

FORHUM

International Journal of Social Sciences and Humanities



Vol. 4, No. 7, julio-diciembre 2022



FORHUM International Journal of Social Sciences and Humanities

Vol 4. , No. 7 JULIO-DICIEMBRE 2022

ISSN: 2683-2372





FORHUM International Journal of Social Sciences and Humanities

Forhum. International Journal of Social Sciences and Humanities

Vol 4. , No. 7 julio-diciembre 2022

DOI: <https://doi.org/10.35766/j.forhum>

FORHUM. INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES AND HUMANITIES, 4 (7), JULIO-DICIEMBRE 2022, es una Publicación semestral editada por CORPORACIÓN UNIVERSITARIA CIFE S.C. (www.cife.edu.mx), Calle Tabachín, 514, Bellavista, 62140, Cuernavaca, Morelos, México. Tel. (01)777 243 8320. Sitio Web: www.cife.edu.mx/ecociencia E-mail: forhum@cife.edu.mx

Director Editorial: Dr. Josemanuel Luna-Nemecio

Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No.04-2022-041316373800-102, ISSN: 2683-2372, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número, Unidad de Desarrollo Tecnológico de la Corporación Universitaria CIFE S.C., Calle Tabachín, 514, Bellavista, 62140, Cuernavaca, Morelos, México: JUNIO 2022.

Las opiniones e ideas expresadas por los autores no reflejan la postura del editor de la publicación ni de la Corporación Universitaria CIFE S.C.

Forhum International Journal of Social Sciences and Humanities
ISSN: 2683-2372

DOI: <https://doi.org/10.35766/j.forhum>

© Corporación Universitaria CIFE S.C
Cuernavaca, Morelos
www.cife.edu.mx

Forhum International Journal of Social Sciences and Humanities es una revista internacional, de acceso abierto, de publicación semestral y de revisión por pares. Está orientada a economistas, sociólogos, politólogos, abogados, geógrafos, urbanistas, comunicólogos, filósofos, lingüistas, psicólogos, científicos sociales y humanistas en general. *Forhum International Journal of Social Sciences and Humanities* tiene por objetivo la publicación de textos inéditos precedentes de investigaciones teóricas y aplicadas relacionadas con las ciencias sociales y humanidades. *Forhum International Journal of Social Sciences and Humanities* publica artículos en españoles, inglés, francés y portugués.

Para postular artículos, conocer la política editorial, suscripciones y demás información, visite el sitio web:

<https://www.cife.edu.mx/forhum/index.php/forhum/index>

Vol 4. , No. 7, JULIO-DICIEMBRE 2022



Forhum International Journal of Social Sciences and Humanities es publicada por la Corporación Universitaria CIFE S.C y está sujeta a los términos de la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional de Creative Commons.

Estos términos aplican a menos que se establezca de otra forma y pueden ser consultados en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

Director Editorial
Josemanuel Luna Nemecio

Contacto e información
Calle Tabachin 514.
Colonia Bellavista, C.P. 62140
Cuernavaca, Morelos, México
Tel: +52 777 243 8320
Correo electrónico: forhum@cife.edu.mx

Descargo de responsabilidad (Disclaimer).

El Centro Universitario CIFE hace todo lo posible para garantizar la precisión de la información contenida en sus publicaciones. Sin embargo, la Entidad Editora, el Director Editorial y los Editores Invitados no realizan ninguna declaración ni ofrecen garantías en cuanto a la precisión, integridad o idoneidad del contenido publicado para cualquier propósito o aplicación y rechazan todas las declaraciones y garantías, ya sean expresas o implícitas, en la máxima medida permitida por la ley. Por tanto, no pueden ser considerados responsables de los errores o cualquier consecuencia derivada del uso de la información contenida en esta revista. Los puntos de vista y opiniones expresadas no necesariamente reflejan las de los editores o la Entidad Editorial.

Comité Editorial

Dra. Lorena Castilla
University of Essex, Reino Unido

Dra. Mariby Boscán
Universidad del Zulia, Venezuela

Dra. Rosa María Varela Garay
Universidad Pablo de Olavide, España

Dra. Suyai Malen García Gualda
*Instituto Patagónico de Estudios en Humanidades
y Ciencias Sociales, Argentina*

Dra. Fabiana Parra
Universidad Nacional de La Plata (UNLP), Argentina

Dr. Rolando Medina Peña
Universidad Metropolitana (UMET), Ecuador

Dr. Moisés Joel Arcos Guzmán
Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia

Dr. Jesús Antonio Quiñones
Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Colombia

Dr. Antonio Allegretti
St. Augustine University of Tanzania, Tanzania

Dr. Alex Covarrubias V.
*School of Transborder Studies, College of Liberal Arts and
Sciences, Estados Unidos*

Dr. Voltaire Alvarado Paterson
Universidad Academia de Humanismo Cristiano, Chile

Dr. Roberto Simbaña
*Centro de Investigaciones en Ciencias Sociales y
Humanidades desde América Latina, Ecuador*

Comité Científico

Dra. Mónica Patricia Toledo González
Universidad Autónoma de Tlaxcala, México

Dra. Haydeé Parra-Acosta
Universidad Autónoma de Chihuahua, México

Dra. Karla Elizabeth Mariscal Urreta
Universidad Autónoma de Querétaro, México

Dr. Sergio Tobón
Ekap University, Estados Unidos

Dr. Gonzalo Javier Flores Mondragón
Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Dr. Alejandro Escudero
Universidad Autónoma de Querétaro, México.

Dr. Naú Silverio Niño-Gutiérrez
Universidad Autónoma de Guerrero, México.

Dr. Arturo Barraza Macías
Universidad Pedagógica de Durango, México.

Dr. Antonio García-Anacleto
Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México.

Sistemas de Indexación, Catálogos y Repositorios

The logo for Latindex, featuring the word "latindex" in a lowercase, sans-serif font.

Latindex (Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal)

The logo for REDIB, featuring an open book icon above the word "REDIB" in a bold, sans-serif font, with "Red Iberoamericana de Innovación y Conocimiento Científico" written in smaller text below.

REDIB (Red Iberoamericana de Innovación y Conocimiento Científico)

The logo for LatinREV, featuring a map of Latin America to the left of the word "LatinREV" in a bold, sans-serif font, with "Red Latinoamericana de Revistas Académicas en Ciencias Sociales" written in smaller text below.

LatinREV (Red latinoamericana de revistas académicas en ciencias sociales y humanidades)

The logo for ERIHPLUS, featuring the word "ERIHPLUS" in a bold, sans-serif font, with "EUROPEAN REFERENCE INDEX FOR THE HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES" written in smaller text below.

ERIHPLUS (European Reference Index for the Humanities and Social Sciences)

The logo for DRJI, featuring a stylized building icon to the left of the text "Directory of Research Journal Indexing" and "DRJI" in a bold, sans-serif font.

DRJI (Directory of Research Journals Indexing)

The logo for LatAm-Studies, featuring a circular icon with a globe-like pattern above the text "LatAm-Studies" in a bold, sans-serif font, with "Estudios Latinoamericanos" written in smaller text below.

Latam Studies

The logo for Crossref, featuring a stylized "C" icon to the left of the word "Crossref" in a bold, sans-serif font.

Crossref

The logo for Google Scholar, featuring the word "Google Scholar" in a stylized, lowercase font.

Google Academics



Participación en el aprendizaje mediante la creación de contenidos: un proyecto formativo basado en el b-learning.

Participation in learning through content creation: a training project based on b-learning

Resumen: Los estudiantes de la Institución Educativa Preparatoria Yucatán Monseñor Luis Miguel Cantón Marín, ubicada en el área urbana, colonia Centro del municipio de Mérida, Yucatán, presentan una problemática referida al manejo del conflicto (bullying). La presente investigación tiene como objetivo central fortalecer las competencias ciudadanas a partir del planteamiento de una estrategia pedagógica mediada a partir del diseño de contenido digital que permita su afianzamiento. La metodología es de tipo descriptivo y analítico de tipo cualitativo, adoptando una metodología de proyectos formativos que permitan diseñar una planeación didáctica, permitiendo trabajar con la creación de contenidos digitales en estudiantes de educación media superior utilizando la modalidad b-learning, a fin de identificar los intereses de los estudiantes. Los resultados muestran que en la fase de diagnóstico pocos estudiantes consideran que es mal intimidar a los otros, los que realizan estos actos lo normalizan considerando que lo hacen por molestar. El estudio concluye que es de suma importancia señalar que los proyectos formativos deben ser pertinentes para lograr que los estudiantes desarrollen competencias esenciales en las diferentes asignaturas de tecnología, formación cívica y ética.

Palabras clave: b-learning, bullying, competencias ciudadanas, contenido digital, convivir.

Abstract: The students of the Yucatán Monseñor Luis Miguel Cantón Marín Preparatory Educational Institution, located in the urban area, Colonia Centro of the municipality of Mérida, Yucatán, present a problem related to conflict management (bullying). The main objective of this research is to strengthen citizen competencies based on the approach of a pedagogical strategy mediated from the design of digital content that allows its consolidation. The methodology is descriptive and analytical of a qualitative type, adopting a methodology of formative projects that allow the design of didactic planning, allowing work with the creation of digital content in students of upper secondary education using the b-learning modality, in order to identify the interests of the students. The results show that in the diagnostic phase, few students consider that it is wrong to intimidate others; those who perform these acts normalize it, considering that they do it to annoy. The study concludes that it is extremely important to point out that training projects must be relevant to ensure that students develop essential skills in the different subjects of technology, civic education and ethics.

Keywords: b-learning, bullying, citizenship skills, digital content, living together.

Autores

 Jaime Nava Martínez
Universidad Tecmilenio, México.
afat.jnm@gmail.com

Conflicto de intereses

No existe conflicto de interés

Financiamiento

No hubo financiamiento alguno

Agradecimientos

No aplica

Nota

No aplica

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Nava Martínez, J. (2022). Participación en el aprendizaje mediante la creación de contenidos: un proyecto formativo basado en el b-learning. *Forhum International Journal of Social Sciences and Humanities* 4(7): e22473. <https://doi.org/10.35766/j.forhum.22473>

Entidad editora



Introducción

La tecnología de la información ha progresado rápidamente en la sociedad (Van Rensburg & La Thanh, 2017; Salinas, 1995). Esto ha hecho que el desarrollo de competencias digitales (CD) sea esencial no sólo para la vida social de las personas, sino que también sean indispensables para su participación en la vida educativa, laboral y cultural ya que, cada uno de estos entornos tiende a digitalizarse cada vez más (Li & Hu, 2020). Gisbert et al (2016) describen que, estas competencias constituyen una serie de habilidades, conocimientos y actitudes que, de manera articulada, le permiten a las personas hacer un uso seguro y crítico de las TIC, en ámbitos tecnológicos, comunicativos, mediáticos e informacionales (Pinkard et al., 2017).

A nivel mundial, se han propuesto distintos referentes que establecen cuáles son las competencias digitales esenciales que deben desarrollar los estudiantes del siglo XXI. Ejemplo de ello, son los Estándares Nacionales de Tecnologías de la Información y la Comunicación (ISTE, 2008) donde se abordan: 1) la creatividad e innovación, 2) la comunicación y la colaboración, 3) la investigación y el manejo de información, 4) el pensamiento crítico, la solución de problemas y toma de decisiones, 5) la ciudadanía digital y 6) el funcionamiento y los conceptos de las TIC. Asimismo, el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado de España (2017) propone las siguientes competencias: 1) la información y alfabetización informacional (navegación, búsqueda y filtrado de información, el manejo de datos y contenidos digitales, la evaluación de información, y el almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales), 2) la comunicación y colaboración (interacción mediante las tecnologías digitales, compartir información y contenidos digitales, la participación ciudadana en línea, la colaboración mediante canales digitales, uso de la netiqueta y la gestión de la identidad digital), 3) la creación de contenidos (desarrollo de contenidos digitales, la integración y reelaboración de contenidos digitales, los derechos de autor y las licencias y programación), 4) la seguridad (protección de dispositivos, la protección de datos personales e identidad digital, la protección de la salud y la protección del entorno) y, 5) la resolución de problemas (abordaje de retos técnicos, la identificación de necesidades y respuestas tecnológicas, la innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa y la identificación de lagunas en la competencia digital).

En ambos referentes, se incluye la creación de *contenidos digitales* (CCD) o de *recursos educativos digitales* (Patmanthara & Hidayat, 2018) como las habilidades a través de las cuales se pretenden desarrollar productos de valor informativo que serán presentados a través de distintos medios digitales: textuales, hipertextuales, audiovisuales, icónicos, auditivos, multimedia, entre otros (López, 2019). La CCD ha tomado mucha importancia en los últimos tiempos, pues se considera que las estrategias de enseñanza que involucran el desarrollo de la misma, ayudan a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la difusión de saberes y la construcción de experiencias educativas relevantes en términos cognitivos y afectivos para estudiantes y docentes (Fernández- Río, 2018; López et al., 2019).

En la actualidad, tras haber experimentado distintas modalidades educativas durante la pandemia por COVID-19 (Simbolom et al., 2021), diversos autores han puesto de manifiesto que los contenidos digitales representan elementos indispensables para el aprendizaje de los

estudiantes por su indiscutible utilidad en los procesos de generación, comunicación y divulgación del conocimiento (Garduño, 2009). Bermúdez, (2016), manifiesta que “el acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje, pone al alcance de los estudiantes todo tipo de información y múltiples materiales didácticos digitales, que enriquecen los procesos de enseñanza-aprendizaje” (p.8), entre mayor sea la posibilidad de acceso a contenidos digitales por parte de los estudiantes mayor será el aporte a la generación de conocimiento para el desarrollo de competencias. Martínez, M.D. y Chávez, D. (2015), sugieren que la construcción de contenidos digitales, “se constituye como el eje medular de la mediación pedagógica dentro de un entorno virtual los cuales deben de asegurar la motivación y facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes para la adquisición de nuevos conocimientos”; los cuales desde la planeación didáctica deben integrarse curricularmente basado en una intencionalidad pedagógica. En este contexto, Kramer & Han (2009) afirman que, recursos bien diseñados didácticamente pueden: 1) mejorar la comprensión de los temas de clase, 2) flexibilizar los ritmos del aprendizaje, 3) estimular los distintos tipos de aprendizaje, 4) promover las habilidades pensamiento superior, 5) impulsar la creatividad, 6) generar espacios para el trabajo en equipo y 7) incrementar la motivación, interés y disposición de los estudiantes con respecto a su propio aprendizaje.

De igual modo, se ha evidenciado que hoy por hoy algunos campos laborales requieren profesionales con competencias en el uso de la tecnología para la creación de contenido digital y, acorde con esta necesidad, se han adelantado procesos de innovación educativa a nivel universitario (Baranova et al., 2019). Pero, son limitados los estudios donde se proponen proyectos formativos para la CCD dirigidos a adolescentes y jóvenes de educación media superior (Javidi & Sheyban, 2019). De ahí que, el propósito de la presente investigación consiste en presentar un proyecto formativo basado en el blended learning para la creación de contenido digital en estudiantes de educación media superior; considerando que los docentes pueden hacer uso de las TIC como innovación pedagógica a través del diseño de contenido digital para la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje.

La planeación didáctica basada en proyectos formativos

Hoy en día, se espera que los docentes generen espacios de aprendizaje que le permitan a sus estudiantes identificar una situación o problema, recopilar y analizar datos de forma colaborativa, argumentar, intercambiar ideas, generar propuestas, crear productos académicos y reflexionar sobre los mismos (Chung et al., 2020). De modo que, bajo esta perspectiva la formación no se limita a términos estrictamente académicos, sino que, además, busca educar seres humanos capaces de contribuir al desarrollo social sostenible, la calidad de vida y la convivencia. Lo anterior, sugiere la construcción del conocimiento de forma participativa y con ello, estimular el análisis comprensivo y crítico del mundo.

Es así, como surge la idea de los proyectos formativos, definidos por Tobón et al., (2015) como una estrategia que busca desarrollar competencias en los estudiantes mediante la resolución de problemas en diferentes planos (personal, familiar, social, laboral-profesional, ambiental-ecológico, cultural, científico, artístico, recreativo, deportivo, etc. Núñez et al., (2021) expresa que los proyectos formativos constituyen una estrategia

didáctica que permite el abordaje de problemas del contexto en escenarios reales donde los estudiantes proponen o realizan actuaciones concretas para solucionarlos. Con base en ello, es preciso afirmar que, una planeación didáctica innovadora basada en los proyectos formativos: desarrolla un conjunto de actividades articuladas que buscan la resolución de problemas del contexto; establece los productos a lograr y los resultados de aprendizaje considerando el saber ser, saber conocer, saber hacer y saber convivir; promueve el trabajo colaborativo y la gestión del conocimiento; es diseñada desde la transversalidad; implementa la evaluación basada en competencias; busca generar un beneficio o servicio bien sea a los mismos estudiantes, a la institución o a la comunidad; y aporta a la flexibilización del currículo al estar a disposición del contexto en el que se desarrolla (Tobón, 2017).

Tobón et al., (2015) proponen seis momentos esenciales que pueden tenerse en cuenta para llevar a cabo un proyecto formativo (Figura 1). Durante este proceso, se deben llevar a cabo actividades como la identificación del problema, la vinculación de las disciplinas que contribuyen a la resolución del problema, establecer por acuerdo los productos a generar, plantear análisis de casos que generen reflexión y que relacionen el problema con las experiencias previas de los estudiantes, la comprensión general del problema abordado, la interpretación, análisis y argumentación con base en la información obtenida de diversas fuentes, la búsqueda de los recursos necesarios para resolver el problema, la presentación de evidencias necesarias para la resolución del problema, la evaluación colaborativa de dichas evidencias y la socialización del producto final con otros compañeros, con la institución, la familia o la comunidad para generar conciencia y compromiso de los demás hacia la solución del problema.



Figura 1. Momentos y elementos metodológicos clave de los proyectos formativos, tomado de Tobón et al. (2015).

Fundamentos del Blended Learning

Según Milan Huamán (2018) y Morán Peña (2018) el blended learning surgió a inicios del siglo XXI como una alternativa innovadora ante algunas de las limitaciones que presentó

el e-learning en su momento, como la ausencia de contacto humano, el elevado grado de motivación que requieren los estudiantes en cada momento del curso, la necesidad de desarrollar habilidades de aprendizaje independiente, autodisciplina y autoexigencia para la asistencia periódica, entre otras. Esta situación abrió campo a la modalidad hoy conocida como *blended learning* o «aprendizaje híbrido, semipresencial, bimodal, combinado, integrado, mixto y mezclado», la cual está basada en la cultura de la presencialidad y la virtualidad. Se considera como un ambiente en el que se integran actividades que incluyen eventos presenciales con herramientas a través de la web (Rama, 2007; Schank, 2003; Valiathan, 2002; Vasileiou, 2009).

Sin embargo, más allá de concebirse como una mera mezcla de lo presencial con lo virtual o, una integración del aprendizaje tradicional con el aprendizaje digital (Annalakshmi & Catherin, 2019), se puede entender como un diseño metodológico que brinda la oportunidad de establecer profundos cambios en la educación tradicional, pues contribuye a la mejora de las actitudes afectivas hacia el proceso de enseñanza y aprendizaje y, a ajustar del proceso educativo a las características de los participantes, mientras que, el rol protagónico entre estudiantes y maestro es versátil. Además, fomenta la flexibilidad espacio-temporal de la educación, crea escenarios que promueven la transversalidad del currículo y permite que renovación de estrategias para la construcción del conocimiento y el ambiente educativo a través del uso de la tecnología (Alamsyah, Marhento & Siburian, et al., 2021; Killian et al., 2021, Milan Huamán, 2018).

Es por ello que, el b-learning no debe reducirse a la simple combinación del uso de las TIC con clases magistrales típicas, pues contrario a esto, se pretende trabajar en la enseñanza centrada en el aprendizaje y la formación de los estudiantes, el diseño de proyectos que posibiliten el desarrollo de competencias y habilidades para la vida, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas del contexto (Aiello & Willem, 2004; Tuan et al., 2020; Wibawanto & Roemintoyo, 2020). En un ambiente de aprendizaje b-learning, tanto docentes como estudiantes son actores que interactúan para construir conocimiento y lograr aprendizajes significativos en torno a un contexto específico. Este ambiente permite la comunicación (Rizo, 2006), elemento que juega vital importancia para enfrentar no solo problemas académicos otros como el bullying, dado que se permite una transmisión de mensajes y desarrollo de actividades de manera dinámica e interactiva que apoyan el proceso.

Metodología

Se realizó un estudio descriptivo y analítico de tipo cualitativo, en el cual, se adoptó la metodología de los proyectos formativos para diseñar una planeación didáctica que permita trabajar la creación de contenidos digitales en estudiantes de educación media superior, mediante la modalidad b-learning.

Para llevar a cabo el diseño de la planeación didáctica, se siguió el formato de planeación del Centro Universitario CIFE (2018a), donde se estableció en primera instancia la meta de aprendizaje que se pretende alcanzar, se creó un título llamativo para despertar la curiosidad de los estudiantes, se describió el problema del contexto potencialmente significativo para la comunidad enmarcado en torno al bullying, se establecieron los productos esperados como resultado de las actividades propuestas, se describieron las

actividades a realizar integrando el manejo de los contenidos digitales de aprendizaje y se describió el proceso de evaluación formativa mediante el uso de una rúbrica, usada a través de los ambientes virtuales que soportaron el modelo b-learning.

Después de haber diseñado el proyecto formativo, se realizó una autoevaluación de la misma, mediante una lista de cotejo propuesta por CIFE (2018b) y una *Rúbrica de Evaluación de un Proyecto Formativo para la Educación Básica y Media* propuesta por Tobón (2017) que indaga sobre prácticas como el diagnóstico de los estudiantes, los resultados de aprendizaje, el abordaje de problemas del contexto, estructura de los momentos de enseñanza, la planeación de las actividades, la evaluación, la transversalidad, el trabajo colaborativo y los recursos didácticos. Esta rúbrica tiene opciones de respuesta que van desde el Nivel Preformal (muy bajo nivel de pertinencia, profundidad y coherencia con la socioformación) hasta el Estratégico (muy alto nivel).

Resultados

Tabla 1. Formato de planeación de un proyecto formativo.

Título: Tus acciones pueden lastimar: lo que debes saber sobre el bullying o acoso escolar.	Autores: Ángela Patricia Vargas Orozco, Jaime Nava Martínez, Alix Cecilia Chinchilla Rueda
Grado: Media superior Asignatura: Tecnologías de la información y la comunicación Periodo: dos y tres	Fecha de inicio: Fecha de cierre: Sesiones: 10.
Meta de aprendizaje	Referentes
Construir contenido digital para sensibilizar a la comunidad educativa sobre el impacto del bullying en la vida de las personas.	Internacionales: -Declaración universal sobre los derechos humanos. -Convención Americana sobre derechos humanos (pacto de San José de Costa Rica). -Convención sobre los derechos del niño. -Documento Educación de calidad en la era digital. Una oportunidad de Cooperación para la Unesco en América Latina y el Caribe. Nacionales: -Artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos

	<p>Mexicanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Artículo 7° de la Ley General de Educación. -Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018. -Programa Sectorial de Educación 2013-2018. -Marco de Referencia sobre la Gestión de la Convivencia Escolar. -Ruta de mejora escolar 2013. -Política Nacional de Convivencia Escolar 2014. -Programa Nacional de Convivencia escolar 2015. -Bloques de estudio en el campo formativo de Desarrollo personal y para la convivencia, (Asignatura: Formación Cívica y Ética). -Programa de estudios del Componente Básico del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. -Artículo 6° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. -Aprender a Aprender con TIC Estándares TIC para la Educación Básica en México.
<p>Diagnóstico del contexto y características de los estudiantes</p>	
<p>La Institución educativa Preparatoria Yucatán Monseñor Luis Miguel Cantón Marín, está ubicada en la colonia Centro del municipio de Mérida, Yucatán. Se encuentra en el nivel socioeconómico medio y cuenta con un aproximado de 245 estudiantes en la jornada matutina. El modelo educativo se sustenta en el paradigma humanista de la educación, en el constructivismo y en el enfoque basado en el desarrollo de competencias. Además, dentro de sus valores institucionales promueven el compromiso social, el respeto y la empatía. Sin embargo, durante los ciclos escolares 2020-2021 y 2021-2022 se han observado malos tratos y abuso de poder por parte de estudiantes, que tienen entre 15 y 20 años de edad. Esta situación ocurre cada semestre, pero recientemente ha tenido un crecimiento vertiginoso y se ha presentado como algo “normal” en los procesos de socialización de los estudiantes. Hasta el momento, la institución no cuenta con un proyecto o estrategias que le permitan disminuir esta situación social, por lo que se propone una planeación didáctica basada en proyectos formativos para sensibilizar a la comunidad educativa sobre el tema.</p>	
<p>Problema del contexto</p>	<p>Producto por lograr</p>

<p>Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), en México 18 millones 782 mil estudiantes son víctimas de bullying. Esta situación, trae consigo otras problemáticas como el ausentismo, el abandono escolar, el daño en las buenas relaciones entre compañeros, la sensación de inseguridad en la escuela y, en casos extremos, las víctimas pueden experimentar baja autoestima, depresión, soledad, ansiedad y pensamientos suicidas (Obeïd et al., 2020). La institución educativa Prepa Yucatán no es un caso ajeno y es por ello que surge la necesidad de priorizar la prevención de la violencia escolar mediante procesos formativos que propicien la convivencia, favorezcan el clima escolar y busquen el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Comics o historietas -Páginas web o blogs -Infografías -Posters -Cuentos (storytelling) -Podcast -Videos
--	---

Vinculación/transversalidad

Formación cívica y ética:

- Ejercicio responsable de la libertad.
- Sentido de pertenencia y valoración de la diversidad.
- Convivencia pacífica y solución de conflictos.
- Sentido de justicia y apego a la legalidad.

Momento	Eje	Actividades de formación	Sesión	Recursos
Inicio o apertura	<p>1. Motivación frente al proyecto.</p> <p>Acuerdo del producto por lograr, la colaboración y las normas de trabajo.</p> <p>2. Análisis de saberes previos mediante un</p>	<p>Visión compartida:</p> <p>Visualización del corto “no juegues conmigo”.</p> <p>Trabajo colaborativo:</p> <p>Se conformarán cuatro equipos en total. A través de una plantilla en documentos</p>	<p>I y II</p> <p>Presencial</p>	

	<p>caso sencillo y real.</p>	<p>de Google, los estudiantes diseñarán un mural digital, escribiendo algunas de las acciones que los verdaderos amigos hacen y lo que no deberían hacer.</p> <p>Se acudió a la observación directa en su modalidad participante, por lo cual se diseñó y aplicó un instrumento denominado diario de campo en el cuál los estudiantes analizaron un video que se les presentó para interiorizar el aprendizaje de cómo convivir, aunque existan grandes diferencias, respetando al otro, sus costumbres, y su origen.</p> <p>Sensibilización:</p> <p>Se propone una lluvia de ideas, para enlazar las distintas nociones que se tienen de una palabra o concepto. Por medio de esta actividad se harán preguntas que acerquen a los estudiantes a una definición y un panorama general del tema.</p> <p>-La frase eje es: “Si digo la palabra..., ¿en qué piensas?”.</p> <p>La actividad se realizará en siete rondas, una para cada palabra clave: <i>exclusión social, agresión verbal, agresión física directa, agresión física indirecta, amenaza, acoso sexual y bullying</i>. Luego, el docente les ayudará a precisar las ideas y las escribirá en una presentación de Google, que compartirá con sus estudiantes.</p> <p>Por otra parte, se realizó también una</p>		
--	------------------------------	--	--	--

		<p>encuesta de manera virtual a través de formularios google con los estudiantes, en la cual manifiestan sentimientos de discordia ante los compañeros y baja autoestima, esto se evidencia en los estudiantes de manera negativa dentro de sus relaciones ya que si presentan esta condición es por qué no tienen fortalecida su personalidad y por ende la parte de las competencias ciudadanas que es muy importante para ellos. Se hace preciso que el estudiante escuche su interior para que haya un reconocimiento de quien se es en realidad.</p> <p>Para finalizar esta sesión, se presentarán los temas a desarrollar y se realizará una breve retroalimentación.</p>		
<p>Desarrollo o aplicación</p>	<p>3. Gestión del conocimiento (búsqueda, análisis y comprensión de los conceptos esenciales para lograr el producto del proyecto).</p>	<p>Gestión del conocimiento:</p> <p>En esta sesión se apoyará a los estudiantes para que busquen, organicen y comprendan la información relacionada con el bullying mediante la colaboración y el empleo de fuentes confiables de información.</p> <p>Se busca que todos puedan responder: ¿Qué tan común es la intimidación en la escuela? ¿Algunas personas son más propensas a ser intimidadas que otras? ¿Qué hacen los estudiantes cuando son acosados? ¿Qué se siente ser intimidado? ¿Por qué las víctimas de violencia escolar no lo cuentan? ¿A quién puede recurrir una víctima de acoso escolar? ¿Qué puedo hacer si soy testigo de un caso de acoso escolar? ¿Qué deben hacer las escuelas y la comunidad ante la violencia escolar?</p>	<p>III y IV</p> <p>En línea</p>	

		<p>¿Por qué es importante prevenir la violencia escolar? ¿Puede el bullying ser una violación de los derechos? ¿Existen leyes en México contra la intimidación y el acoso?</p> <p>Además, en este momento se abordan conceptos esenciales para el curso como: ¿Qué es el desarrollo de contenidos digitales? ¿Cuáles son los tipos de contenido digital que puedo elaborar? ¿Cuál es el propósito de la integración y reelaboración de contenidos digitales? ¿Qué herramientas puedo utilizar para crear contenidos digitales? ¿Por qué es importante crear contenido digital? ¿Puedo utilizar libremente las obras publicadas en internet? ¿Qué son los derechos de autor? ¿Por qué es importante respetar la propiedad intelectual de otros autores?</p>		
	<p>4. Metodología, ejemplo y contextualización del problema y producto central.</p>	<p>Metodología:</p> <p>En este punto, se les solicitará que conformen equipos de cuatro personas, se elegirá un líder, un coordinador y dos investigadores. Además, consolidarán el tipo de contenido digital que van a desarrollar. Asimismo, se darán a conocer las posibles herramientas que pueden utilizar los estudiantes para crear contenido digital en diferentes formatos.</p> <p>En este caso, se proponen:</p> <p><i>-Comics o historietas:</i></p> <p>Pixton (edu-es.pixton.com/solo/)</p> <p>Microsoft powerpoint, Bitmoji</p>	<p>V y VI</p> <p>Virtual y presencial</p>	

		<p>(bitmoji.com/)</p> <p>-Páginas web o blogs: Wix (es.wix.com/), Google sites (sites.google.com/new?tgif=d), Blogger (blogger.com/)</p> <p>-Infografías y pósters: Genially (genial.ly/es/), Infogram (infogram.com/), Piktochart (piktochart.com/), Canva (canva.com/es es/), Easelly (easel.ly/), Venngage (venngage.com/).</p> <p>-Cuentos o ebooks (storytelling): Documentos de Google (https://docs.google.com/)</p> <p>-Podcast: Spreaker (spreaker.com/), Audacity (audacityteam.org/), Skype, Anchor (anchor.fm/), Google podcast (podcasts.google.com/)</p> <p>-Vídeos: Powtoon (powtoon.com/), Moovly (moovly.com/), Videoscribe (videoscribe.co/en/free-trial/), Animaker (animaker.es/) Microsoft powerpoint.</p> <p>Contextualización: en una mesa redonda, el docente comparte con los estudiantes la situación actual de la escuela con respecto a los casos de bullying, violencia y acoso escolar. Escucha experiencias o en casos donde hayan sido testigos y socializa los métodos de prevención. Menciona datos y cifras a nivel nacional e internacional, señalando las causas y las consecuencias a corto y largo plazo para las víctimas en distintos aspectos (personal, social, la salud).</p>		
--	--	--	--	--

	5. Aplicación en el problema mediante la colaboración y el logro del producto central.	Durante estas sesiones los estudiantes desarrollarán su producto central y el docente brindará asesorías en el manejo de las plataformas y softwares.	VII y VIII Virtual	
Cierre o socialización	6. Mejora del producto a partir de un instrumento de evaluación.	<p>Metacognición:</p> <p>Luego de que los estudiantes tienen listos sus productos, se realiza la revisión de los mismos con base en una rúbrica analítica. Se realizan sugerencias y se da espacio para la mejora.</p> <p>Coevaluación y autoevaluación: Los integrantes se evalúan entre ellos, valorando el grado de implicación, actitud e interés de los distintos integrantes del equipo. Igualmente, realizarán de manera individual la reflexión sobre sus propios logros y aspectos a mejorar.</p>	IX Virtual	
	7. Socialización del producto con los pares y la comunidad.	Finalmente, se espera que cada 2 de mayo (día internacional contra el acoso escolar), los estudiantes puedan compartir el problema y los productos logrados con los pares, la familia, la institución educativa y la comunidad. Fortaleciendo la propia formación y contribuyendo a la formación de otros.	X Presencial	

Tabla 2. Lista de cotejo para evaluar un proyecto formativo.

Indicadores	Presencia	Ausencia	Porcentaje	Aspectos a mejorar
1. Se establece un título significativo que genera interés y curiosidad frente al trabajo. El título toma en cuenta el problema y el producto.	✓		2%	
2. La planeación se basa en un problema del contexto que potencialmente es significativo para los estudiantes. Este problema se articula con un producto. El problema describe una necesidad puntual a ser abordada en un entorno concreto. La necesidad puede ser: dificultad, vacío, conflicto, o reto de mejorar, crear o innovar un producto o servicio. Se parte del diagnóstico del contexto y se consideran las características de los estudiantes.	✓		10%	
3. Se describe un producto integrador de la secuencia didáctica, el cual es el resultado de las actividades propuestas. Es un producto concreto y pertinente en el contexto. Se consideran las características de los estudiantes.	✓		10%	
4. Las actividades de formación siguen un orden tentativo, se complementan y tienen concordancia con el problema, los aprendizajes esperados y el producto.	✓		10%	
5. Las actividades se describen como acciones por realizar, de manera breve e integrando el manejo de los recursos.	✓		10%	
6. Se tienen como mínimo las siguientes actividades, de manera explícita o implícita: 1) Visión compartida, relacionada con la motivación frente al proyecto y el acuerdo	✓		20%	

del problema y del producto a lograr. 2) Análisis de saberes previos. 3) Búsqueda, comprensión y análisis de los conceptos esenciales para interpretar y argumentar el problema. 4) Metodología y análisis de un ejemplo en torno a la resolución del problema aplicando el aprendizaje o aprendizajes esperados. 5) Abordaje del problema mediante el trabajo colaborativo. 6) Mejora del producto mediante la metacognición, aplicando un determinado instrumento de evaluación. 7) Socialización del producto.				
7. En las actividades se describe el proceso de evaluación formativa mediante actividades puntuales, como: -Procesos de autoevaluación y coevaluación -Acciones de metacognición -Acciones de mejora del producto hasta lograr el nivel satisfactorio.	✓		10%	
8. Las actividades tienen en cuenta las características de los alumnos.	✓		10%	
9. Se describe la entrega a los estudiantes de un instrumento desde el inicio de la secuencia didáctica para que ellos evalúen los avances en su producto de aplicación y realicen mejoras en éste. El instrumento es analizado con los alumnos para que sea comprendido.	✓		10%	
10. En las actividades se aborda el proceso de vinculación o transversalidad. Es decir, se considera al menos un aprendizaje esperado o contenido de otra asignatura, área o disciplina	✓		2%	
11. Hay indicaciones sobre el proceso de trabajo colaborativo en las actividades propuestas. Por ejemplo, se indica el	✓		6%	

acuerdo de una meta, la distribución de roles, etc.				
---	--	--	--	--

Discusión

Investigaciones anteriores, han revelado el incremento de la violencia escolar en México (Gómez-Nashiki, 2021; Orozco-Vargas et al., 2021; Vega-Cauich, 2019; Vega, 2016). Esta situación, ha sido objeto de estudio desde hace décadas, principalmente por las consecuencias que trae consigo a nivel académico, personal y social, pues conduce a experiencias negativas en el entorno escolar, haciendo que los estudiantes se sientan rechazados por el grupo y sean sometidos a distintos tipos de violencia y acoso (Cerezo, 2009; Olweus, 1993).

A este respecto, se ha dicho que los docentes tienen un rol fundamental en la gestión del acoso escolar, pues como educadores y agentes de socialización, están en la posición de ayudar a promover relaciones saludables entre los estudiantes y prevenir interacciones negativas (De Luca et al., 2019; Smith & Shu, 2000). Como lo menciona Jiménez et al., (2021) aquellos docentes que se involucran en su práctica, muestran sintonía afectiva y apoyo hacia sus estudiantes podrían contribuir a generar un clima de aula donde los estudiantes perciban el apoyo de los demás, participen en las actividades propuestas y vean a sus compañeros como amigos.

Con base en ello, sensibilizar sobre esta situación es el primer paso para la prevención, junto con la co-creación de conocimiento sobre el acoso y la victimización (De Luca et al., 2019). Hasta el momento, no se había diseñado un plan para sensibilizar a la comunidad de la Preparatoria Yucatán Monseñor Luis Miguel Cantón Marín en torno a la violencia escolar. Estudios relacionados se han enfocado en evaluar la incidencia de este problema en Yucatán, sin embargo, no se han publicado estrategias adecuadas que permitan disminuir el abuso entre iguales y educar a los jóvenes para la convivencia (Castillo & Pacheco, 2008).

A partir de esta necesidad, se logró el desarrollo de la presente planeación didáctica como parte del esfuerzo por prevenir el bullying mediante el uso adecuado de la tecnología. Asimismo, se ha evidenciado que la experiencia de crear contenidos de manera colaborativa en los procesos educativos, puede resultar significativa para el aprendizaje permanente (López, 2019). Es por ello que, consideramos que la transversalización de la planeación para la creación de contenido digital, junto con la sensibilización hacia un problema del contexto importante para la república como lo es el bullying, es una estrategia innovadora, colectiva y práctica que puede ayudar a la construcción de escenarios de paz, convivencia, inclusión y equidad (Montenegro, 2018).

Conclusiones

Se desarrolló una planeación didáctica basada en la metodología de los proyectos formativos para trabajar la competencia digital de creación de contenidos, al mismo tiempo que se busca generar material digital para la sensibilización hacia la violencia escolar. Con base en ello, es preciso señalar

que los proyectos formativos son pertinentes para lograr que los estudiantes desarrollen competencias esenciales en las asignaturas de tecnología y formación cívica y ética.

El proyecto formativo aquí presentado, crea espacios de participación activa para los estudiantes, donde, se propone la resolución de un problema del contexto, la gestión del conocimiento, el trabajo colaborativo y la socialización de los resultados con la comunidad. Esto posibilita que los estudiantes tengan un rol protagónico en su propio proceso de aprendizaje, estén más motivados e interesados.

Referencias

- Alamsyah, M., Marhento, G., Siburian, M. F., Astuti, I. A. D., & Bhakti, Y. B. (2021). Application of blended learning with Edmodo based on POE learning model to increase students understanding of science concepts. *Journal of Physics: Conference Series*, *1806*(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1806/1/012121>
- Annalakshmi, N., & Catherin Jayanthi, A. (2019). Blended learning: Augmenting academic performance of high school students. *International Journal of Advanced Science and Technology*, *28*(18), 677–683.
- Baranova, T. A., Tokareva, E. Y., Kobicheva, A. M., & Olkhovik, N. G. (2019). Effects of an integrated learning approach on students' outcomes in St. Petersburg Polytechnic University. *ACM International Conference Proceeding Series*, 77–81. <https://doi.org/10.1145/3369199.3369245>
- Bermúdez, G. (2016). Ambientes De Aprendizaje Mediados Por TIC, Virtuales O E-Learning E Híbridos O Blenden-Learning. *Revista Virtu@lMente*, 119–134.
- Castillo, C., & Pacheco, M. M. (2008). Perfil del maltrato (bullying) entre estudiantes de secundaria en la ciudad de Mérida, Yucatán. *Revista mexicana de investigación educativa*, *13*(38), 825–842. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662008000300007&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Cerezo, F. (2009). Bullying: análisis de la situación en las aulas españolas. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, *9*(3), 383–394.
- Chung, C. C., Huang, S. L., Cheng, Y. M., & Lou, S. J. (2020). Using an iSTEAM project-based learning model for technology senior high school students: Design, development, and evaluation. *International Journal of Technology and Design Education*, 1–37. <https://doi.org/10.1007/S10798-020-09643-5/TABLES/12>
- CIFE (2018a). Formato para la planeación de un proyecto formativo. Centro Universitario CIFE (www.cife.edu.mx). CIFE (2018b). Lista de cotejo para evaluar un proyecto formativo en educación básica y media. México: Centro Universitario CIFE (www.cife.edu.mx).

- De Luca, L., Nocentini, A., & Menesini, E. (2019). The teacher's role in preventing bullying. *Frontiers in Psychology*, 10(AUG), 1830. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2019.01830/BIBTEX>
- Fernandez-Rio, J. (2018). Creación de vídeos educativos en la formación docente: un estudio de caso. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 21(1), 115–127. <https://doi.org/10.6018/REIFOP.21.1.293121>
- Garduño, R. (2009). Contenido educativo en el aprendizaje virtual. *Investigación bibliotecológica*, 23(47). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2009000100002
- Gisbert, M., González, J., & Esteve, F. M. (2016). Competencia digital y competencia digital docente: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 74–83. <https://doi.org/10.6018/RIITE2016/257631>
- Gómez-Nashiki, A. (2021). Cyberbullying: Arguments, actions, and decisions of bullies and victims in high schools in colima, mexico | Cyberbullying: Argumentos, ações e decisões de agressores e vítimas em escolas de ensino médio em Colima, México. *Revista Colombiana de Educacion*, 1(83). <https://doi.org/10.17227/RCE.NUM83-10681>
- ISTE. (2008). *NETS for Students: National Educational Technology Standards for Students, Second Edition, ESTÁNDARES NACIONALES (EEUU) DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) PARA ESTUDIANTES (2007) (NETS•S) POR SU SIGLA EN INGLÉS*. <http://www.iste.org>
- Javidi & Sheyban. (2019). *K-12 Cybersecurity Education, Research, and Outreach*.
- Jiménez, T. I., Moreno-Ruiz, D., Estévez, E., Callejas-Jerónimo, J. E., López-Crespo, G., & Valdivia-Salas, S. (2021). Academic Competence, Teacher–Student Relationship, and Violence and Victimization in Adolescents: The Classroom Climate as a Mediator. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2021, Vol. 18, Page 1163, 18(3), 1163. <https://doi.org/10.3390/IJERPH18031163>
- Killian, C. M., Mays Woods, A., Graber, K. C., & Templin, T. J. (2021). Factors associated with high school physical education teachers' adoption of a supplemental online instructional system (iPE). *Journal of Teaching in Physical Education*, 40(1), 136–145. <https://doi.org/10.1123/JTPE.2019-0188>
- Kramer, B., & Han, P. (2009). Educational Content Creation and Sharing in a Technology-rich Environment. *International Journal on Advances in Software*, 2(2&3), 188–201. https://www.researchgate.net/publication/234556318_Educational_Content_Creation_and_Sharing_in_a_Technology-rich_Environment
- Li, X., & Hu, R. (2020). Developing and validating the digital skills scale for school children (DSS-SC). *Information Communication and Society*. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2020.1864002>

- López, B. C. (2019). Gestión de información y creación de contenido digital en el prosumidor millennial. *Apertura*, 11(1), 24–39. <https://doi.org/10.32870/Ap.v11n1.1375>
- López, J., Pozo, S., Fuentes, A., & López, J. (2019). Creación de contenidos y flipped learning: un binomio necesario para la educación del nuevo milenio. *Revista Española de Pedagogía*, 77(274), 535–556. <https://www.jstor.org/stable/26768197>
- Martínez, M.D. y Chávez D. (2015) Plataforma tecnológica construcción de contenidos digitales para un posgrado virtual. *Revista RA XIMHAI*. Volumen 1, Número 4. ISSN 1665. Págs. 369-379. <http://www.redalyc.org/pdf/461/46142596027.pdf>.
- Milan Huamán, J. C. (2018). Plataformas educativas. *Universidad Nacional De Educación*, 73.
- Montenegro, L. (2018). Desarrollo De Contenidos Digitales Basado En Tic. *Encuentros Virtual Educa*. <https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/argentina2018/oK7hYeZMfPGJQFuGh6zqtJCKCm82oBEL6xdApNvA.pdf>
- Morán Peña, F. E. (2018). La Modalidad de Educación Semipresencial en el Sistema Nacional de Educación Ecuatoriano. *TDX (Tesis Doctorals En Xarxa)*. <http://www.tesisenred.net/handle/10803/667012>
- Núñez, N., Chanduví-Calderón, W., Ballena de la Cruz, A. D., & Ayala, J. E. (2021). Proyectos formativos y de investigación acción como estrategias didácticas en la formación de docentes peruanos. *Revista de ciencias sociales, ISSN-e 1315-9518, Vol. 27, N°. Extra 4, 2021, págs. 364-378, 27(4), 364–378*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8145527&info=resumen&idioma=ENG>
- Obeid, S., Sacre, H., Hallit, S., & Salameh, P. (2020). School Bullying The Silent Epidemic: A Cross-Sectional Study of Factors Associated With Peer Victimization Among Lebanese Adolescents. *Journal of Interpersonal Violence*, 0(0), 1–23. <https://sci-hubtw.hkvisa.net/10.1177/0886260520922376>
- OCDE. (2001). La OCDE. *Organización Para La Cooperación y El Desarrollo Económico*, 35. <http://www.oecd.org/centrodemexico/44358788.pdf%0Ahttp://www.oecd.org/>
- Olweus, D. (1998). Bullyin Y Com Lect 12. *Conductas de Acoso y Amenaza Entre Escolares*, 1–160.
- Orozco-Vargas, A. E., García-López, G. I., Venebra-Muñoz, A., & Aguilera-Reyes, U. (2021). A multidimensional model of bullying in Mexico: Family and psychological factors | Un modelo multidimensional de la violencia escolar en México: Factores familiares y psicológicos. *Behavioral Psychology/ Psicología Conductual*, 29(3), 647–666. <https://doi.org/10.51668/bp.8321308s>
- Patmanthara, S., & Hidayat, W. N. (2018). Improving Vocational High School Students Digital Literacy Skill through Blended Learning Model. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012076>

- Pinkard, N., Erete, S., Martin, C. K., & McKinney de Royston, M. (2017). Digital Youth Divas: Exploring Narrative-Driven Curriculum to Spark Middle School Girls' Interest in Computational Activities. *Journal of the Learning Sciences*, 26(3), 477–516. <https://doi.org/10.1080/10508406.2017.1307199>
- Rama, C. (2007). La despresencialización de la educación superior en América Latina: ¿tema de calidad, de cobertura, de internacionalización o de financiamiento?, *Apertura*, 7 (6). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68800604>
- Rizo, M. (2006). La interacción y la comunicación desde los enfoques de la psicología social y la sociología fenomenológica. *Análisis*, 33, 45-62. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2136324>
- Salinas, J. (1.995): Las redes: Ordenadores y Telecomunicaciones en la Enseñanza Secundaria. *Aula de Innovación Educativa*, núm 40-41 Jul-Agosto, 10-14.
- Schank, R. (2003). Blended Learning. *International Journal on e-learning*, 6 (2), 157-185.
- Simbolon, R., Saragih, A. H., & Situmorang, J. (2021). Development of Hypercontent Based Learning Model for High School Students. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1811(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1811/1/012122>
- Smith, P. K., & Shu, S. (2000). What Good Schools can Do About Bullying: Findings from a Survey in English Schools After a Decade of Research and Action. *Childhood*, 7(2), 193–212. <https://doi.org/10.1177/0907568200007002005>
- Tobón, S., Cardona, S., Vélez, J. B., & López, J. (2015). Proyectos formativos y desarrollo del talento humano para la Sociedad del Conocimiento. *Acción Pedagógica*, 24(1), 20–31. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6224808>
- Tobón, S., Martínez, J., & Quiriz, T. (2017). Prácticas pedagógicas: Análisis mediante la cartografía conceptual Pedagogical Practices: Analysis by conceptual cartography. *Espacios*, 39(No. Especial), 31. https://www.researchgate.net/publication/328851969_Practicas_pedagogicas_Analisis_mediante_la_cartografia_conceptual_Pedagogical_Practices_Analysis_by_conceptual_cartography
- Tuan, B. A., Thao, T. T. T., Anh, N. N. P., & Dien, L. T. (2020). Using Dual-use Electronic Lectures in E-learning: An Empirical Study of Teaching and Learning Mathematics at Vietnamese High Schools. *Proceedings of 2020 5th International Conference on Green Technology and Sustainable Development, GTSD 2020*, 612–617. <https://doi.org/10.1109/GTSD50082.2020.9303082>
- Valiathan, P. (2002). www.astd.org. http://www.astd.org/LC/2002/0802_valiathan.htm
- Van Rensburg & La Thanh, H. (2017). Teachers' Use of Facebook Motivating Vietnamese Students to Improve Their English Language Learning. In *Education in the Asia-Pacific Region* (Vol. 40). https://doi.org/10.1007/978-981-10-4944-6_1
- Vasileiou, I. (2009). Blended Learning: the transformation of higher education curriculum. *The Journal for Open and Distance Education and Education Technology*, 5(1). <http://>

- www.academia.edu/180710/Blended_Learning_The_transformation_of_Higher_Education_curriculum
- Vega, J. (2016). La pandemia de bullying en México: políticas sociales urgentes. *Trabajo Social UNAM*, 4, 71–87. <http://www.revistas.unam.mx/index.php/ents/article/view/54056>
- Vega-Cauich, J. I. (2019). Prevalencia del bullying en México: un meta-análisis del bullying tradicional y cyberbullying. *Diversitas perspectiv. psicol*, 15(1), 113–129. <https://doi.org/10.15332/S1794-9998.2019.0015.09>
- Wibawanto, H., & Roemintoyo. (2020). *The Learning Method of Society 5.0 During New Normal in Indonesia*. 1–6. <https://doi.org/10.1145/3452144.3452196>