

# USO DE REDES SOCIALES EN LA ENSEÑANZA

Dr. Manuel León Rodríguez Vudoyra <sup>1</sup>,

<sup>1</sup>*Catedrático Facultad de Medicina Universidad Popular Autónoma del estado de Puebla, (México)*

## Resumen

Los métodos de enseñanza aprendizaje actuales implican el uso de técnicas y desarrollo de habilidades diferentes a los que de manera tradicional se han empleado, como el uso de diferentes herramientas de internet, los cuales pueden ser aplicados a carreras como la de medicina.

Los blogs son herramientas de acceso libre que permiten a los usuarios analizar y debatir noticias, artículos y diferentes actividades que favorecen la interacción con el o los autores, pudiendo publicar sus ideas y conceptos para que sean analizados por otros.

Un blog tiene como característica el ser desarrollado en un tema o área específica, y los usuarios que participan en el de manera productiva deben de tener ideas o conocimientos afines a dicha área o tema.

El uso de tecnologías de la web 2.0 como los blogs en procesos de aprendizaje se propone como una estrategia para promover el autoestudio de los alumnos, manteniendo su interés en la materia, con el análisis de casos reales diferentes a los vistos en el aula, los cuales favorecen el aprendizaje autodirigido con el debate y la participación de todos los alumnos tanto en el blog como en la clase, análisis de artículos, diagnósticos presuntivos, opciones de prevención y tratamiento.

De igual manera la realización de ejercicios con el uso de diferentes herramientas de la web, favorece que el alumno analice una situación, un diagnóstico o una definición desde una perspectiva diferente a solo leerlo en un libro o en un artículo.

Finalmente, una habilidad en ocasiones difícil de evaluar es la participación en clase; con la implementación del blog, permitimos a los alumnos el participar de una manera registrable y cuantificable su intervención durante el proceso de aprendizaje autodirigido.

Palabras clave: Blog, Autoestudio, Evaluación, Debate, Análisis, Métodos de enseñanza aprendizaje, Herramientas web, Aprendizaje autodirigido

## 1. INTRODUCCIÓN

El sistema tradicional de educación está basado en un libro de texto, testimonios escritos y monólogos de los docentes, la mayoría de las experiencias que tienen los jóvenes con la tecnología se encuentra fuera de la escuela, incluso es restrictivo el uso de estas dentro del salón de clases. Debido a esta forma de pensamiento, existe un abismo entre lo que ocurre en el exterior y lo que ocurre en el aula. Definitivamente, existen tecnologías que no son útiles para la enseñanza, como los videojuegos y los teléfonos celulares, pero en los modelos de educación actual se pueden emplear muchas más tecnologías y herramientas que le dan a la educación una perspectiva diferente. [1]

Debemos entender que el uso de las tecnologías de la información y comunicación en la actualidad es una herramienta de enseñanza. Es por ello que es de suma importancia determinar la utilidad de estas herramientas en los modelos pedagógicos que sean utilizados por los estudiantes en su vida cotidiana.

Desde hace más de 30 años, las políticas en la educación están priorizando el dotar de tecnología a los centros educativos; actualmente en México a nivel gubernamental existen programas de apoyo en las tecnologías educativas, los cuales dotan de equipos de cómputo y de comunicación tanto para los alumnos como para los profesores, promoviendo el uso de esta forma de educación desde la educación primaria; a nivel profesional, la implementación de programas educativos en línea o a distancia, permite el llevar la educación superior a cualquier persona en cualquier sitio que tenga acceso al internet. Un antecedente que debemos tomar en cuenta de esta forma de educación a distancia es el de las telesecundarias, las cuales permitían a través de señales de televisión el recibir clases y materias en sitios de difícil acceso, pero estas estaban limitadas a ciertos horarios y contar con un asesor en persona, a diferencia de los modelos actuales de educación a distancia, los cuales pueden incluso ser consultados en cualquier momento y cuentan muchos de ellos con asesores en línea. Sin embargo de poco sirve el modernizar estas "Escuelas Digitales" si los equipos utilizados

siguen empleándose los métodos tradicionales de Clase Magna, una sola fuente de información, es decir utilizando la vieja concepción pedagógica.

De manera reciente, principalmente desde finales de los noventa, los jóvenes se han convertido en “expertos” del uso de las tecnologías, ya que son los llamados *nativos* de esta era, a diferencia de muchos de los profesores, los cuales se les considera como *migrantes*, con los miedos propios del cambio a estos procesos nuevos de educación, estos “nativos” son quienes ponen en práctica modelos basados en colaboración, interacción, trabajo en equipo, utilizando diferentes formas de comunicación, redes sociales, etc. los cuales al ser mal manejados y no comprendidos por parte de los “migrantes” no piensan en las ventajas y en el provecho que se puede hacer de ellos, terminan prohibiéndolos en las aulas. Es muy importante valorar que de todas las opciones de internet, existen muchas que permiten el trabajo interactivo entre los alumnos y el profesor desde una perspectiva diferente a la escuela tradicional.

Basándonos en todos estos cambios y nuevas formas de ver la vida, considero que se debe hacer un llamado a todos los docentes para que trabajen en ofrecer un programa curricular en el cual los alumnos se conviertan en DETECTIVES y desarrollen proyectos creativos, estimulados por la investigación, nuevas oportunidades, empleado el medio y el mundo digital en el que ellos se mueven de manera natural.

Sin embargo, el moverse en este mundo, implica de igual manera que los jóvenes conozcan de forma correcta la ética en la era digital. Para ello Jason [2] nos da tres sugerencias que pueden ayudar a manejar desde el punto de vista ético el uso de todas estas herramientas:

1. Pensar en grande

No debemos basarnos únicamente en temas como ciberacoso o seguridad en línea, todos los Migrantes de la era digital debemos promover en los alumnos el pensar y desarrollar proyectos hacia el futuro, se propone que los alumnos y los programas manejen temas como son “los impactos personales, sociales y medioambientales de la aplicación de cada una de las tecnologías de la comunicación y de los medios que se usen en la institución educativa.” Se debe involucrar a los alumnos en comités para evaluar el desarrollo del comportamiento digital, ya que ellos pueden proponer experiencias y perspectiva desde su punto de vista, y al pertenecer al comité, es más fácil que respeten estas normas.

2. Embeberlo en la jornada escolar diaria

Debemos entender y transmitir el concepto de la “Huella Digital”, la cual es un vestigio que posiblemente a simple vista no detectemos, pero que permanece en la red, y con ciertos conocimientos puede ser visualizada, es por ello que debemos promover en los alumnos el dejar una Huella positiva, como un resultado de la vida y la educación que está adoptándose.

3. Valorar las actividades de ciudadanía digital

Es importante valorar, destacar y premiar todos los esfuerzos que hagan los estudiantes en la comunidad digital, actualmente se hace pero no de manera frecuente y completa. El realizar estos reconocimientos nos permite conocer el comportamiento de los estudiantes en este mundo, y que ellos puedan desarrollar habilidades y actitudes seguras. Sin embargo, esta manera de pensar se contraponen con las reglas que actualmente se manejan en algunas instituciones, en las cuales está prohibido el uso de las redes sociales en el aula, pero esto contradice lo que queremos, es decir enseñar a los jóvenes a navegar de manera responsable en este mundo digital, debemos por supuesto tener conocimiento de los medios sociales que se utilizan en clase, y con las estrategias sugeridas y otras que se pueden implementar de manera particular, enseñar a los alumnos a comportarse de manera correcta en este mundo digital. “¿Cómo puede enseñarse a un niño a nadar si no se tiene acceso al agua?”.

## 2. ANTECEDENTES

Con el concepto de EDUCACIÓN 2.0 que se maneja en la actualidad debemos pensar y trabajar de manera diferente como se ha señalado anteriormente. Toda esta forma de pensar y trabajar puede

2.0 podemos  
siguientes  
características de

### 1. Global

La educación 2.0  
todos, cualquier  
acceso a internet  
oportunidad de  
educación, recibir  
cualquier tipo, en  
y de múltiples  
está detrás de una

### 2. Interactiva

La nueva era  
herramientas y  
hacen más fácil y  
divertida la manera  
de aprender, además  
permite interactuar  
con diversos  
protagonistas, con  
diferentes formas de  
pensar, podemos  
modificar nuestra  
forma de ver o  
resolver un problema  
viendo como lo  
analiza otra persona.

### 3. Compartida

Trabajar y exponer  
nuestra forma de ver  
las cosas con otros  
usuarios de la web.  
Compartir fotos,  
videos, presentaciones,  
trabajos que permiten  
a otros ver lo que  
sabes y lo que eres

### 4. Personal

Cada alumno establece  
sus propios límites,  
sus propias metas y  
limites, además de  
agregar sus propios  
talentos, gustos,  
intereses, pasiones,  
y todos ellos  
compartirlos con  
infinidad de usuarios.

### 5. Co-creativa

La participación de  
otros alumnos que  
consultan otras  
fuentes de información  
y otras formas de  
pensamiento, hace  
partícipe a varios de  
la resolución del  
problema, y al vincular  
diferentes talentos se  
incrementa el  
conocimiento colectivo  
creando equipos  
multitalento globales  
y a distancia.

### 6. Expandida

Por primera vez en  
la historia todos  
tenemos la oportunidad  
de aprender y emplear  
todas las herramientas  
y plataformas en  
cualquier momento,  
en cualquier lugar,  
sin necesidad de tener  
un horario o sitio  
específico para  
conocer, aportar o  
aprender con ella.

### 7. Abierta

Cualquiera puede  
utilizar las herramientas  
que nos proporciona,  
muchas de las cuales  
no tienen ningún  
costo, o pueden  
encontrarse a costos  
muy accesibles, están  
disponibles de manera  
libre y de manera  
internacional.

Se debe destacar con  
el uso de herramientas  
de internet la  
posibilidad de  
intercambiar nuestras  
ideas con los demás  
usuarios, y al mismo  
tiempo conocer la  
forma de pensar de  
otros. Podemos  
compartir no solo  
conceptos científicos,  
también ideologías,  
preferencias, cultura,  
costumbres, y toda  
la forma que  
tenemos de pensar.

Siemens (2011) hace  
mención que muchas  
universidades están  
empleando principios  
de aprendizaje  
interconectado, pero  
no están siendo  
dadas a un nivel  
estratégico planeado,  
sin embargo, de  
manera individual,  
muchos educadores  
están utilizando  
blogs u otras redes  
sociales, así como  
herramientas  
educativas abiertas  
para mejorar la  
“experiencia de los  
alumnos” en las  
aulas. Sin embargo,  
es importante  
recalcar que no se  
debe combinar el  
uso de los métodos  
tradicionales de  
enseñanza en esta  
nueva era digital,  
si no que debemos  
cambiar la forma en  
que los alumnos se  
comportan en esta  
era, que todas estas  
herramientas  
permiten de manera  
significativa mejorar  
el entendimiento y  
el razonamiento de  
los alumnos, de esta  
manera mantener su  
interés y la inquietud  
por la investigación.  
El acceso a este  
mundo digital, nos  
permite que no se  
sigan empleando una  
sola fuente de  
información, si no que  
se tiene acceso a  
múltiples fuentes  
informacionales. Fig. 1

Docente 1.0	Docente 2.0
Transmite conocimiento	Promueve el aprendizaje activo y auto gestionado
Produce información y la publica para sus alumnos	Colabora con sus estudiantes para producir y publicar información para los demás
Usa la Web como medio de consulta	Potencializa las herramientas de la Web como medios de aprendizaje convencido de su eficacia
Enfoca a sus alumnos en una cosa a la vez	Reconoce y aprovecha que los aprendices hagan varias cosas a la vez respetando estilos y ritmos de aprendizaje
Para él, el aprendizaje es lineal y secuencial	Para él, el aprendizaje no es posesión, es flujo; es ubicuo y expandido.
Usa las teorías conductistas, cognivistas y constructivistas	Usa las teorías constructivismo cibemédico, conectivismo y aprendizaje en red
Se preocupa de gestionar la clase	Se ocupa en facilitar el aprendizaje
Presenta los contenidos	Hace que el aprendiz genere el contenido
Es un medidor de resultados	Es un mediador del conocimiento

analizar los  
conceptos y  
esta: [3]

está al alcance de  
persona con  
tiene la  
participar y recibir  
información de  
cualquier momento  
creadores, y todo  
pantalla.

digital proporciona  
plataformas que

interactuar con diversos  
protagonistas, con  
diferentes formas de  
pensar, podemos  
modificar nuestra  
forma de ver o  
resolver un problema  
viendo como lo  
analiza otra persona.

Fig. 1 *Diferencias entre Docente 1.0 y Docente 2.0*

En este sentido Siemens dice: “Hoy, con mejores opciones de búsqueda y redes sociales que pueden propagar información rápidamente (tanto buena como mala), tenemos menos necesidad de un único rol informacional. La diversidad es importante para entender cualquier área temática. Un curso entonces, debería exponer a los aprendices a varias fuentes de información, varios pensadores en un campo, y varias perspectivas sobre un tópico”. [4]

En el método basado en la relación del docente y el libro de texto como la principal fuente de información en las aulas, no se le da la importancia suficiente al diálogo y a la participación de los alumnos, se valora únicamente la retención de los conceptos (memorización) y se castiga la reproducción poco fiel de los mismos, además no se toma en cuenta la experiencia personal de los estudiantes. Cuando conocen y navegan en el mundo digital políticos, profesores, bibliotecarios, muchos de ellos temen incursionar en este mundo por ser migrantes y no nativos digitales.

Pero cuando analizamos la interacción con los estudiantes en este mundo digital, nos percatamos que para ellos el vivir y aprender en *su mundo*, les permite llevar a cabo debates de manera racional y documentada, los alumnos pueden compartir sus conocimientos, sus fuentes de investigación, y la manera en que analizan los datos obtenidos para resolver un problema o desarrollar un proyecto determinado, muchas veces de manera cooperativa, o sometiéndose al análisis de otros y re-direccionando sus propuestas o continuando por el mismo camino.

Este intercambio de ideas permite tanto a los estudiantes como a los profesores conocer las diferentes formas de pensar y de expresarse de manera más completa, favorece el autoestudio y el autoanálisis. Esto de igual manera promueve en el estudiante la posibilidad de la resolución del problema y aumenta el aprendizaje haciéndolo más significativo, tomando en cuenta la opinión de todos, es decir otros alumnos, profesores o incluso personas de otros sitios y formas de pensar. Fig. 2

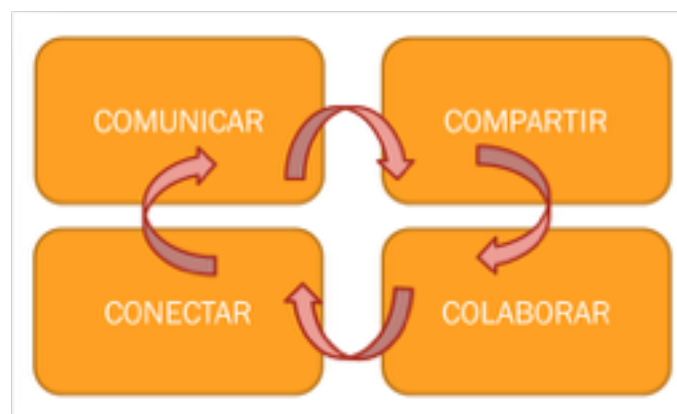


Fig.2 *Como piensa el*

*Estudiante 2.0*

Sin embargo, la mayoría de los profesores no entiende o no acepta el uso de las diferentes herramientas del mundo 2.0, muchos consideran que si no se encuentran frente a una clase, hablando y exponiendo un tema, no existe

aprendizaje, además de existir una degradación académica al romper con la forma tradicional de aprendizaje. Esto es comprensible, ya que como sabemos, uno enseña cómo fue enseñado, y consideramos que si a nosotros nos funcionó bien, igual será para los nuevos algunos, sin embargo, no tomamos en cuenta que estos nativos digitales no ven la vida como nosotros, la ven muchas veces a través de una pantalla y un ordenador, y sus relaciones se llevan a cabo en este mundo. Solo recientemente a los profesores se les empieza a presentar este mundo digital, y como migrantes deben conocer y adaptarse tanto a la manera de pensar como incluso a los nuevos términos Fig. 3. Es por ello que las universidades deben incluir en su preparación pedagógica, materias y temas que se relacionen con el mundo de la digitalización, es decir no solo debe cambiar el profesor, sino también la escuela y el alumno, todos deben adaptarse a esta nueva educación 2.0 [5, 6] Fig.4

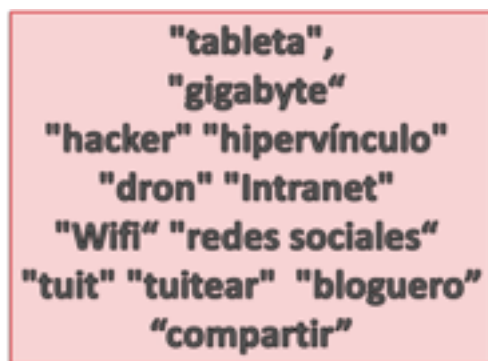


Fig. 3 *Términos nuevos*

PARADIGMA EDUCATIVO	
Escuela 1.0	Escuela 2.0
• Centrado en el profesor	• Centrado en el estudiante
• "Consumer" (Consumidor)	• "Prosumer" (Producer/consumer)
• Genérico	• Personalizado
• Estructura jerárquica y cerrada	• Estructura distribuida y abierta
• Analógico	• Digital
• Estático	• Móvil
• Sabiduría de los expertos	• Sabiduría del colectivo

Fig. 4 *Diferencia entre Escuela 1.0 y 2.0*

Debemos entender que nuestra forma de hacer las cosas es lo que está transformando el mundo, la tecnología la controlamos nosotros, y el manejarla de manera adecuada nos permitirá hacer cosas a favor o en dado caso en contra. La tecnología nos permite en la actualidad el llevar la educación a personas y sitios donde antes era de difícil acceso, el contar con bibliotecas virtuales así como herramientas de enseñanza y aprendizaje, deben promover que las escuelas, profesores y alumnos se manejen en los conceptos de 2.0, cambiando los métodos de enseñanza-evaluación, favoreciendo en los estudiantes el desarrollo de sus habilidades. Los conocimientos son compartidos y la enseñanza debe ser interactiva.

### 3. METOLOGIA

Tomando en cuenta esta nueva forma de llevar a cabo la educación de los alumnos, se pensó en implementar un método que permitiera a los estudiantes interactuar con la clase y el profesor de una manera acorde a su mundo digital, por lo que se consideró la creación de un Blog, que lo podemos definir como un sitio o página en la web en la que uno o varios autores anexan de manera cronológica textos y artículos que son de un área o interés afín, una especie de diario, con la característica de que toda la información que se publica puede ser comentada, analizada y debatida por terceros, haciendo que el conocimiento colectivo se incremente. Otro punto a favor que tiene un blog es que puede contener enlaces a otras páginas o blogs, citas bibliográficas que de igual manera tiene una relación importante con el tema tratado.

La materia de clínica propedéutica tiene la finalidad de proporcionar a los alumnos herramientas necesarias para tener una interacción adecuada con los pacientes, obteniendo de manera inicial datos importantes y priorizando los relevantes en un interrogatorio bien estructurado y normado, sumado a llevar a cabo una exploración física para reconocer signos de normalidad o de alteración en las diferentes estructuras del cuerpo humano, y finalmente llegar al análisis adecuado de todos los datos obtenidos en este proceso para establecer de manera inicial el estado de salud o de enfermedad, obtener un presunto diagnóstico, establecer un plan de manejo inicial y un pronóstico probable, a nivel del conocimiento adquirido.

Una parte muy importante de esta materia es involucrar a los alumnos en el análisis de los casos que se manejan, lo que les permite desarrollar diferentes métodos y maneras de pensar para lograr establecer diagnósticos, existen lo que se les conoce como "Estrategias Diagnosticas" [7] como son método de algoritmo, reconocimiento de patrón, método exhaustivo y el hipotético deductivo, en cada uno de ellos la información se obtiene y analiza de diferentes maneras, utilizando procesos

heurísticos, los alumnos deben aprender a seleccionar el método correcto para llegar a determinar la causa, el órgano o sistema afectado en la enfermedad de un paciente.

Dentro de los conceptos a evaluar en la materia como ya se menciono es la participación en la clase, de manera voluntaria como una de las habilidades que se deben desarrollar en base a las competencias, actualmente es difícil en un grupo numeroso de alumnos, llevar un registro completo y no sesgado de la participación de un alumno, ya que en muchas ocasiones como profesores podemos notar a los alumnos que siempre contestan y participan en clase, pero la personalidad del alumno por si misma puede influir en esto, y no detectamos o desarrollamos a otros alumnos en habilidades de comunicación. La materia por si sola tiene la finalidad de desarrollar habilidades y competencias genéricas y fundamentales de la Universidad, y el uso del blog promueve las competencias para el manejo y desarrollo de innovaciones y proponer soluciones a problemas a partir de métodos establecidos, utilizando las tecnologías de la información y comunicación, para procesar e interpretar información, de manera adecuada. Dentro de las competencias propias de la facultad de medicina, el alumno desarrolla competencias para la atención médica general, realiza los procedimientos diagnósticos de patología prevalente, un diagnóstico presuntivo y deriva patología no prevalente, desarrolla un razonamiento clínico de forma indagadora y crítica, utiliza evidencia científica actualizada para enfrentar los problemas de los pacientes, evalúa críticamente estudios clínicos e información sobre efectividad de diagnósticos y tratamientos, utiliza información estadística sobre sus pacientes, la comunidad y la población en general, utiliza tecnologías de la información. Como docentes, se llevan a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora a su contexto institucional, utilizando la tecnología de la información y la comunicación con una aplicación didáctica y estratégica en distintos ambientes de aprendizaje.

Revisando estos conceptos, el promover y evaluar la participación de los alumnos, promover el autoestudio de manera significativa, el manejo de los métodos diagnósticos, y las características de blog, se pensó en la utilización de esta herramienta de internet para introducir en la materia el sistema de educación 2.0.

El desarrollo del Blog en primera instancia requiere del conocimiento y la capacitación por parte del profesor en el manejo de herramientas de la web, los temas que se manejaron se propone que sean acordes a los que se están manejando en clase, para combinar lo visto en el aula con autoestudio. Existen múltiples opciones que como se mencionó son gratuitas, ejemplos de páginas son [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com), [www.flashgear.com](http://www.flashgear.com), [www.issu.com](http://www.issu.com) , [www.prezi.com](http://www.prezi.com), con las cuales se puede trabajar realizando ejercicios y actividades que le dan a la presentación de los temas y artículos una perspectiva interactiva diferente que mantiene el interés del alumno en el tema.

De igual manera, el proponer artículos y casos clínicos seriados para el debate que se puede llevar a cabo tanto en línea como en la misma aula, recibiendo los alumnos una retroalimentación y provocando en ellos un autoanálisis de su forma de pensar y los datos relevantes que se deben tomar en cuenta para poder llegar a diagnósticos. De esta forma logramos que el alumno analice la información, expresa su punto de vista, ofrece información bibliográfica, valora y toma en cuenta una segunda opinión, junto con diferentes fuentes a las que había revisado, comprueba y nuevamente debate sus opiniones, y todo esto a la vista de sus compañeros favorece como vimos previamente, aumentar el conocimiento colectivo del grupo.

Finalmente, el blog nos permite crear ligas a otras páginas que nos brindan información complementaria de los temas estudiados, páginas como YouTube, guías de práctica clínica del CENETEC [8], normas oficiales en el Diario oficial de la federación [9], donde como profesores y autores del blog, seleccionamos la información que consideramos sea útil a la materia, y estimular a los alumnos el investigar diferentes fuentes, algunas de ellas de carácter normativo y oficial.

#### **4. RESULTADOS**

Se realizaron durante el cuatrimestre un total de 22 actividades, que comprendían desde análisis de artículos, casos clínicos, ejercicios diversos, y los datos obtenidos en la participación, de las cuales se dividieron en 5 artículos, 5 casos clínicos, 8 de actividades y 4 de debate, mostrando mayor participación los de actividades como rompecabezas y glosarios, seguidos por actividades como debate y los análisis de casos clínicos. El caso de los artículos fue donde se mostró menor interés de participación. A continuación se muestran algunas tablas con resultados (fig. 5, fig. 6)

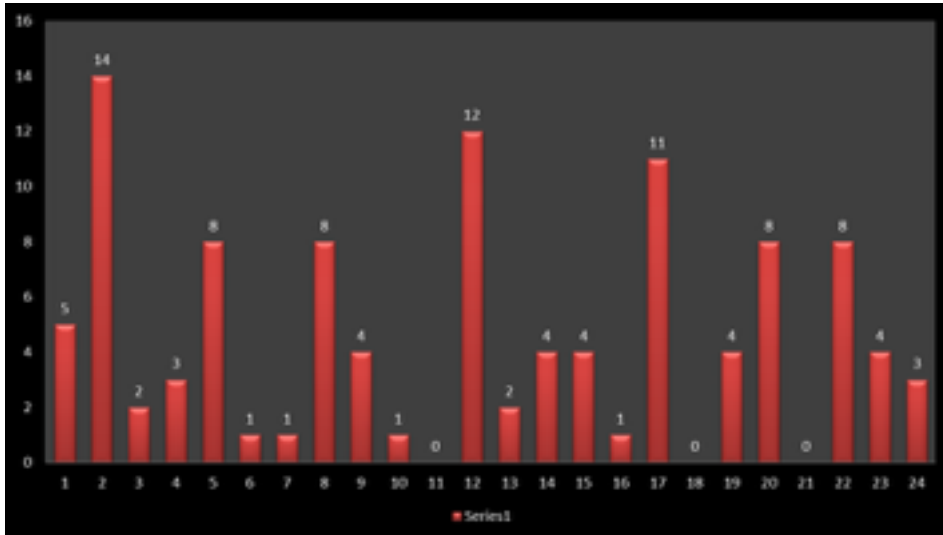


Fig. 5 Promedio de participación por alumno

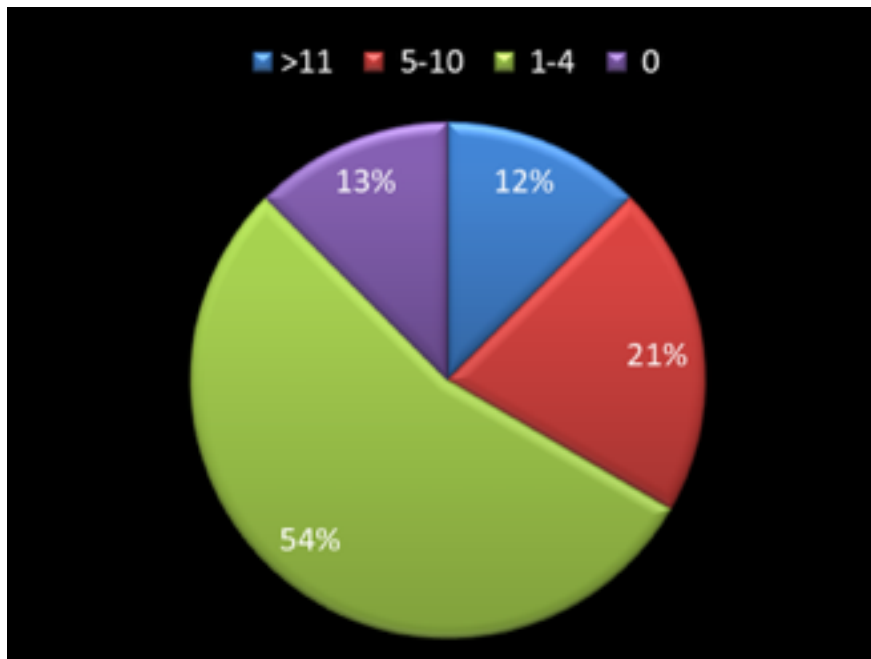


Fig. 6 Promedio general del número de participaciones

Otro aspecto que se tomó en consideración fue el contenido de las respuestas de los alumnos, que se empleara un lenguaje técnico médico como indican las normas, además de ser coherentes con los temas propuestos y principalmente con referencias bibliográficas.

Una estrategia que se empleó para promover la participación del blog fue que todos los temas que se subían al diario, también se discutían en clase. Esto además de que las participaciones con comentarios correctos y fundamentados bibliográficamente se tomaron en consideración como parte de la calificación en el rubro que evalúa la participación.

## 5. CONCLUSIONES

Con esta herramienta de enseñanza se crea un concepto atractivo en el cual existe un trabajo en equipo entre el profesor y el alumno, permitiendo que cada participante transmita sus experiencias y conocimientos, lo que incrementa de manera favorable el saber. Mantenemos el interés del alumno en la materia, promovemos el autoestudio, procesos para establecer diagnósticos, desarrollamos habilidades en el uso de la tecnología.

Así, el papel maestro/tutor ya no es la única fuente de conocimiento y este se convierte en un guía, orientador, asesor o facilitador, aprovechando las herramientas y recursos de la enseñanza 2.0, guiando a los alumnos en el uso de las bases de información y conocimiento, potenciando el aprendizaje auto dirigido y tener el control en el ambiente de aprendizaje. [10]

Los maestros pasan de ser los dueños y poseedores de la verdad absoluta a jugar un papel de coordinadores de las actividades de aprendizaje de los alumnos, los apoyan en la resolución de dudas, e incluso pueden apoyarlos con el desarrollo de nuevas herramientas para estudio y consulta.

La enseñanza deja de ser unidireccional como lo fue durante siglos y se convierte en bidireccional, donde tanto el alumno y el profesor, pueden intercambiar sus papeles para aprender uno del otro, interactuando de manera dinámica.

## 6. RECOMENDACIONES

Es importante que los profesores utilicemos algunas de las herramientas que existen en la web, para interactuar de manera diferente con nuestros alumnos, así como el mejorar la calidad de los trabajos que se presentan, recordando que como dice la teoría de la educación 2.0, están disponibles para todos, en cualquier sitio, a cualquier hora y gratuitos o con costos accesibles,

## 7 REFERENCIAS

- [1] Portal Educativo de las Américas – Departamento de Desarrollo Humano, Educación y Cultura © OEAOAS ISSN 0013-1059 <http://www.educoas.org/portal/laeducacion2010> Buckingham, 2008, p. 125.
- [2] ¿Debe ser mandatorio en las instituciones educativas la enseñanza de ciudadanía digital? Jason Ohler & Marianne Malstrom 2013-02-01 <http://www.eduteka.org/>
- [3] UNLIMITED - The New Learning Revolution Gordon Dryden, Jeannette Vos Asociación de Universidades e Instituciones de Educación Superior. (2013). *Página Oficial de la Asociación de*



*Universidades e Instituciones de Educación Superior*. Recuperado de <http://www.anuies.mx>

- [4] SIEMENS, G (2011): <http://www.learningreview.com/component/content/article/2110-todas-lasrespuestas-sobre-conectivismo>
- [5] Portal Educativo de las Américas – Departamento de Desarrollo Humano, Educación y Cultura © OEA- OAS ISSN 0013-1059 <http://www.educoas.org/portal/laeducacion201>
- [6] La tecnología en las aulas Enrique Martínez-Salanova Sánchez [www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0071tecnologiaaulas.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0071tecnologiaaulas.htm)
- [7] Semiología médica, Argente Alvares 2da edición, Panamericana
- [8] <http://www.cenetec.salud.gob.mx/interior/catalogoMaestroGPC.html>
- [9] <http://www.dof.gob.mx/>
- [10] Estrategias didácticas apoyadas en la Tecnología, Yolanda Campos Campos (2009)  
Diplomado en Desarrollo de Competencias Digitales Docentes,  
Integración de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, Barragan S. Joaquin,  
[bibliotecadigital.conevyt.org.mx/concurso/tematica\\_e/0132.pdf](http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/concurso/tematica_e/0132.pdf)  
Integración de las Tecnologías de Información al Proceso de Enseñanza- Aprendizaje Chadwick  
Carreto Arellano Víctor Hugo Carreto Arellano Rolando Menchaca García Instituto Politécnico  
Nacional 148.213.1.36/Documentos/Encuentro/PDF/41.pdf