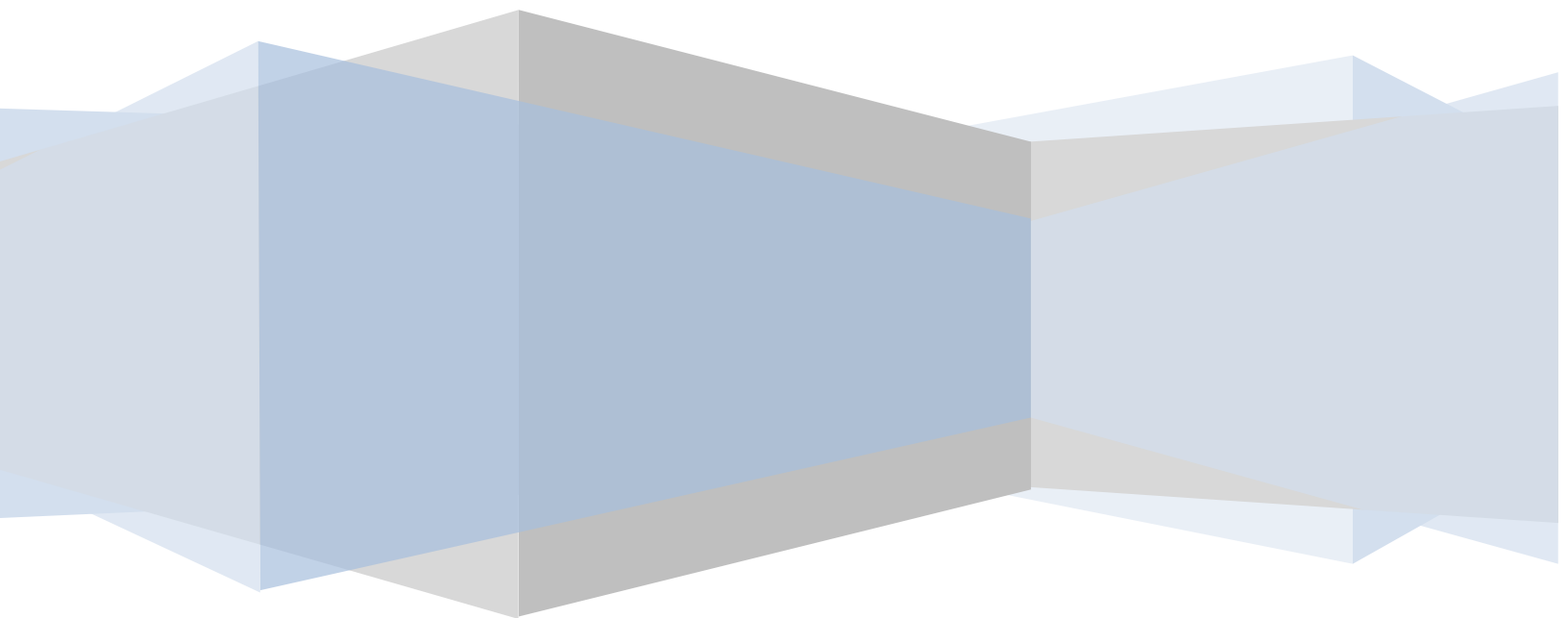


**ESCUELAS VIRTUALES SOLUCIÓN A LAS PROBLEMÁTICAS EN  
ZONAS RURALES.**

**Jorge Luis Díaz Córdoba**

**Fundación Universitaria Luis Amigó**

**Medellín 2015**



# **ESCUELAS VIRTUALES SOLUCIÓN A LAS PROBLEMATICAS EN ZONAS RURALES.**

## **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En nuestro país Colombia, existe una dificultad, que aunque se ha tratado de manera rigurosa y de diferentes maneras, aún prevalece, y es el de educar en lugares tan apartados, que es casi imposible que se evidencie una educación permanente y de calidad, los factores que imposibilitan las labores académicas en estos lugares son:

Difícil acceso de los estudiantes a la escuela.

Difícil acceso de los docentes y directivos a las zonas alejadas.

Falta de recursos económicos.

Falta de planta física o mal estado de la misma.

Otro de los factores en contra de la educación de calidad educativa en lugares apartados de ciudades o centros urbanísticos es que el gobierno da como solución la implementación de la escuela nueva, que reúne estudiantes de diferentes grados en un solo salón de clase, tratando de implementar conocimientos transversales para estudiantes de diferentes edades y facultades cognitivas Como es expresado por (Perfetti, Leal, & Arango, 2001, pág. 3)

De acuerdo con el Informe de la Comisión Internacional sobre Educación, Equidad y Competitividad Económica en América Latina y el Caribe, las escuelas rurales en América Latina presentan las mayores carencias. Los profesores rurales reciben menos capacitación que los profesores de las escuelas urbanas; a su vez, las escuelas reciben menos financiamiento y ofrecen un menor número de grados. De acuerdo con el mismo informe, “las distancias aumentan las dificultades que deben enfrentar los estudiantes para

completar su educación primaria, a lo que se suma el hecho de que muchas veces no se cuenta con los materiales básicos”

Es importante aclarar, dado a la problemática que nos enfrentamos, que en esta situación se deben desarrollar tantos mecanismos científicos, tecnológicos y curriculares que ayuden al fomento de la educación de calidad en zonas rurales y lugares alejados de las zonas urbanísticas.

Por lo mostrado anteriormente, se hace indispensable crear entornos de aprendizaje que vinculen las tecnologías actuales y acoplarlas a las necesidades que se presentan en los diferentes entornos sociales y geográficos, teniendo en cuenta las problemáticas propias de cada lugar y conformación socio cultural.

Los nuevos significados que genera la realidad de los entornos virtuales nos conduce a “crear realidades y relaciones que hasta hace poco no existían o se desconocían” (Lévy, 1999, pág. 43). Lo que cambia en la escuela virtual es la manera de comunicarnos, de interactuar y conocer por medio de herramientas o mecanismos que solo son utilizados como distractores de la vida común. La virtualidad supera las barreras espaciotemporales y configura un entorno en el que la información y la comunicación se nos muestran asequibles desde perspectivas hasta ahora desconocidas al menos en cuanto a su volumen y posibilidades (Lévy, 1999, pág. 43).

Lo que se busca conformar con las escuelas virtuales es la creación de un espacio, que permita las relaciones sociales y relaciones con el conocimiento, dejando de lado los parámetros escolares tradicionales, de este modo lo que se busca es crear métodos curriculares, estructurales y didácticos para llevar el conocimiento por el camino de la amenidad, así el docente se encuentre a kilómetros de distancia.

En estos términos es necesario re direccionar el uso del medio de comunicación o *Mass Media* en herramientas para la generar educación de calidad, es decir, se deben crear mecanismos para utilizar de manera eficiente los instrumentos

dispuestos por las redes sociales como Skype, Facebook, Gmail y sus aplicaciones como Hangouts de Gmail.

Vale la pena mencionar que “las plataformas más utilizadas por los internautas son Facebook, Youtube y Twitter, todo lo anterior constituye una oferta múltiple de páginas,” (Tonatiuh, 2013, pág. 23) que interfieren en las dinámicas diarias de los sujetos que se consideran visitantes activos de los medios de comunicación y redes sociales, es por esta razón (Naranjo & Ibarra, 2013, pág. 6) “las redes sociales constituyen una arena en donde las personas pueden representarse, comunicar y adquirir reconocimiento” (Naranjo & Ibarra, 2013).

De todo lo anterior se puede destacar que los medios masivos de comunicación son un factor importante de la sociedad actual, ya que ayuda a la interacción, comunicación, representación y reconocimiento de los sujetos que participan en ella.

Las redes sociales como Facebook, permite la interacción de los sujetos, creando normas y la determinación de carácter sociales, pero no solo es creación de normas, también se pueden movilizar estas redes para procurar la movilización de conocimiento, por otra parte existen medios de comunicación como YouTube, que posibilita la visualización de tutoriales y comunicación, a la par de una gran cantidad de programas educativos, que de manera didáctica y sencilla puede servir de apoyo para la construcción de conocimientos en las aulas de clase.

Los medios de comunicación *Mass media* suponen el cambio de ser personales e individuales, para ser masivos y utilizar la información disponible de manera pública, es por esto, que la escuela virtual se puede servir de una variedad de plataformas por medio de las cuales los docentes y directivos se pueden recurrir para organizar, dirigir, expresar y lo más importante de todo canalizar procesos de aprendizaje significativo para la población estudiantil a la que se dirige.

**Pregunta de investigación:**

¿Cuáles son las acciones que se pueden implementar para las escuelas virtuales, por medio del uso del modelo pedagógico Pedagogía-didáctica para solucionar las

problemáticas educativas enfocadas a la falta de personal docente y bajo nivel académico en lugares apartados a las zonas Urbanas y Zonas Rurales?

## **2. Justificación**

Teniendo en cuenta la problemática del difícil acceso de los docentes a las escuelas de constitución física, se hace imprescindible emplear las herramientas tecnológicas que se poseen en la actualidad, como lo son: Skype, Facebook, Gmail y sus aplicaciones como Hangouts de Gmail y quizás el más importante de todos Team Viewer, que permite generar una red computacional y ver la pantalla del administrador en todos los computadores enlazados o conectados a la red.

Este método de educación basado en la tecnología de redes sociales posibilita brindar educación de calidad tanto a niños y niñas en edades escolares, como a personas desescolarizadas de las zonas alejadas o zonas rurales, que en un primer momento se implementara en algunas veredas del municipio de Copacabana como Zarzal la luz, la veta y Quebrada arriba, bajo el modelo Pedagógico -didáctico, enfocado en facilitar el encuentro entre docente estudiante por medio de foros, talleres en línea y búsqueda de información.

El planteamiento se dirige a la educación por proyectos y análisis de información y de análisis de información por medio de la composición de grupos de trabajo que de igual manera elaborarán soportes tecnológicos en beneficio de su comunidad.

## **3. Objetivos**

### **3.1. Objetivo**

Generar acciones que se pueden implementar las escuelas virtuales para solucionar las problemáticas educativas enfocadas a la falta de personal docente

y bajo nivel académico en lugares apartados a las zonas Urbanas y Zonas Rurales.

### **3.2. Objetivos específicos**

- Analizar mecanismos informáticos para el desarrollo curricular de las escuelas virtuales en lugares apartados a las zonas Urbanas y Zonas Rurales.
- Construir estrategias que permitan la interacción de la población infantil y juvenil con los mecanismos virtuales de conocimiento e intención.
- Desarrollar acciones estratégicas que generen conocimientos significativos por medio de plataformas virtuales.
- Diseñar el modelo Pedagógico-didáctico basado en la interacción de grupos de trabajo conformados.

## **4. Marco referencial.**

### **4.1. Estado de arte**

En la actualidad es fácil evidenciar la masificación de los medios electrónicos, tanto así, que es casi imposible que todavía existan algunas personas reacias a su uso, para ser más exacto debemos mencionar el uso indiscriminado que le dan los jóvenes a estos sistemas comunicativos, ya que estos tiene gran apogeo entre la población juvenil, como lo menciona Muñoz “Las "redes sociales" -en particular Facebook-, son predominantemente juveniles; los más pequeños aún no se reconocen en relación con esta herramienta.” (Muñoz, 2010, pág. 52) Como lo menciona el autor, para muchos de estos “usuarios se trata de un espacio de encuentro leve, de comunicación con el fin de dar solución a las problemáticas del presente.

Esporádica, de simple contacto con algunos conocidos o desconocidos, con quienes tienen algo en común” (Muñoz, 2010, pág. 52), es decir, los jóvenes se reúnen en las redes sociales con el motivo de goce, enfocados principalmente en los juegos, las fotos o el chat, los asuntos serios son poco frecuentes en los sitios virtuales, estos son más bien espacios de descanso y relación con los demás.

La escuela exige nuevos espacios de comunicación y de aprendizaje, este movimiento se denomina Cibercultura que es la nueva forma de entrelazar ideas, prácticas y actitudes, de esta manera educación toma un nuevo rumbo ciberespacial, (Ibarra, Fonseca, Bautista, Escalante, 2013, p.34) en el que la estructura física importa solo en el sentido de estructuración programática y las aulas de clase son diseñadas dependiendo de las necesidades que exigen los instrumentos telemáticos computacionales.

La virtualidad al ofrecer nuevos espacios de interacción, pone de manifiesto la necesidad de una nueva cultura, como lo menciona Pérez (2011) “la escuela ha ido cambiando y tiene que cambiar en virtud de la transformación que se está produciendo en la configuración social en que vivimos” (p.54) es por esta razón que la educación y la virtualidad son una pareja indispensable para dirigir los procesos escolares en la actualidad, ya que permite interactuar y relacionarnos con otras culturas y romper barreras de tiempo, espacio incluso de idiomas.

En esta misma línea, se expresa que el trabajo a seguir en cuanto a la virtualidad y la formación educativa por este medio es un artefacto de la culturización (Winocur, 2005) que permite desplazar la informalidad y el espacio interactivo de ocio, para dar paso a la enseñanza y formación consolidada bajo los parámetros de desarrollo y mejoramiento continuo de la educación formal, que se presenta como la apropiación de las prácticas que se vinculan con referentes ya vividos y que se posibilitan desde las experiencias de la vida cotidiana.

La educación para el siglo XXI determina que la escuela debe ser un espacio de socialización e incrementación de las relaciones sociales afectiva, (Rodríguez ; Ibarra, 2013) en esta dirección las nuevas tecnologías son las que demarcan las

nuevas maneras de comunicación y direccionamiento escolar, además de capacitar a los estudiantes para los nuevos retos que propone el mundo actual.

Cuando hablamos de las exigencias de nuestro siglo debemos entender las nuevas tendencias y desarrollos tecnológicos que facilitan la comunicación y la interacción con los conocimientos científicos, culturales, sociales y políticos, estas “propuestas de aprendizaje que intenten acercarse a los intereses de los alumnos y den una utilidad al conocimiento social” (Estepa, 2002, p.2) es decir, las nuevas formas de educar se establecen en generar aprendizajes que vinculen toda la esfera social y el conocimiento globalizado de la actualidad, generando en los estudiantes capacidades de innovación y oportunidades de desarrollo integral y continuo.

La virtualidad en toda su complejidad es un camino arduo y en muchos casos se presenta para una cantidad de actividades fuera de lo cognitivo, para evitar esas molestas situaciones la escuela virtual posee dos exigencias básicas como lo expresan: Cortes y Lozano (2012)

El equipo del curso virtual debe estar consolidado por un tutor que guíe las actividades en cuanto a contenido y utilización de herramientas de comunicación, por un administrador de la plataforma virtual, quien controla los accesos, perfiles y roles, archivos, y arquitectura de software en general(p.4)

En este sentido existen unos parámetros de control para que se posibilite el acercamiento fructífero con el conocimiento tecnológico y las realidades mundanas de manera controlada y específica.

En cuanto a las necesidades que se presentan en el mundo actual, es importante reformular el uso de los medios de comunicación como lo menciona Gallardo Marqués (2009, p. 4) que evidencian “el uso de las Tics es frecuentemente utilizado para chat o correos electrónicos, mientras que los métodos de consulta son dejados de lado por la gran mayoría de la población Juvenil” Por otra parte, la

sociedad de la información sustenta que los medios virtuales son el centro de las experiencias educativas, desplazando la educación tradicional y los métodos anejos, de la escolaridad presencial, “la incursión del estudio de conceptos como la virtualidad, la interacción digital y la reconfiguración del contexto de recepción” (Diana,2006,p.46) son la base científico-tecnológica que evidenciamos, en las esferas de interacción y reconocimiento de los avances y desarrollo para alcanzar las metas educativas que se proponen en los planes ministeriales 2014-2018 (Plan nacional de desarrollo,2015)

#### **4.1.1. Educación virtual**

Entrando en el tema de la comunidad de aprendizaje, o en la generación de educación virtual, relacionado con los medios de comunicación y las Tics se debe entender “dentro de una comunidad de aprendizaje, impiden reducir al alumno a un sujeto pasivo, puesto que permiten en tiempo real la interacción, mediante el intercambio de experiencias” (Sanchez, Boix, & Jurado, 2009, pág. 195), por esta razón al utilizar las tics dentro del entorno educativo se puede facilitar el intercambio de ideas y reforzar el uso de los mecanismos telemáticos en bien de la comunidad, teniendo en cuenta que es un espacio descuidado o utilizado solo para la recreación, ya que es bien entendido que Los jóvenes utilizan básicamente las redes sociales como método de comunicación con otros miembros de la red, la población juvenil maneja con mayor frecuencia las redes sociales de Facebook y Myspace como medio facilitador de interacción y diversión como lo mencionan I (Espinar & Jose, 2009, pág. 22) en su investigación titulada *Jóvenes en las redes sociales virtuales. Un análisis exploratorio de las diferencias de género* “Los jóvenes hacen de las redes sociales un lugar de ocio, en el que la creación de perfiles y vínculos con otros usuarios son el mayor logro que se busca” En cuanto al uso de internet el 66 % del total de usuarios son niños entre los 8 a 13 años de edad “Esto explica también algunas de las ventajas e inconvenientes que ven los padres en el uso de internet, sobre todo en dos aspectos que influyen en las relaciones familiares” (Naval, Sádaba, & Bringué, 2003, pág. 21) por esta razón se puede decir que el uso de las redes sociales, no solo tiene un efecto en las vidas

personales y académicas, también tienen un impacto sobre la familia, por su coste económico, pero también supone saber más sobre la localización de sus hijos, esta es una de las ventajas destacadas por los padres de familia.

La escuela virtual es una alternativa para todos aquellos que no encuentran lugar en la escuela tradicional “la escuela virtual, también proporciona oportunidades a los estudiante que no pueden asistir al curso regular escolar por asuntos de fuerza mayor” (Montserrat & Puiggali, 2006) pero también se debe entender que la escuela virtual debe tener lineamientos y currículos diferentes a las escuelas convencionales, por esta razón, la escuela virtual es un planteamiento nuevo, que moviliza el ambiente escolar a nuevas esferas de conocimiento, bajo parámetros y contextos diferentes y de reconocimiento de necesidades específicas.

#### **4.1.2. Modelo pedagógico como marco de orientación para las prácticas de enseñanza.**

El presente modelo responde a la creación de estrategias que faciliten “el uso de las tecnologías basadas en Internet para proporcionar un amplio despliegue de soluciones a fin de mejorar la adquisición de conocimientos y habilidades” (Aguirre; Griffin, 2012, pag.2) en esta medida se plantea una metodología que varía dependiendo de la necesidades de los contexto y de las problemáticas de las comunidades específicas.

<b>PRINCIPIOS ORIENTADORES</b>	<b>ACCIONES DE PEDAGÓGICAS CONSTRUCTIVAS</b>
<p>-Aprendizaje basado en problemas del contexto, por medio de la elaboración de proyectos enfocados en la solución de dificultades que se presentan en la cotidianidad de los estudiantes.</p> <p>En virtud del contacto con los medios virtuales el estudiante desarrolla habilidades comunicativas basadas en</p>	<p>El esquema pedagógico se encuentra enmarcado en una acción crítico-política en la que justifican las acciones de la escuela con el medio circundante por medio de las tecnologías de las que se tiene acceso, además de generar reflexiones sobre los fenómenos que se viven en le día a día, por medio de páginas y blogs que permitan la difusión</p>

<p>problemas, de ahí el modelo pedagógico-didáctico, en el que el docente se enfrenta al reto del reconocimiento de los contextos, para así desplegar sus interrogantes y acciones en el aula de clase.</p>	<p>de información.</p>
<p><b>El nivel cognitivo de los estudiantes debe pasar por las siguientes esferas cognitivas:</b></p> <p><b>MADURACIÓN:</b> este proceso da en términos de desarrollo cognitivo en relación con el manejo de plataformas virtuales.</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> en relación con el modo operativo del estudiante, teniendo en cuenta que busca información relacionada con los temas de clase, se moviliza por las diferentes esferas del conocimiento y realiza trabajos de clase, reflexiona e interpreta.</p> <p><b>INTERACCIÓN COMUNITARIA:</b></p> <p>En estas interacciones los estudiantes desarrollan proyectos que contienen como punto de partida solventar algunas de las necesidades de su comunidad o mínimo plantear soluciones viables.</p>	<p><b>El papel del estudiante frente a la propuesta es activa, ya que él tiene que velar por su conocimiento y enfocarlo en la solución de problemas de su entorno partiendo de los siguientes ítems:</b></p> <p><b>OBSERVACIÓN:</b> es cuando el estudiante observa y determina cuáles son los problemas de su comunidad.</p> <p><b>REFLEXIÓN:</b> el estudiante elabora reflexiones en torno a su problemática y especula posibles soluciones.</p> <p><b>ACCIÓN PRÁCTICA:</b> el estudiante plantea posibles soluciones a sus problemáticas y hace pública su posible solución.</p>

## 5. Metodología.

### 5.1. Marco teórico.

La presente propuesta se encuentra enmarcada en un enfoque cualitativo e interpretativo, ya que se basa en la lectura de los sujetos participantes, bajo el modelo Pedagogía Didáctica, propicia para la creación de una metodología basada en las tecnologías virtuales en la que el docente explota su potencial,

proponiendo interrogantes y proyectos que luego desarrollaran los estudiantes, con el fin de generar conocimientos que sean de vital importancia para el desarrollo comunitario, agregando, además, el vínculo docente-estudiante que si bien se genera de manera virtual también el proceso de las propuestas de los estudiantes son tenidas en cuenta para la generación de acuerdos y discusiones en los foros temáticos.

De lo anterior, es importante resaltar los aspectos de comunicación que es el eje de la formación bajo el modelo de Pedagogía didáctica que da cuenta de la relaciones sociales, políticas y contextuales del medio en el que se desarrolla el programa de escuelas virtuales, de este modo el espacio o más bien el haber espacio es la oportunidad para entrelazar saberes cultura en un ambiente educativo y de interacción para el crecimiento personal y académico.

En la medida que se efectúan cambios Tecnológicos y Políticos, también se evidencia un avance en cuanto a la educación que no puede quedar fuera de la estructuración y dinámicas de la sociedad, por esta razón “Las comunidades de aprendizaje en ambientes virtuales se plantean más allá de la escuela y del grupo escolar tradicional” (Cortes y Lozano,2012,p.25) es decir, la educación y la escuela en particular se acogen al mundo cambiante de la actualidad y reorganiza su funcionamiento en relación con las nuevas formas de conocer e interactuar con los demás. De lo anterior se puede entender la necesidad de la renovación educativa, enfocado en el uso de las nuevas herramientas telemáticas y de los procesos actuales para la educación de calidad y desarrollo continuo.

### **5.2. Enfoque:**

Cualitativo ya que permite interactuar con los agentes de aprendizaje por medio de chats, foros etc. Pero también se encuentra el contenido socio crítico y hermenéutico, que permite hacer lecturas propias de los contextos e intervenir en la creación de soluciones a las problemáticas presentes por medio de proyectos y gestiones propicias para enfrentar las dificultades de la comunidad.

### **5.3. Método:**

<b>objetivo</b>	<b>estrategias</b>	<b>actividades</b>	<b>metas</b>
Reconocer las necesidades propias de los contextos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear comités o foros de interacción comunidad-escuela.</li> <li>- Capacitación de docentes para el uso de plataformas virtuales y programas educativos.</li> <li>- Crear plan de estudios dirigidos desde plataformas virtuales, teniendo en cuenta aspectos didácticos y proyectos institucionales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuadro de problemas en conjunto con la comunidad educativa.</li> <li>- Grupo focal y experiencias previas en cuanto al uso de plataformas virtuales.</li> <li>- Evaluación de contenidos de las instituciones, teniendo en cuenta, métodos de evaluación, currículo y planes de estudio.</li> <li>- Creación de métodos y escenarios de enseñanza por medio de plataformas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crear escenarios virtuales de enseñanza aprendizaje.</li> <li>Consolidar estrategias metodológicas para la enseñanza virtual.</li> </ul>

		virtuales.	
Adaptar escenarios virtuales para la enseñanza aprendizaje.	-Capacitación de docentes y directivos en el manejo de plataformas virtuales. -manejo de plataformas y creación de estrategias de manejo.	-Crear perfiles en los programas de capacitación. -Publicación de avances en las plataformas. -Afianzamiento de los contenidos del programa virtual.	-Extender las propiedades de la educación virtual a la comunidad educativa en general.
Interactuar de manera virtual entre los docentes-estudiante y escuela.	-Diseño y apropiación de saberes de manera virtual. Enseñanza del manejo de mecanismos virtuales a los estudiantes, vinculando la familia como eje principal de la formación. -empleo de mecanismos y plataformas virtuales en la enseñanza de niños, niñas y jóvenes.	-primer acercamiento a las plataformas virtuales en conjunto con la familia. -crear planes de información sobre el manejo básico de las plataformas de las que se dispone. -elaboración de plan piloto en el manejo de los medios de comunicación.	-Acercar al estudiante y familiares en el conocimiento y manejo de las plataformas virtuales. -Manejo e implementación de mecanismos virtuales en los procesos educación enseñanza en las escuelas rurales.

Se tendrá acceso a las plataformas planteadas como: Skype, Facebook, Gmail Hangouts de Gmail y Team Viewer, por modelo de este se generaran debates, foros y propuestas de mejora a las problemáticas sociales, partiendo de esta perspectiva, los estudiantes generaran proyectos basados en los problemas identificados, siempre con ayuda de los docentes, que le ayudan a plantear objetivos claros en vista del progreso de la comunidad.

#### **5.4. Población.**

Niños y niñas en edades escolares de las escuelas veredales de la zona norte del municipio de Copacabana, estas son: Zarzal la luz, la Veta y Quebrada arriba, y jóvenes entre los 16 y 27 años de edad, que se encuentran desescolarizados por el difícil acceso a la escuela más cercana a su sector.

#### **5.5. Instrumentos de recolección de información**

- 1) Grupo focal, en el que se establecen cuáles son las necesidades y las complejidades de la institución educativa y de los miembros de la comunidad.
- 2) Encuesta, por medio de la cual se puedan establecer procedimientos para abordar en la creación de las aulas virtuales y de los programas de capacitación.
- 3) Cuadro de problemas, método que permite visualizar de manera eficiente las dinámicas sociales y escolares en contexto, para esto es necesario la participación de toda la comunidad educativa.

#### **5.6. Aspectos éticos del trabajo.**

- 1) Respeto por el por las capacidades humanas y de intervención en las comunidades.

- 2) Utilización racional de los recursos materiales, ambientales y humanos que posee la institución y la comunidad.
- 3) crear dinámicas de sostenibilidad del proyecto educativo virtual m ente re estos se encuentra la capacitación a la comunidad educativa en cuanto manejo y uso apropiado de las Tics.
- 4) crear comité educativo encargado del manejo y del reporte , que dé cuenta de los avances y necesidades para la reorganización y evaluación de los sistemas y herramientas utilizados.
- 5) vincular de manera progresiva las necesidades comunitarias al programa de escuelas Virtuales.
- 6) evaluar constantemente el progreso de los programas implementados con toda la comunidad educativa (padres de familia, estudiantes, docentes y directivos institucionales).

## Referencias

- Aguirre; I. (2012) Diseño de un modelo pedagógico – didáctico para el aprendizaje en línea. Universidad Tecnológica de Panamá, 2-14
- Cortes, J. Lozano, J.(2012) Modelos instruccionales en el aprendizaje en red, una mirada a las arquitecturas de los cursos virtuales y sus tendencias. Ingeniería solidaria, revista virtual, 2012.
- Diana M. (2006) Niveles de interacción en la comunicación en Internet. ÁMBITOS. Nº 15 - Año 2006 (pp. 45-57)
- Espinar, E. & Jose, G. M. (Diciembre de 2009). Jóvenes en las redes sociales virtuales: un análisis exploratorio de las diferencias de género. *Feminismo/s*, 87-106.
- Estepa, J. (2002). La reforma del currículo oficial de ciencias sociales en la ESO: qué contenidos y para qué. Íber. [Versión electrónica]. Revista Íber 33
- Gallardo, E; Marqués, L.(2009) Necesidad de competencias TIC para docentes en el PRONAFCAP. Educación y currículo, revista virtual,2009.
- Ibarra, Fonseca, Bautista, Escalante, (2013) Bachilleres e internet. “una soledad acompañada”. Revista educativa, Google académico. 2013
- Lévy. (1999). *Virtaldad, ciberespacio y comunidades virtuales*. Mexico: Educacion y pedagogía.
- MEN, (2015)Plan nacional de educación 2015-2018. Ministerio de educación Nacional. Revista visión, 42-47,2015.
- Montserrat, & Puiggali. (2006). *Escuelas Virtuales*. Bogotá: Pedagogia y didáctica .
- Muñoz, G. (2010). Las redes sociales: ¿Fòrmla mediatica contra la soledad y el aburrimiento? *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(1), 51.-64.
- Naranjo, J., & Ibarra, A. (2013). La socialización mediada en las interacciones juveniles. La construccion del Yo en Facebook. *Revista de Tecnologia y Sociedad*(4).
- Naval, C., Sádaba, C., & Bringué, X. (2003). *Impacto de las tecnologias de la informacion y de la comunicacion (TIC) en las relaciones sciales de los jovenes navarros*. Instituto Navarro de Deporte y Jucentud.
- Pérez, (2011) Curricular y escolaridad. Revista educativa, Google académico. 2013.

- Perfetti, Leal; & Arango. (2001). *Experiencias alternativas para la expansion del acceso a la educacion secundaria para los jovenes en las zonas rurales*. Universidad Autónoma.
- Rodriguez, M; Ibarra, M. (2013) *La Inclusión Social y Educativa En Las Tics*. Virtual educa. Universidad Santo Tomás, 2014.
- Sanchez, A., Boix, J., & Jurado, P. (2009). La sociedad del conocimiento y las Tics: una inmejorable oportunidad para el cambio docente. *Revista de Medios y Educación*, 179-204.
- Tonatiuh, I. (2013). Los jovenes y la apropiacion de la tecnologia. *Revista de Tecnologia y Sociedad*(4).
- Winocur , R. (2005) *Internet en la vida cotidiana de los jóvenes, sociedad y cultura educativa*. Google académico, 2005.