad y es lo que ha ido cambiando el concepto de la sociedad del conocimiento; y como parte de este conocimiento, tenemos los modelos virtuales y virtuales-presenciales para que los

alumnos tengan una transformación crítica de los estudiantes ya que la flexibilidad en la utilización de los medios digitales como las redes sociales y todo lo que conforma la web 2.0, permite que se adquieran competencias y habilidades específicas de aprendizaje como es el aprender a aprender ya que el estudiante es capaz de seleccionar sus propias estrategias y monitorear su propio aprendizaje.

El e-learning y el blended learning son modelos de aprendizaje en los que el estudiante desarrolla aptitudes y habilidades que son importantes para su futuro en la sociedad actual y que ayudan también en situaciones laborales en donde se trabaja en equipo, ya sea compartiendo y elaborando información para poder tomar decisiones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre A., & Manasía N. (2009). Web 2.0 y Web semántica en los entornos virtuales de aprendizaje. *Multiciencias*, 9, 3, pp. 320-328. Universidad del Zulia, Venezuela.
- Aiello M. & Willem C. (2004). El Blended Learning Como Práctica Transformadora. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 023. Universidad de Sevilla. Sevilla, España. pp. 21-26.
- Aleman D. (2007). Blended Learning: Modelo Virtual-Presencial De Aprendizaje Y Su Aplicación En Entornos Educativos. I Congreso Internacional Escuela y TIC. IV Forum Novadors Más allá del Software Libre. Departamento de Comunicación y Psicología Social .Universidad de Alicante. España
- Andrada A. & Parselis M. (2006). E-learning y Educación Superior. Una mirada desde el aprendizaje colaborativo, la interdependencia de saberes y la gestión del conocimiento. Universidad Católica Argentina. Instituto de Comunicación Social, Periodismo y Publicidad.
- Andrea M. (2005). La infografía como recurso didáctico. *Revista Latina de Comunicación Social*. La Laguna (Tenerife). 8, 59.D.L.: TF - 135 - 98 recuperado:<http://www.ull.es/publicaciones/latina/200506minervini.pdf>
- Badilla E. & Chacón A. (2004). Construccinismo: Objetos Para Pensar, Entidades Públicas Y Micromundos. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 4, 001. Universidad de Costa Rica. San José, Costa Rica.
- Bartolome, A. & Sandals, L. (1998). Save the University. About Technology and Higher Education. En Th. Ottman e I. Tomek (Ed.) Educational Multimedia and Hypermedia annual, 1998. AACE: Charlottesville (VA). Pgs. 111-117.
- Binimelis, H. (2010). Hacia una sociedad del conocimiento como emancipación: una mirada desde la teoría crítica. *Argumentos*, 23, 62, pp. 203-224. Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco

- Lara P. (2005). Uso De Contenidos Digitales: Tecnologías De La Información, Sociedad Del Conocimiento Y Universidad. Introducción. *Ru&Sc. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. 2, 002. Universitat Oberta de Catalunya. Catalunya, España. pp. 1-5.
- Marqu ez P. (2007). La Web y sus aplicaciones did cticas. Departamento de Pedagog a Aplicada. Recuperado <http://www.peremarques.net/web20.htm>
- Mart nez I. (2008). Sociedad del conocimiento y energ a N osis. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*. 17, 34, pp. 264-276. Universidad Aut noma de Ciudad Ju rez, M xico.
- Melamud A. & Otero P. (2011). Facebook y Twitter,  est n ya en el consultorio de los pediatras? Encuesta sobre el uso de las redes sociales. *Comunicaciones Breves. Archivos argentinos de pediatr a*. 109, 5. Buenos Aires, Argentina.
- Pappas G., Lederman E. & Broadbent B. (2001). *Monitoring student performance in online courses: new game–new rules. Journal of distance education*. Pp. 66-71.
- P rez, G. (2011). La Web 2.0 y la sociedad de la informaci n. *Revista Mexicana de Ciencias Pol ticas y Sociales*, LVI, 212, pp. 57-68. Universidad Nacional Aut noma de M xico. Distrito Federal, M xico.
- Quesada R. (2006). Evaluaci n del aprendizaje en la educaci n a distancia. Facultad de Psicolog a y Direcci n General de Evaluaci n Educativa. Universidad Nacional Aut noma de M xico RED. *Revista de Educaci n a Distancia*. <http://www.um.es/ead/red/M6>
- Tejedor, S. (2010). La web 2.0: Herramienta de marketing y posicionamiento de los cibermedios iberoamericanos. *Cuadernos de Informaci n*, 27, pp. 15-24. Pontificia Universidad Cat lica de Chile. Chile.
- Vasen, F. (2009). Rese a de "La ciencia y la tecnolog a en la sociedad del conocimiento.  tica, pol tica y epistemolog a" de Le n Oliv . *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnolog a y Sociedad – CTS*. 4, 12, pp. 117-120. REDES. Centro de Estudios sobre Ciencia, Desarrollo y Educaci n Superior. Argentina
- Velazco C. (2011). C mo crear Campa as de Marketing en Twitter y Facebook <http://www.whatsnew.com/2011/01/27/como-crear-campanas-de-marketing-en-twitter-y-facebook/>

Curriculum Vitae



Cecilia García Muñoz Aparicio; Maestra en Administración, Coordinadora de Difusión en la División Académica de Ciencias Económico Administrativas y profesora investigadora en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco; certificada por la Asociación Nacional de Facultades y Escuelas de Contaduría y Administración; pertenece al Sistema Estatal de Investigadores del Estado de Tabasco en México y es perfil PROMEP.



Manuela del Socorro Camacho Gómez; Doctora en Educación Internacional, Coordinadora de Investigación y Posgrado en la División Académica de Ciencias Económico Administrativas y profesora investigadora en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco; certificada por la Asociación Nacional de Facultades y Escuelas de Contaduría y Administración; pertenece al Sistema Estatal de Investigadores del Estado de Tabasco en México y es perfil PROMEP.



María del Carmen Ancona Alcocer; Maestra en Administración, Directora de la División Académica de Ciencias Económico Administrativas y profesora investigadora en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco; certificada por la Asociación Nacional de Facultades y Escuelas de Contaduría y Administración; pertenece al Sistema Estatal de Investigadores del Estado de Tabasco en México y es perfil PROMEP.