

Las Herramientas Web 2.0 como fortalecimiento de comunicación en el aula

MONDRAGON-DIEGO, José Luis*† y TORRES-TREJO, Sandra Lilia

Universidad Tecnológica Fidel Velázquez, Calle Emiliano Zapata S/N Col. El Tráfico Nicolás Romero Edo. México

Recibido Octubre 15, 2017; Aceptado Diciembre 20, 2017

Resumen

Es evidente que los dispositivos tecnológicos han evolucionado la forma de comunicarnos en la sociedad, sin duda estos cambios han afectados el entorno de comunicación educativa favoreciendo el tiempo de respuesta en la comunicación dentro de un curso presencial. Actualmente la mayoría de los alumnos y docentes cuentan con un dispositivo móvil configurado a una conexión móvil que les permite tener activado el uso de datos y al mismo tiempo el envío de información en tiempo real. Así mismo el incorporar herramientas de comunicación efectivas dentro del entorno del estudiante puede facilitar su probable comprensión de las indicaciones, dudas e inquietudes de los alumnos durante un curso. Es por ello que en el siguiente artículo se exponen las ventajas que tiene el uso de recursos informáticos entre ellos tenemos correo electrónico, video conferencias, uso de aplicaciones como WhatsApp y redes sociales.

Alumno, docente, dispositivo tecnológico, correo electrónico, WhatsApp, Redes sociales, Web 2.0

Abstract

It is clear that technological devices have evolved the way we communicate in society, without a doubt these changes have affected the environment of educational communication favoring the response time in communication within a classroom course. At present most of the students and teachers have a mobile device configured to a mobile connection that allows them to have the use of data activated and at the same time the information in real time. Also incorporating effective communication tools within the student's environment can facilitate their likely understanding of students' prompts, concerns and doubts during a course. That is why the following article exposes the advantages of using computer resources among them we have e-mail, video conferences, use of applications such as WhatsApp and social networks..

Student, teacher, technological device, email, WhatsApp, Social networks, Web 2.0

Citación: MONDRAGON-DIEGO, José Luis y TORRES-TREJO, Sandra Lilia. Las Herramientas Web 2.0 como fortalecimiento de comunicación en el aula. Revista de Pedagogía Crítica. 2017.1-2, 43-48

*Correspondencia al Autor: jose.mondragon@nube.unadmexico.mx

† Investigador contribuyendo como segundo autor.

Introducción

La educación virtual se caracteriza por ser una modalidad que permite incorporar múltiples herramientas de la Web 2.0 al entorno educativo. Las aulas virtuales, son espacios dentro de una plataforma (Moodle© o Blackboard) desde donde accedemos a los recursos tecnológicos dispuestos en el ambiente de aprendizaje, con base en un planteamiento didáctico enfocado en la consecución de propósitos educativos.

Dicho lo anterior los ambientes virtuales de aprendizaje usan herramientas tecnológicas para incorporar en el Aula el modelo de aprendizaje, sobretodo se apoyan de herramientas de comunicación como es el correo electrónico, foros de discusión, redes sociales y demás.

Cabe mencionar que las herramientas de comunicación cada vez se han hecho más requeridas no solo para un ambiente virtual sino para el aprendizaje tradicional escolarizado debido a que la educación tradicional se ha visto transformada por los avances tecnológicos que se dan día a día en la World Wide Web(WWW), entre estas tenemos los siguientes ejemplos: El correo electrónico redes sociales, han transformado diversos sectores de la vida cotidiana, volviéndose indispensables para muchas actividades.

La Web 2.0 es un “concepto desarrollado en el 2004, por Tim O’Really para referirse a las aplicaciones de Internet que se modifican gracias a la participación social” (RUIZ REY, 2015). Es por eso que a través de los servicios que ésta ofrece, existe información mejor organizada en Internet y usuarios más activos y creativos con acceso a diversas herramientas y plataformas para crear y difundir contenidos.

Cuando se habla de la Web 2.0, “nos referimos a una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia del usuario para proporcionar servicios interactivos en red dando a éste el control de sus datos” (CDI, 2015). La primera etapa del Internet facilitaba el acceso a una gran cantidad de información pero existía en su uso una limitada capacidad del usuario para enviarla, manejarla o transformarla

La Web 2.0 no sólo se puede interactuar en tiempo real con otras personas, sino que sirve para construir y transforma contenidos de la Web. Actualmente se perfila la Web 3.0 o Web semántica que proporcionará un acceso mayor a la gran cantidad de información existente, proporcionando al usuario únicamente la que realmente busca de una forma eficaz y rápida, ya que “clasifica la información de manera más eficiente, a fin de devolver resultados más precisos a las solicitudes de búsqueda de los usuarios” (SALAZAR, 2011), esto independientemente de los dispositivos que se utilicen para ello. Ramírez y Peña (2015) señalan que la Web semántica puede contribuir a mejorar las redes de aprendizaje en temas como: uso de unidades de aprendizaje, rol del estudiante, funcionalidades de navegación y búsqueda de información en función de los estilos de aprendizaje predominante, entre otras aplicaciones incluidas el sector de educativo.

La educación no puede aislarse de la revolución tecnológica que está permeando a todos los ámbitos y exige, sin lugar a dudas, modificar los procesos de comunicación en su contexto, así como las metodologías pedagógicas tradicionales para adaptarlos a los nuevos paradigmas tecnológicos actuales.

Metodología a Desarrollar

Aplicando la teoría del constructivismo dado que para Jean Piaget, biólogo, psicólogo y epistemólogo nacido en Suiza (1896 - 1980), ha sido considerado como una de las figuras más notables de las ciencias de la conducta de los últimos tiempos. Y aunque no fue pedagogo, sus estudios han contribuido grandemente a comprender cómo aprendemos y con ello cómo podemos generar procesos de aprendizaje.

Jean Piaget en base a sus experiencias tanto en el campo de la psicología, como en el de la biología se dedicó a elaborar una teoría del conocimiento que permitiese comprender el desarrollo del pensamiento. Él quería comprender cómo funciona el cerebro a la hora de almacenar información.

En su teoría, Piaget describe cómo los seres humanos conocen, reúnen y organizan toda la información que van adquiriendo del medio donde viven, a través de un constante intercambio.

Piaget afirma que es a través de una interacción activa que las personas aprenden, esto quiere decir que es cuando hacemos algo, cuando razonamos, cuando imaginamos, cuando manipulamos cosas, cuando realmente aprendemos. Es cuando se realizan estos procesos que es actor y protagonista del propio aprendizaje.

Al aprender de manera activa la persona, va adquiriendo experiencias que almacena en su cerebro. Según Piaget, todas estas experiencias de aprendizaje se agrupan de manera organizada formando estructuras, que se conectan con otras que ya existían. De esta forma la estructura mental está en constante construcción.

Según Piaget el conocimiento es producto de las interrelaciones entre el sujeto y el medio y se construye gracias a la actividad física e intelectual de la persona que aprende.

En base al trabajo y metodología del constructivismo se considero diseñar un proyecto de fin de cuatrimestre donde los alumnos reforzarán lo aprendido durante el curso llevándolo a un proyecto de aplicación en donde pudiesen utilizar las herramientas Web 2.0 para facilitar la interactividad entre los usuarios al permitirles compartir y difundir diferentes tipos de contenidos gracias a los múltiples servicios que ésta ofrece, entre ellos se destacan los blogs, wikis, redes sociales y comunidades virtuales especializadas en compartir videos, imágenes, música y demás..

En base a los argumentos teóricos se consideró realizar un estudio de como los alumnos aprenden con el apoyo de las Herramientas Web 2.0 my que tanto se les facilita el trabajo con estas dentro de un curso presencial a nivel superior de la carrera Técnico Superior Universitario en Informática de segundo cuatrimestre con la materia de Base de datos II Para evidenciar su portafolio de Evidencias de la materia Se pidió por equipo hacer uso del manejo de algunas herramientas de la Web 2,0 para saber cuál es el impacto en el uso y sobretodo en el manejo de los recurso como fortalecimiento de aprendizaje, comunicación y grado de creatividad que los alumnos demuestran tener durante la actividad.

Para el trabajo se solicitó se dividieran en equipos se asignaron diferentes actividades enfocadas a las herramientas Web 2.0 tal cual fue que desarrollaran en Google Suite, un blogger, que tuviera la presentación de cada uno de los integrantes mediante un “Avatar” con el uso de la herramienta Voki la cual permite crear Avatar animados con las características de la persona en modo caricatura, incorporando voy y animación.

Artículo

Así mismo se solito la elaboración de un Video para la presentación del proyecto final de la asignatura usando alguna de las siguientes herramientas Hangout, Skype o Messenger, y finalmente el desarrollo de un tema del contenido del cursos que tuviese introducción , desarrollo y conclusiones.

Resultados

Algunos de los resultados de los blogger de estos trabajos son los siguientes:

https://proyectos-base.blogspot.mx/2017/07/blog-post.html?showComment=1501543709631



Figura 1 del Blogger equipo 1

https://dmbmlg.blogspot.mx/



Figura 2 del Blogger equipo 2

https://sites.google.com/view/base-de-datos-ii-samis/p%C3%A1gina-principal



Figura 3 del Blogger equipo 3

http://ligaamg.blogspot.mx/



Figura 4 del Blogger equipo 4

Conclusiones

Es importante mencionar lo que se observó al término de la entrega de los proyectos, fueron varias situaciones en particular entre estas, la facilidad que tienen los estudiantes de usar las herramientas Web 2.0, dada la capacidad de habilidades tecnológicas con las que disponen y han desarrollado a lo largo de su vida. También otra característica que se observo fue la facilidad de auto aprendizaje y búsqueda de información en la mayoría de los equipos, esto debido que en las especificaciones del trabajo solo se proporcionaron las especificaciones de entrega y los links de tutoriales del manejo de dichas herramientas. Así mismo se observó que del 100 por ciento de los trabajo entregados al menos el 80 % cumplió con lo solicitado.

Los alumnos generaron un patrón de creatividad en el desarrollo de su perfil Voky así como durante la exposición de su proyecto en el video demostraron la capacidad de transmitir su aprendizaje que desempeñaron en el curso mediante su exposición oral. Un 90% del grupo indico que le gusto la forma de trabajo la cual es inusual para la presentación de proyectos finales como es el caso de su portafolio de evidencias del curso.

Así mismo se observa con este estudio que la educación no puede aislarse de la revolución tecnológica que está permeando a todos los ámbitos y exige, sin lugar a dudas, modificar los procesos de comunicación en su contexto, así como las metodologías pedagógicas tradicionales para adaptarlos a los nuevos paradigmas tecnológicos actuales.

Para Acuña (2012), las nuevas tecnologías están presentes en las actividades de los estudiantes. De ahí la importancia de que el mundo interno de los alumnos del siglo XXI esté vinculado con las tecnologías en la mayor parte de las dimensiones y que tenga una relación directa con su formación.

De igual manera, es recomendable considerar que, para orientar el uso adecuado de la tecnología digital en los estudiantes, es importante que el docente conozca y utilice de manera cotidiana sus servicios y que tenga una visión crítica sobre sus ventajas e inconvenientes.

Así mismo se observó que para el desarrollo de los proyectos de cada equipo de estudiantes se afirma la teoría de Piaget que define la equilibración como la búsqueda de coherencia entre la experiencia adquirida y la estructura mental que ya posee.

Y es a través de la creación de conflictos cognitivos que surge la necesidad de aprender.

Referencias

ACUÑA LIMÓN, A., “El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación”, México: ANUIES, 2012.

SALAZAR ARGONZA, J., “Estado actual de la web 3.0 o red semántica”, Revista Digital Universitaria, 2011 [en línea]: <<http://www.revista.unam.mx/vol.12/num11/art108/art108.pdf>>

MANRIQUE MALDONADO, Katia Aleyda, "La Web 2.0 y sus servicios como herramientas en el entorno educativo del siglo XXI", Revista Digital Universitaria, 1 de septiembre de 2015, Vol. 16, Núm. 9. Disponible en Internet: <<http://www.revista.unam.mx/vol.16/num9/art76/index.html>>ISSN: 1607-6079.”

PÉREZ GARCÍA, Á., “Redes sociales y educación. Una reflexión acerca de su uso didáctico y creativo” [en línea]: <<http://www.creatividadysociedad.com/articulos/21/12.%20Redes%20Sociales%20y%20educacion.%20Una%20reflexion%20acerca%20de%20su%20uso%20didactico%20y%20creativo.pdf>>

NELSON DARÍO ROLDÁN LÓPEZ, “Ambientes virtuales de aprendizaje (AVAS): ¿Cómo quieren aprender los estudiantes?” Revista Virtual Universidad Católica del Norte, núm. 19, septiembre-diciembre, 2006 Fundación Universitaria Católica del Norte Medellín, Colombia [En línea]: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194220467003>>

UNADM (2017) Curso Propedéutico para el aprendizaje Autogestión en un ambiente virtual 2017. [En línea]: <http://www.admisionceit.unadmexico.mx/ceit2017/course/view.php?id=13§ion=3>

JORGE AUGUSTO JARAMILLO MUJICA. “Un modelo de aula virtual en Moodle con uso de herramientas Web 2.0”. Universidad Militar Nueva Granada Bogotá, Colombia. [En línea en]: <http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/3879/1/VE13.306.pdf>

GONSALEZ ALVAREZ CLAUDIA MARÍA. “Aplicación del constructivismo social en el Aula” Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa en Educación Bilingüe y Multicultural –IDIE- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura, -OEI- Oficina Guatemala.