



UADY
FACULTAD DE
EDUCACIÓN

IMPLEMENTACIÓN DE LA HERAMIENTA ENGRADE COMO PORTAL DE
INFORMACIÓN Y DIFUSIÓN DE TAREAS, CALIFICACIONES Y
ASISTENCIA, EN UNA INSTITUCIÓN DE NIVEL SUPERIOR

Por

Mario Milton Aranda González

Tesis elaborada para obtener el Grado de Maestro en Innovación Educativa

Tesis Dirigida por:

Dr. William René Reyes Cabrera

Mérida, Yucatán.

Junio de 2016

Oficio de aprobación

Declaro que esta tesis es mi propio trabajo, con la excepción de las citas en las que he dado crédito a los autores, así mismo afirmo que este trabajo no ha sido presentado para la obtención de algún título, grado académico o equivalente.

Mario Milton Aranda González

Agradezco el apoyo brindado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por haberme otorgado la beca no CVU/Becario: 391274 durante el período de agosto 2012 a julio 2014 para la realización de mis estudios de maestría que concluye con esta tesis, como producto final de la Maestría en Innovación Educativa de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Dedicatoria

Dedico este proyecto a todos los maestros, que día a día se levantan convencidos de su labor, que aceptan con orgullo la responsabilidad que tienen en sus manos de forjar el futuro de nuestra nación y que están dispuestos a enfrentar los obstáculos de la actividad cotidiana.

Agradecimientos

Agradezco a mi asesor, el Doctor William René Reyes Cabrera, por su valiosa participación para la elaboración de este proyecto. Por estar siempre pendiente de mis avances, por sus consejos, sus aportaciones y correcciones.

Agradezco también a quienes son o han sido mis alumnos, por ser responsables de mi descubrimiento de mi vocación docente, por permitirme aprender de ellos y por dejarme formar parte importante de sus vidas.

A mis alumnos de la Licenciatura en Fotografía por acceder a experimentar con ellos, para ser la muestra de esta investigación. A mis alumnos de la Licenciatura en Publicidad, quienes también aceptaron utilizar la herramienta y se mostraron en todo momento interesados y participativos.

Pero sobretodo gracias a todos aquellos alumnos, quienes voluntaria e involuntariamente han aceptado el reto de compartir el mismo espacio durante largas jornadas de convivencia, trabajo, estudio, diversión, risas, anécdotas, en nuestro salón de clases.

Resumen

El presente trabajo surgió de la necesidad de utilizar los recursos tecnológicos disponibles para los estudiantes de nivel superior en un centro de estudios universitarios, para su aprovechamiento educativo, con la finalidad de emplear estos recursos como una herramienta que implique una actitud activa por del alumno, tanto dentro como fuera del aula.

Para ello se incorporaron las tecnologías de información y comunicación (TIC), como herramientas de apoyo al docente en su quehacer diario; y que al mismo tiempo le brindase al alumno ventajas en su aprovechamiento escolar, para involucrarlo más en su proceso de aprendizaje.

Por tal motivo se realizó este trabajo de investigación y desarrollo, analizando la situación actual en una muestra seleccionada, de la población estudiantil de nivel licenciatura del Centro Universitario Interamericano; para observar las herramientas y las TIC que conocen y dominan. Saber el uso que le dan para determinar el tipo de tecnología que se podría implementar, ya sea desde una plataforma educativa, una herramienta de la Web 2.0, o hasta el diseño e implementación de una aplicación para teléfonos móviles o tabletas electrónicas.

Una vez realizado este proceso, se continuó con la fase de implementación, para observar el uso de la herramienta y evaluar y analizar el desempeño y percepción de los involucrados, respecto a la utilidad, facilidad y practicidad de la herramienta seleccionada.

Se analizaron los resultados para evaluar la posibilidad de implementarla a una escala mayor, dentro del mismo centro de estudios universitarios, para toda una asignatura completa o extenderla dentro en la misma institución; ya sea con otros profesores, o a otras licenciaturas.

Al final se pudo observar que la herramienta fue aceptada con interés por parte de los alumnos, permitiendo incrementar el promedio general del grupo muestra. Por el diseño mismo de la herramienta, los alumnos estuvieron todo el tiempo informados de sus obligaciones, desempeño, asistencias, etc; lo que los hizo más responsables en las entregas de sus tareas.

TABLA DE CONTENIDO

Oficio de aprobación /iii

Dedicatoria /ix

Agradecimientos /xi

Resumen /xiii

Índice de figuras /xix

CAPÍTULO 1: Introducción /1

1.1 Antecedentes /1

1.2 Contexto /3

1.2.2. Los Docentes /3

1.2.3 La Escuela /4

1.2.4. El Uso De Las Tic /6

1.3 Planteamiento De La Necesidad /7

1.4 Objetivos /8

1.4.1 Objetivo General: /8

1.4.2 Objetivos Específicos: /8

1.5 Justificación /8

1.6 Delimitaciones /11

1.7 Limitaciones /11

CAPÍTULO II: Revisión De La Literatura /13

2.1 Introducción /13

2.2 Casos de éxito /18

2.3 Herramientas Del Uleargning /20

2.3.1 Redes Sociales /20

2.3.2 Herramientas De Generación De Contenidos /27

2.3.3 Herramientas De Participación Y Colaboración /30

2.3.4 Herramientas De Gestión Escolar /33

2.2.5 Plataformas Educativas /37

2.4 De La Web 2.0 En La Educación Al Ulearning /39

CAPÍTULO III: Metodología /49

3.1 Tipo De Investigación /49

3.2 Participantes en el estudio /53

3.3 Modelo /53

3.4 Herramientas O Instrumentos /57

3.5 Procedimiento /58

CAPÍTULO IV: Resultados /59

4.1 Introducción /59

4.2 Selección de la Herramienta /63

4.3 Implementación de la Herramienta /66

4.3.1 Paso 1. Implementación Del Uso De Un Blog /66

4.3.2 Paso 2. Selección Del Grupo /67

4.3.3 Paso 3. Uso De La Herramienta /69

4.4 Resultados obtenidos /72

4.5 Comentarios De Los Alumnos /74

CAPÍTULO V: Conclusiones /77

5.1 Recomendaciones /80

Referencias /81

Apéndice /89

1. Glosario De Términos /89

2. Muestra De La Herramienta Engrade /93

Índice de Figuras

Figura 1: Árbol de Problemas /62

Figura 2: Muestra de las calificaciones del primer parcial en Engrade /68

Figura 3: Muestra del libro de asistencias en Engrade /69

Figura 4: Muestra del calendario en Engrade 69

Figura 5: Muestra de tabla de desempeño por estudiante /71

Figura 6: Registro de asistencias por alumno /72

Figura 7: Comparativa del desempeño en distintos parciales /73

Figura 8: Página Principal /93

Figura 9: Página de Inicio de Sesión /93

Figura 10: Página de Asignaturas Activas /94

Figura 12: Página de Compendio de Tareas /94

Figura 11: Página de Retroalimentación y Calificaciones /95

Figura 13: Página de Mensajes Directos /95

Índice de Tablas

Tabla 1: Necesidades encontradas en la institución escolar /59

Tabla 2: Tabla comparativa de herramientas. /63

Tabla 3: Tabla comparativa de herramientas de Gestión Educativa /65

CAPÍTULO 1

Introducción

1.1 Antecedentes

Para abordar el tema de la integración de las tecnologías en las escuelas, primero hay que recordar que las tecnologías actuales, se refieren fundamentalmente a las que tienen que ver con la comunicación. Y la comunicación, se puede entender, como un intercambio de elementos significativos, que incluyen ideas, pensamientos, deseos, etc.

Cabero (2007) dice que “Las nuevas tecnologías aportan a las cuestiones relacionadas con la enseñanza suficiente número de posibilidades y de tal grado de significación que obligan a buscar nuevos caminos didácticos acordes con las nuevas posibilidades, pero también obligan a una reflexión previa sobre su oportunidad y pertinencia” (P. 116) lo que significa que las nuevas tecnologías ofrecen muchas posibilidades para trabajar pero hay que utilizarlas adecuadamente para que el resultado sea satisfactorio.

La diferencia de las tecnologías actuales con las del pasado, es que las primeras, además de ser canales de comunicación también son medios, lo que lleva a repercusiones en cualquier ámbito del trabajo y las relaciones humanas. Las únicas limitantes son: el usuario, su formación y su capacidad de creación. Por ejemplo, en la docencia se pueden utilizar como medios didácticos, medios de seguimiento y control, herramientas de trabajo o medios para colaboración. Lo cual plantea un reto, que implica un nuevo tipo de alumno y profesor; que sean capaces de asumir los nuevos roles y las nuevas tareas que se pueden desarrollar con estas tecnologías.

La responsabilidad de la enseñanza pasa del profesor al alumno y es éste quien ha de tomar decisiones sobre qué quiere aprender, cómo y cuándo, con qué objetivos y con qué intensidad. El alumno pasa a ser el diseñador, planificador y responsable de su aprendizaje, quedando el profesor como tutor, creador de materiales y, en su caso, evaluador. El alumno puede y debe autoevaluarse de forma que conozca su propio proceso de adquisición del conocimiento. Las tecnologías permiten y facilitan sistemas de autoevaluación que ayudarán al alumno en su tarea. Los constructivistas como Vigotsky (1896-1934) o Piaget (1896-1980) afirmaban que la enseñanza debe entenderse como un proceso dinámico, activo, participativo, e interactivo del sujeto, de tal forma que el conocimiento será una construcción realizada por la persona que aprende. Kohl, citado por García (2003, p. 88), afirma que “Vigotsky, justamente por su énfasis en los procesos socio-históricos, la idea de aprendizaje incluye la interdependencia de los individuos envueltos en el proceso”.

Es importante recalcar que antes de integrar las tecnologías en la enseñanza, existen ciertas variables que hay que tomar en cuenta, como diferencias culturales, relacionadas con la situación de los sistemas educativos y relacionadas con el desarrollo socioeconómico de los involucrados, las diferencias entre los alumnos, tanto de capacidad intelectual y de preparación general, nivel de complejidad de las tecnologías, la correcta adecuación de los objetivos y el tipo de actividades a diseñar, el factor costo-beneficio comparada con otras estrategias o herramientas, disponibilidad técnica o interés por parte de los involucrados (tanto docentes, como alumnos e institución), etc.

1.2 Contexto

1.2.1 Los Estudiantes:

Los estudiantes dominan el uso de las TIC, están acostumbrados a ellas, es parte de su vida cotidiana, muchos cuentan con teléfonos inteligentes [*smartphones*], y utilizan aplicaciones no especializadas en educación, sin embargo las emplean con fines relacionados a la escuela.

“Aprovechar este instrumento en el proceso de enseñanza y aprendizaje tiene muchas más ventajas de las que podemos imaginar y está más al alcance de nuestra mano de lo que cabría pensar. Se parte de dos premisas importante: la facilidad de disponer de esta herramienta educativa y el conocimiento en su uso, y la habilidad en su manejo por parte del alumnado”.

(Cantillo, Roura y Sánchez, 2012, p. 9)

Actualmente, se ha vuelto común el uso de redes sociales para subir tareas, difundir información, compartir datos, etc. Los alumnos están siempre conectados y comunicados en todo momento, a esta generación se les conoce como la «nativos digitales» (Prensky, 2001, p. 2).

1.2.2. Los Docentes

Muchos docentes (al igual que los alumnos) desconocen la existencia de una amplia diversidad de recursos educativos, que inclusive son gratuitos. Por lo tanto, están desaprovechando el potencial de explotar de mejor manera sus equipos de cómputo y dispositivos móviles.

El artículo Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación (Cantillo, Roura y Sánchez, 2012, p. 9), menciona que “los teléfonos móviles dejaron hace tiempo de ser meros mediadores comunicativos, para convertirse en centros de información, comunicación, registro y edición de audio y video, depósito de recursos y contenidos, etc. (...) los profesores a

veces no son capaces de ver las posibilidades de un objeto tan al alcance de todos y tan conocido por todos”.

1.2.3 La Escuela

El Centro Universitario Interamericano manifiesta en su página de internet, la misión, visión y valores que rigen su comportamiento.

“Misión: Ser una institución de creación de conocimientos científicos-tecnológicos y de formación de valores, logrando la excelencia académica mediante la impartición de programas académicos a sus estudiantes acordes a las necesidades del medio, para contribuir a formar egresados con solidas competencias personales y profesionales comprometidos con el desarrollo de su comunidad” (Centro Universitario Interamericano, 2015)

La institución expresa abiertamente en su misión el deseo de crear conocimiento científico-tecnológico; es decir, toman en cuenta la tecnología para generar conocimiento, o que el conocimiento genera tecnología. Por otro lado mencionan adaptarse a las necesidades del medio y actuar acorde a sus estudiantes.

Esto se puede interpretar que si los estudiantes necesitaran de la creación de un curso en línea, el uso de una plataforma educativa, o la implementación del uso de nuevas TIC; los programas académicos podrían ser adaptados para tales fines.

“Visión: Ser reconocida en el medio educativo, social y empresarial como una Universidad de prestigio, que forma profesionales con gran calidad humana y académica para ser útiles a la sociedad, alcanzando un alto desempeño personal y profesional.” (Centro Universitario Interamericano, 2015).

Para alcanzar el reconocimiento en el medio educativo, es necesario seguir el ritmo que marcan los cambios tecnológicos y sociales. Es decir, adaptarse a los nuevos paradigmas que la sociedad determine.

“Valores

1. Libertad: Fundamentada en la autonomía del ser para alcanzar su realización a través del conocimiento.
2. Verdad: Concebida como un compromiso de maestros, alumnos e institución para apegarse a la realidad.
3. Igualdad: Determinada por el trato sin preferencias a todos los miembros de la institución.
4. Justicia: Entendida como el otorgar a cada quien lo que le corresponde según el mérito de su labor.
5. Respeto: Expresado como la consideración hacia sí mismo, sus semejantes, el entorno y la filosofía que nos rige como institución.
6. Honestidad: Aceptada como ideal de la acción personal, profesional e institucional.
7. Trabajo: Actividad que dignifica y significa la vida”. (Centro Universitario Interamericano, 2015).

En sus valores, se le da prioridad al de “libertad”, entendida como la autonomía de los alumnos, el desarrollo personal y la realización a través del conocimiento. En ello se puede interpretar que se espera que el alumno actúe con plena libertad en la búsqueda de la autorrealización y la obtención de conocimiento, y esto puede incluir la utilización de

herramientas no convencionales, hasta el empleo de la Web 2.0, cursos virtuales, o la implementación de TIC.

El centro educativo universitario, cuenta con recursos económicos limitados, sin embargo no existen carencias. No depende de un presupuesto asignado por niveles de gobierno, o asistencia social, ya que es una institución privada, cuyos ingresos obedecen a la cantidad de alumnos inscritos en la institución.

A pesar de ser un organismo pequeño, cuenta con un número moderado de inscritos; algunas de las ofertas educativas que ofrece, tienen mejor aceptación que otras, por lo que en algunos casos se deciden abrir hasta dos grupos por período escolar. El docente tiene a su disposición (si así lo requiriera) solicitar un equipo de cómputo portátil para uso en las aulas, así como cañón proyector.

Es muy probable que se pudiera destinar un presupuesto para la implementación, siempre y cuando se haga una solicitud formal, justificada y con varias opciones sobre las cuales tomar decisiones. Ya se ha dado el caso de habilitar con equipo, algunos talleres, que eran necesarios para algunas de las licenciaturas. Existe un interés genuino por parte de la institución de estar siempre a la vanguardia y ser pioneros en el área educativa, con carreras innovadoras que no se impartían en la región. Además se encuentra en procesos con la Secretaría de Educación Pública, para crear un departamento de investigación, entre otras cosas.

1.2.4. El Uso De Las Tic

La mayoría de la gente que pertenece al centro educativo universitario, (tanto docentes como alumnos) utilizan teléfonos inteligentes [*Smartphones*] con plan de datos, algunos poseen tabletas electrónicas [*tablets*], todos utilizan internet como medio de comunicación principal, ya sea a

través de redes sociales, uso de correo electrónico, mensajería de texto. Sin embargo, la escuela no está aprovechando este medio de comunicación activo. La institución no ha contemplado aún, la posibilidad de implementar recursos tecnológicos como el uso de plataformas o compra de equipo de cómputo de mejores capacidades.

1.3 Planteamiento De La Necesidad

Las condiciones de infraestructura están dispuestas para implementación del uso de TIC, ya que la institución cuenta con acceso a internet y salones de cómputo. Mediante cursos y programas en línea, uso de plataformas educativas, software, páginas de internet, aplicaciones para teléfonos móviles, entre otros.

Los estudiantes, quienes serían los principales beneficiarios de la virtualización, están ávidos de tecnología, de hacer intercambios académicos, de estar en contacto constante con el exterior.

Existen necesidades que han sido reconocidas, más no expresadas o al menos no han sido evaluadas de manera formal; pero que se perciben de forma general, en un bajo aprovechamiento, un nivel deficiente (respecto a las otras escuelas), una carencia de integración de asignaturas, etc.

Con la implementación de la tecnología, como herramienta para la enseñanza, se espera que el alumno se motive a participar y responsabilizarse de su aprendizaje; que disponga de los recursos que le proporciona el docente de forma ordenada, para que el alumno pueda hacer un uso correcto de ellos.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General:

Implementar estrategias de aprendizaje con recursos tecnológicos abiertos, aprovechando la cultura digital de los alumnos.

1.4.2 Objetivos Específicos:

1. Determinar las herramientas tecnológicas que utilizan los alumnos actualmente.
2. Elegir una herramienta tecnológica que pueda implementarse en diferentes asignaturas de nivel licenciatura.
3. Implementar el uso de dicho recurso tecnológico, como herramienta educativa, para ser utilizado durante el curso, analizar el desempeño y evaluar los resultados de la herramienta tecnológica en una situación educativa.

1.5 Justificación

Los estudiantes tienen en sus manos valiosas herramientas de comunicación y dominan de alguna manera el uso de las TIC pero en muchos casos sin la orientación adecuada. Aunque cumplen con la función para las que han sido creadas, bien podrían aprovecharse en el ámbito educativo, pero lejos de intentarlo en muchos casos empiezan a ser consideradas como un inconveniente para el desempeño escolar.

Muchos profesores han expresado la incomodidad que les representa el uso la computadora, el teléfono móvil o la internet, argumentando que genera problemas de atención, es un elemento distractor. “Un estudio realizado por la University College London, reveló que el uso de las redes sociales disminuye la capacidad de comprensión de lectura de textos de más de tres páginas. De 100 jóvenes investigados, el 40% entrega respuestas breves e incompletas”

(Universia, 2010). Los jóvenes empiezan a acostumbrarse a extensiones mínimas de texto (*Twitter* permite únicamente 140 caracteres) que expresan ideas completas. No sorprende que cada vez más jóvenes entregan trabajos más breves, respuestas incompletas, expresiones más simples, vocabulario más pobre. Pero el problema es la utilización y no la herramienta propiamente.

El director del Departamento de Sociología de la Universidad de Chile, Claudio Duarte (2010), afirma que "lo que está produciendo hoy día un problema de comprensión lectora, es que la entrega de la información es capsulada. Quienes la presentan a través de los medios de comunicación, lo hacen en pequeñas entregas que no permiten hacerse una idea global de aquello que se está informando. Entonces tenemos una información segmentada, fragmentada y muy dirigida" (Universia, 2010).

Se responsabiliza a la tecnología de su mal uso, pero no debemos olvidar que su objetivo no es educar, este corresponde a los maestros. La tecnología tiene el potencial de propiciar el desarrollo de las sociedades, pero no lo hará por sí misma, eso depende de quienes interactúen con ella y sepan hacer un buen uso.

De acuerdo con la investigación realizada en el Centro de Trastornos del Sueño del Centro Médico JFK (Edison, Nueva Jersey) el uso de dispositivos electrónicos antes de dormir, aumenta las probabilidades del trastorno del sueño, lo que conduce a problemas de aprendizaje, alteraciones del estado de ánimo, ansiedad y depresión. (Universia, 2010)

Para muchas escuelas es una situación que necesita ser atendida urgentemente, empiezan a incluir apartados sobre el uso de celulares, computadoras y [*tablets*] dentro de sus reglamentos,

siendo más determinantes en cuanto a su uso, y otras han optado por medidas un tanto más extremas (de efectividad discutible), como la interrupción del servicio de internet en las aulas.

Es necesario que los alumnos aprovechen la herramienta de comunicación con la que ya cuentan. No se espera que la escuela invierta en recursos, o bien, que no represente un gasto considerable.

“Probablemente uno de los problemas más importantes de la educación y la formación en la actualidad es que la mayoría de los enfoques educativos utilizados no están en consonancia con las necesidades de los niños y jóvenes actuales ni con el tipo de sociedad en que estamos viviendo” (Gros, 2004, p. 3)

Algunos enfoques educativos, hablan de integrarse a la realidad y contexto del educando, y de prepararlo para la vida. Pero en la práctica, se pretende aislarlo del desarrollo tecnológico.

“Con el acceso a tecnologías educativas de vanguardia, la vinculación de la educación con los procesos productivos, la evaluación permanente y la elevación de la calidad de la enseñanza, la Secretaría de Educación Pública busca impulsar la transformación del sistema educativo nacional” (Tuirán, 2007, p. 7)

Se espera que la implementación de las TIC, beneficie directamente a los estudiantes, porque la educación estará respondiendo a sus necesidades inmediatas de comunicación, realizando una inclusión de su contexto cotidiano a su formación académica; le brindará mejores habilidades tecnológicas, tan necesarias para la vida moderna, a la par del contenido curricular, dándole el protagonismo de su formación.

Una ventaja es “sin duda, la motivación que supone al alumnado la utilización de un instrumento atractivo y a veces con componentes lúdicos. Esta motivación se convierte en uno de los motores del aprendizaje, despertando el interés del alumnado por ampliar sus conocimientos”. (López, 2012, p. 22)

1.6 Delimitaciones

Esta investigación analiza y atiende una problemática dada y promueve un cambio en la visión de las TIC en un centro educativo universitario que fue objeto de estudio.

En el apartado de Proyectos de innovación tecnológica se destaca el del uso de las TIC en la mejora educativa, lo que pretende obtenerse con esta investigación, es un mejor uso de las herramientas y tecnologías de información y comunicación con las que ya se cuentan.

La investigación se realizó durante un período de un año aproximadamente, que corresponde a los tiempos que marca el compromiso del autor con la institución que asesorará y este proyecto.

1.7 Limitaciones

La decisión que se tome respecto a la herramienta a implementar, dependerá de varios factores; entre ellos: el análisis de la muestra poblacional, sus características etnográficas, sus recursos tecnológicos, la disponibilidad de las TIC, la facilidad para implementarla ya sea por cuestiones técnicas o monetarias, ya que no se cuentan con recursos económicos o financiamientos para tal efecto.

CAPÍTULO II.

Revisión De La Literatura

Este capítulo abordará el tema de la web, desde la Web1.0 y su evolución hasta llegar a la Web2.0, describiendo sus características, ventajas, los recursos con los que cuenta, etc. Su evolución, mencionando brevemente sus posibilidades de aplicación en varios ámbitos, tanto sociales como educativos.

Se presentarán algunas de las herramientas que se encuentran disponibles en la red, que a pesar de no haber sido concebidas para el uso dentro de un contexto educativo, han empezado a implementarse de manera involuntaria o improvisada; así también otras herramientas que fueron creadas para fines didácticos; se explicará brevemente sus características y sus ventajas o desventajas.

2.1 Introducción

Los últimos años del Siglo XX fueron testigos del auge del internet, muchos apostaban a la nueva tecnología, como medio de comunicación emergente, era una verdadera novedad. Surgieron incontables proyectos de páginas web, muchas lograron capitalizarse rápidamente por parte de inversionistas y patrocinios; pero también hubieron otros proyectos que fracasaron, que fueron olvidados, o iniciaron fuera de tiempo, por lo tanto quedaron obsoletos antes de lograr el éxito. Muchos inversionistas retiraron su capital antes de perderlo todo, los pronósticos eran fatalistas y se creía que se avecinaba el fin de la internet. Habían explotado tanto el recurso que prácticamente se esperaba la desaparición de la web.

“Pero no todo el mundo pensaba así, Dale Dougherty y Craig Cline eran emprendedores de Internet y creían ciegamente en sus posibilidades de negocio. Pero ese negocio suponía la entrada en una nueva era, de la era de las .com se pasó a la era de la Web 2.0”. (Webcoste, 2010, p. 1).

Ahora se vislumbra otra realidad; antes, tener un sitio en la internet (denominada Web 1.0), era para los privilegiados, que tenían los recursos (económicos y de conocimiento) para poder generar y mantener vigentes los contenidos y servicios que se ponían a disposición de los internautas, población en crecimiento que empezaba a familiarizarse con el nuevo medio de comunicación; pero que una vez habituado comenzó a trazar el camino que llevaría a evolucionar la internet a lo que se denominó la Web 2.0. donde el internauta tenía un rol mucho más activo, ya no requería comprar una enciclopedia electrónica cuya información pierde vigencia cada año, además del riesgo de perder el contenido por daños en el CD donde se almacenaba; sino que ya podría generar el conocimiento colectivo a través de una enciclopedia en línea y totalmente gratuita. “En el año 2004 dos empresas del sector informático, *O’Reilly* y *MediaLive International*, realizaron un brainstorming para analizar aquellas que habían superado la crisis y poder identificar las características claves de éxito. A las que no lo superaron las denominaron “web 1.0” y a las que sí, o estaban teniendo éxito en ese momento las llamaron “web 2.0”. (Margaix, D. 2007, p. 96).

El usuario ahora tiene a su disposición servicios, archivos, información y contenidos totalmente gratuitos (en ocasiones de forma ilícita), esto ha generado que el usuario, no solo ya no esté dispuesto a pagar, sino que también está en la disposición de compartir lo que posee (archivos, información, contenidos); se discute ahora que el internet se convertirá en un derecho y como tal, deberá ser proporcionado por el Estado; la ONU ha declarado el acceso a internet como

un derecho humano, argumentando que los gobiernos deben esforzarse “para hacer al internet ampliamente disponible, accesible y costeable para todos (...) Asegurar el acceso universal del internet debe ser una prioridad de todos los estados” (La Rue, 2011. Citado por Noticias CNN México).

Actualmente, nadie está dispuesto a pagar por usar el servicio de un correo electrónico, o de redes sociales; posiblemente en un futuro tampoco estaremos dispuestos a pagar una colegiatura en una institución educativa, cuando podríamos aprender de forma autodidacta a través de tutoriales disponibles y sin costo.

“Las Universidades de Berkeley, Harvard, Texas y el MIT, lanzaron un sitio web educativo colegiado, EdX, cuyos contenidos son de acceso libre y gratuito (...) Su propósito, como antes lo fuera el del MIT Open Course Ware, era el de poner a disposición de cualquier interesado la posibilidad de cursar gratuitamente parte de los cursos ofertados”. (Madri+d.org, 2012, p. 1).

El profesor Alexander Baumgardt (2012) mencionaba en un video realizado para la Media Business Conference (Frankfurt, Alemania): “en el futuro el contenido educativo será gratuito y completamente virtual” (Madri+d.org, 2012, p. 1).

Posada, F. (2012, p. 16) Menciona que el origen del término Web 2.0 se le ha atribuido a Dale Dougherty (de O'Reilly Media), por haberlo utilizado por primera vez en una conferencia junto a Craig Cline (de MediaLive) en el año 2004; dicho término se refería a una segunda generación en los servicios que ofrecía la red, que habían evolucionado (y revolucionado) en la forma del uso, identificando las características que tenían las webs que lograron sobrevivir a “la caída” de la internet .com; hablaban de la aparición de nuevos servicios como blogs, wikis, redes sociales, donde ahora era posible generar y compartir contenidos (textos, fotografías, videos y

diversos documentos) que fomentaban la colaboración e intercambio entre los usuarios interconectados, de forma ágil y sin requerir de conocimientos de programación. De esta manera estaban. La Web 2.0 es precisamente la transición que se ha dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través de la web enfocadas al usuario final.

A partir de esa fecha se ha repetido de forma exitosa lo que se denomina “Web 2.0 Conference” que se realiza cada año a la cual asisten los representantes de Google, Yahoo, AOL, Skype, New York Times, etc.

Otra forma de referirse a la Web 2.0 es el término de “web social” por la característica de ser colaborativa, a diferencia de su antecesora que se consideraba más de carácter informativo en una sola vía. Es ahora la característica colaborativa, la esencia del internet actualmente; esta nueva orientación del uso del internet ha repercutido enormemente (gravemente para algunos) otros ámbitos como el educativo, con nuevas aplicaciones en línea, servicios especializados para compartir contenidos, blogs educativos, wikis, redes profesionales, sistemas de gestión del aprendizaje, etc. “su denominador común es que están basados en el modelo de una comunidad de usuarios. Abarca una amplia variedad de redes sociales, blogs, wikis y servicios multimedia interconectados cuyo propósito es el intercambio ágil de información entre los usuarios y la colaboración en la producción de contenidos”. (Posada, F, 2012, p. 16)

Esta colaboración ha puesto en práctica, algunas veces intencionalmente, otras veces de manera improvisada, nuevas formas de emplear la red. “Todos estos sitios utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en la red donde el usuario tiene control para publicar sus datos y compartirlos con los demás”. (Posada, F, 2012, p. 16)

Las herramientas para crear páginas webs, se han vuelto más simples, intuitivas y gratuitas; dejaron de ser exclusivas para programadores experimentados, para ser usadas por grandes cantidades de usuarios. Quienes no solo generan el contenido, también lo presentan, lo editan, lo consultan, interactúan, personalizan, modifican colores, generan perfiles de usuario, etc. Por otro lado, páginas de la Web 2.0 pueden incluir enlaces hacia páginas .com a cambio de publicidad o un pago mediante contratos.

“(…) con la “Web 2.0”, los usuarios pasan a ser más protagonistas a raíz de incorporarse a la red una serie de servicios y recursos que les permiten ser más partícipes, pudiendo generar información, compartir experiencias y conocimientos, relacionarse con otras personas, expresar su opinión sobre diversos temas, etc. mediante los blogs, las wikis y las redes sociales.” (Silvia, V, 2010).

La información ya no se guarda más en discos duros, sino que se encuentra directamente alojada en la red; todos los datos pasan a ser públicos y permanecen disponibles para todos los usuarios que llegaran a tener acceso a ellos. Todo perdura, pero es susceptible a ser modificado y actualizado, a través de nuevas maneras de interacción con grandes posibilidades de acceso en todo momento, y disponibilidad en todo lugar, para todos los usuarios y con la posibilidad de colaborar en su elaboración.

“La Web 2.0 es un cambio en la percepción y el uso de la web que nos proporciona nuevas formas de comunicación interactiva en nuestra vida privada y profesional. La WEB 2.0 es colaborativa. El usuario ha pasado de ser consumidor de información a creador activo de contenidos, comunidades y servicios. La Web 2.0 es más que una tecnología. No es una solución única. Es una gran telaraña de aplicaciones (Facebook, Flickr, Wikipedia, Youtube, entre otros),

de conceptos (SEO, posicionamiento, blogs, geoposicionamiento, etc.), de nuevas formas de entender Internet (compartir, crear).” (Iraola, M., 2010).

“El fenómeno de las redes sociales está cambiando las formas cotidianas de comunicarse y de relacionarse (...)” (Martínez, Y. 2009)

2.2 Casos de éxito

Escuela de Lenguas de la Universidad Nacional de La Plata. Uso de Wikis para la formación de docentes:

La Escuela de Lenguas de la Universidad Nacional de La Plata en Argentina ha integrado el uso de las TIC en los cursos que imparten. “Desde el año 2007 se ha implementado el uso de blogs como soporte educativo en los cursos (...) la coordinación del área TIC de inglés y francés, se propuso optimizar el uso de las herramientas que ofrece la Web 2.0, en especial de blogs y wikis” (Bregliano, M. Quintana, N. Zangara, A. 2010). Para lo cual se realizó un curso cuya finalidad era que los profesores comprendieran el uso de algunas herramientas, su funcionamiento y su potencialidad.

Se les solicitó armar un glosario compuesto por 12 términos, cada término debería comprender de uno a dos párrafos como máximo, dando un ejemplo para cada concepto, sin necesidad de poner el nombre de quien hacía la aportación. Al principio las instrucciones no fueron claras y el resultado no fue el que se esperaba, los docentes por temor a quedar mal con sus colegas, en lugar de elaborar una definición, copiaron textualmente de diversas fuentes, nadie comentaba, nadie corregía, nadie completaba, es decir, no se estaba gestando una wiki, “(...) había bastante reticencia e inexperiencia en entornos virtuales en general por parte de algunos” (Bregliano et al. 2010).

“(…) es necesario y fundamental en el uso de herramientas virtuales (…) no sólo escribir consignas claras de participación y capacitar en el uso, en el modo de uso y en la potencialidad del mismo al participante si no también y por sobre todo, explicitar la finalidad educativa que se persigue. Las herramientas de comunicación colaborativa son lo suficientemente amplias y ambiguas como para que se pueda adaptar a muchos usos; es por esto que se plantea como necesario, cuando se usa educativamente, que el alcance de la wiki esté acotado y bien explicado” (Bregliano et al. 2010).

Se les propuso entonces volver a crear una wiki, con el objetivo claramente expresado e instrucciones claras y puntuales. En esta ocasión, los participantes construyeron “una verdadera escritura colectiva, rica en contenido y en material adicional. Han podido desarrollarse creativamente de modo colaborativo y han sabido realizar aportes significativos y conectados con el resto de la información” (Bregliano et al. 2010).

Escuela de Lenguas de la UNLP. Implementación de herramientas tecnológicas como complemento de las clases presenciales.

En el año 2012, la Escuela de Lenguas de la UNLP toma la decisión de de emplear herramientas tecnológicas como complemento de las clases presenciales. “La selección de estas herramientas fue hecha de acuerdo con la noción de TAC (tecnologías del aprendizaje y el conocimiento), que supera el concepto de TIC al ver a éstas en relación con los fundamentos metodológicos que explican su empleo eficaz en educación” (Benítez y Enríquez, 2013)

La finalidad de incorporar los recursos se basó en la necesidad de formar estrategias que incentivaran y fortalecieran la autonomía de los alumnos

Se solicitó que se implementaran herramientas tales como Concordancer “(...) que enseña a resolver dudas gramaticales, a aprender sobre registro y colocación, y en consecuencia a ser aprendices más autónomos de la lengua (Benítez y Enríquez, 2013).

Otras herramientas implementadas fueron Google Docs “(...) que permite la escritura colaborativa y el almacenamiento de textos de manera que se cree un portafolio con el que luego se pueda continuar trabajando. O bien editando en wikis u otros recursos que permitan la publicación de los textos, lo cual es muy estimulante para los alumnos” (Benítez y Enríquez, 2013).

La implementación de las herramientas, tuvo muy buena aceptación por parte de los docentes y alumnos, se presentaron muy pocas dificultades de comprensión en el uso de tales herramientas y de la metodología de los trabajos. “Los primeros resultados son también positivos, en términos de la practicidad del trabajo y la motivación de los alumnos, que en bastantes casos mejoraron su producción escrita al tener la posibilidad de escribir y comunicarse con sus profesores de modo virtual” (Benítez y Enríquez, 2013).

2.3 Herramientas Del Uleargning

2.3.1 Redes Sociales

El término se le atribuye a los antropólogos británicos Alfred Radcliffe-Brown y Jhon Barnes, vista como una estructura social conformada por personas o entidades, que se encuentran conectadas entre sí por relaciones o intereses en común.

En muy poco tiempo las redes sociales se han convertido en un verdadero fenómeno global, no concebimos la posibilidad que exista una persona que no utilice al menos una de estas redes, que asociamos con nombres como Facebook, Twitter, Instagram, etc., forman parte de

nuestro lenguaje común, se han integrado oficialmente al idioma, en español, por ejemplo ya existe la conjugación del verbo tuitear, el cual fue agregado en la edición XXIII del Diccionario de la RAE presentado en el 2014.

Con la Web 2.0, dichas redes ganaron terreno en el ámbito de los vínculos sociales, forman parte de nuestra vida diaria, y es la manera en la que se estructuran las relaciones sociales, laborales e incluso familiares. “Redes sociales, blogs, wikis y otras aplicaciones posibilitadas por la Web 2.0 se generalizan a pasos de gigante, propiciando la aparición de nuevas formas de relacionarnos, de generar información y de tomar partido. Este hecho tendrá efectos muy positivos (como la aparición de nuevos valores sociales) y otros no tanto (como el aumento de la brecha digital)” (Martínez, Y. 2009).

Analizar el concepto de “redes sociales” puede ser complicado, porque al mismo tiempo se trata de una herramienta y de un fenómeno. Y como tal puede ser estudiado desde la visión antropológica, sociológica, incluso desde las matemáticas, informática, o ciencias de la computación.

La historia de internet se escribe a cada minuto, si bien es cierto que es algo nuevo en términos relativos, existe una confusión con las fechas y no existe un consenso sobre cuál fue la primera red social en existir, el crecimiento es acelerado, se puede calcular y predecir, pero en realidad, de lo que hablemos el día de hoy, posiblemente mañana no existan. En la actualidad, de acuerdo a WebEmpresa20.com (2014) se calcula que Facebook está cerca de superar los 1,100 millones de usuarios, se dice que existen 500 millones de twitteros, y la más reciente red Google+ cuenta con un registro de 300 millones de personas.

Facebook

La gente usa Facebook para permanecer en contacto con amigos y familia, para descubrir lo que sucede en el mundo y compartir y expresar sus intereses... De acuerdo a la página oficial de Facebook, fue fundada en 2004, con la misión de dar a la gente el poder de compartir y crear un mundo más abierto y conectado. Su base de operaciones se encuentra en el 1601 de la Ave. Willow Road, en Menlo Park, California, 94025. Hasta marzo 31 de 2013, contaba con 4,900 empleados, 751 millones de usuarios conectados a través de dispositivos móviles mensualmente, en promedio al día pueden haber 655 usuarios en Facebook, 79% de sus usuarios conectados se encuentran fuera de Estados Unidos y cuenta con 1.11 billones de usuarios activos al mes. (Facebook, 2014)

Creada por Mark Zuckerberg; surge inicialmente como un sitio exclusivo para los estudiantes de la Universidad de Harvard, pero actualmente el único requisito para ingresar, es disponer de una cuenta de correo electrónico (gratuito). En cuanto a programación, está realizado principalmente en lenguaje PHP, MySQL y Memcache (LAMP).

En el año 2007 lanza la versión en francés, alemán y español, logrando que en Latinoamérica llegue a ser la red social más popular. Actualmente se considera la principal red social en la mayoría de los países en la que está disponible y la segunda página web más visitada, por debajo de Google y justo arriba de Youtube. El rotativo Global Times publicó que, “la página web www.12306.cn registra al día al menos mil millones de visitas y mil 400 clicks, un sitio de venta de billetes de tren en China, que vende entre cinco y siete millones de tickets. Es decir, tiene una afluencia del uno por ciento del total de los internautas” (Cantorán, 2012), en reiteradas ocasiones ha superado a Google, YouTube y Facebook.

Hace posible acercarte a tus amigos y conocer personas nuevas, su principal atractivo es compartir sentimientos, videos y fotos (se calcula que al día se suben más de 83 millones de imágenes).

Entre los servicios básicos que ofrece se encuentran los siguientes:

Lista de amigos: personas que conoces y están registradas y que previamente han aceptado tu invitación, se puede ir actualizando constantemente, con ayuda de herramientas de búsqueda y sugerencia de amigos

Grupos y Páginas: páginas que reúnen personas con intereses en común, donde se pueden añadir mensajes, fotos y videos. O para representar un grupo de música, una empresa, un producto, un servicio, una personalidad, etc.

Muro: espacio en cada perfil de usuario, que permite a los amigos escribir mensajes, fotos y videos.

Mensajería: *chats* personales y grupales, permite también el envío y almacenamiento de mensajes similares a un servicio de correo electrónico.

Fotos: espacio para almacenar y compartir fotografías, pueden almacenarse en álbumes para su fácil identificación.

Aplicaciones: se integran a tu página personal, pueden servir para publicar contenido, intereses, compartir acciones realizadas en otras páginas, hasta cosas más triviales como abrir una galleta de la suerte, test informales, etc.

Juegos: juegos de rol, pruebas de habilidades, etc.

Twitter

De acuerdo a la página oficial de Twitter, es una empresa fundada en San Francisco, que actualmente presta sus servicios en casi todos los países y disponible en más de 20 idiomas. “Es la forma más simple y más rápida para estar cerca de lo que te interesa. Twitter es una red de información en tiempo real que te conecta con las últimas historias, ideas, opiniones y noticias sobre lo que encuentras interesante (...) Twitter conecta a empresas con clientes en tiempo real y las empresas utilizan Twitter para compartir rápidamente información con personas interesadas en sus productos y servicios, para reunir inteligencia empresarial y retroalimentación en tiempo real, y para construir relaciones con clientes, socios y personas influyentes. Desde el reconocimiento de marca al CRM o a las ventas directas, Twitter ofrece a las empresas una forma sencilla de llegar a un público comprometido (Twitter, 2014)

Un intento de traducción al español sería “gorjeo o trino de pájaros”, una interpretación a eso sería algo así como “parloteo”. La palabra “Twitter” está “relacionada con los sonidos que hacen los pájaros. ‘Tweet’ es una onomatopeya del sonido que hace un pájaro pequeño”. (Frost, S. 2013). Puede ser considerado como un servicio de *migroblog* en la cual los usuarios pueden enviar microentradas (mensajes cortos) basadas en textos, denominados *tweets*, de una extensión máxima de 140 caracteres.

Pero también puede percibirse como una red social, en la cual, las personas comparten fotos, videos, links a otros sitios, se ponen en contacto con personas y aumentan el círculo social de amigos virtuales. “Permite seguir a personas comunes y corrientes sin tener que ser amigos de forma previa. Así, puedes conectarte con personas que comparten tus mismos gustos e intereses, intercambiar ideas y con el tiempo establecer nuevas relaciones de amistad y colaboración con ellas” (Escudero, F. 2015)

Quienes reciben estos mensajes son aquellos que están “suscritos” a la cuenta que emite dichos *tweets* y son llamados *followers* (seguidores), al estar conectados a Twitter, se irán publicando de manera secuencial en la página de perfil del usuario emisor, y automáticamente se publicarán en el *time line* (pantalla) de los usuarios que por ser *followers* han elegido recibirlos.

El envío de mensaje puede realizarse directamente en la página web, a través de la aplicación oficial, por medio de un mensaje de texto (SMS), incluso desde otras aplicaciones de terceros.

Dentro de los servicios más comunes se encuentran:

Información instantánea: los usuarios pueden seguir eventos en directo y enterarse de lo que sucede y sin intermediarios.

Temas de discusión: o *Trending Topics*, (TT) temas relevantes y de actualidad que reflejan la opinión de las masas.

Contacto directo: con personalidades y empresas

Reenvío de mensajes: *Retweet* (RT) para no tener que escribir de nuevo el texto, se reenvía a tus seguidores, con la ventaja que permanece el perfil del autor original.

Restricciones de seguridad: el contenido publicado puede ser visible para todos o únicamente para las personas que uno autorice.

Blog

Es una publicación en línea que se realiza de forma periódica, cuyo contenido es presentado en orden cronológico inverso, es decir, de lo más reciente a lo más antiguo. También se conoce como bitácora digital, diario digital, *weblog*, etc. que recopila información, textos, artículos, imágenes, *links*, etc. “El término web-log lo acuñó Jorn Barger en el año 1997 para

referirse a un diario personal en línea que su autor o autores actualizan constantemente”
(Anderson, P. 2007)

El término *weblog* es una palabra que se forma por composición y sus partes provienen del inglés [*log*] (que significa “registro”) y la palabra [*web*] (“red” que se refiere a la internet). El término [*blog*] vendría ser el aféresis de la palabra [*weblog*].

Frecuentemente disponen de enlaces a otros sitios (incluyendo otros *weblogs*) para ampliar información, o para citar la fuente. Por lo general disponen de un sistema de recepción y publicación de comentarios de los lectores, que permite establecer una interacción (redes sociales) con el autor y con los demás lectores, sobre lo publicado.

De acuerdo a la página oficial de Blogger, “un blog es un diario personal. Una tribuna de orador. Un espacio de colaboración. Un estrado político. Una fuente de noticias impactantes. Una colección de enlaces. Un medio para expresar sus opiniones personales. Comunicados para todo el mundo. (...) Puede definirse de forma sencilla como un sitio web donde el usuario escribe periódicamente sobre cualquier tema. Los últimos escritos se muestran en la parte superior para que las personas que visitan el sitio sepan cuál es la información más reciente. Una vez leída esta información, pueden comentarla, enlazar con ella o escribir un mensaje al autor (...)” (Blogger, 2014)

Sin duda alguna, la creación de [*blogs*] ha revolucionado al periodismo, dándole voz a millones de personas y un medio de expresión gratuito a todo aquél que tenga acceso a una computadora conectada a la red y deseos de decir algo.

Algunos de los servicios que ofrecen son:

Contacto: entre lectores y autores de manera directa quienes pueden emitir opiniones sobre el tema propuesto.

Controles: el [blog] puede ser privado o público, y los comentarios de los lectores también pueden ser controlados antes de ser publicados o eliminados por el autor.

Personalización: se pueden cambiar y diseñar las plantillas de acuerdo al contenido.

2.3.2 Herramientas De Generación De Contenidos

Issuu

Es una herramienta disponible de forma gratuita para publicar revistas digitales, de acuerdo a la página oficial, cuentan con el más grande número de lectores en la red; poseen un sistema de selección por contenidos, para sugerir a los lectores las publicaciones que más se adecuan a sus intereses.

La página oficial, asegura permitirte conocer a tu mercado, desde la cantidad de lectores que tiene tu publicación, la página que más les gusta, qué tan socialmente activos son, si se conectan por la mañana, en la computadora del trabajo, mientras se desplazan, incluso cómo llegaron a la publicación (página web, motores de búsqueda, campaña publicitaria, etc.) Para Issue son datos importantes que se necesitan conocer (Issuu, 2015)

Algunos de los servicios disponibles:

Diseño: fácil e intuitivo.

Personalización: permite agregar tu propio logo, cambiar el fondo, colores, etc.

Compatibilidad: compatible la mayoría de los formatos conocidos.

Audio: es posible agregarle audio.

Buscador: un motor de búsqueda interno para encontrar un contenido en la publicación.

Likes: los usuarios puedan promover la publicación con la opción “me gusta”.

Compartir: la publicación puede ser compartida vía redes sociales, correos, etc.

Universalidad: disponible para todos los dispositivos, móviles y de escritorio.

Paper Li

En la página describen de manera sencilla el servicio que ofrece Paper Li: “(...) permite a las personas publicar periódicos, basados en temas de interés personal, con la intención de mantener informados a sus lectores de forma cotidiana. (...) Estas personas pueden ayudar a sus propias comunidades a lidiar con todo el contenido masivo de información en el que vivimos. Todos los días, alrededor del mundo, millones de artículos se ponen a disposición en paper.li, beneficiando a millones de lectores (...) Cubriendo las noticias relevantes de tu comunidad, referente a una industria en particular o evento, o cualquier tema de interés y publicarlas de manera sencilla para “enganchar” a los lectores y atraer nuevos visitantes. De forma automática sugiere contenido referente al tópico de interés de la publicación al momento del registro”. (Paper.Li, 2014)

Algunas de las características que ofrece:

Fuentes: 25 fuentes de información respecto al tópico.

Tweet: envía un tweet de forma automática de lo que estás publicando en la cuenta de Twitter que se configure para tal efecto.

Personalización: fondos personalizados.

Estadísticas: estadísticas de uso.

Publicidad: en la versión Pro (por 9 USD al mes) se permite agregar publicidad propia.

Scoop It

Otra herramienta en línea para “curar contenido” para mostrarlo y compartirlo de forma atractiva. Cada publicación puede incluir video (el video se reproduce directamente), imágenes, texto, hipervínculo [*links*], entre otros.

La diferencia con un [*blog*] es que el autor no necesita escribir el artículo completo, sino que se vale de fuentes de información, con la posibilidad de emitir una opinión o resumen; el resultado es un periódico en línea.

La herramienta permite crear múltiples temas de interés, sobre los cuales podemos generar información, o bien extraerlo de otra fuente y publicarlo en nuestra página, en la que de forma automática se generará un resumen (si es que está disponible en la fuente original) y una imagen ilustrativa. El resultado es un periódico en línea, que permite además comentarios de los lectores.

“(…) Esta herramienta, de algún modo sustituye a las páginas que guardamos en “favoritos” y además nos permite compartirlas formando parte de lo que en la actualidad se denomina PLE, "Personal Learning Environment" o en castellano "Entorno personal de aprendizaje". (Avello, M. 2013)

Estas herramientas, sirven como un recurso para generar información sobre un tema determinado, para exponer una serie de trabajos y contenidos. Es un medio de difusión de información que funciona como una red social, ya que permite seguir a otros usuarios y tópicos de interés personal, para que se nos informe cuando actualizan su contenido.

Algunos de los servicios que presta:

Edición: permite editar la información publicada

Recomendaciones: la página constantemente te recomienda contenidos para agregar a la página, de acuerdo al tema que se haya definido.

Publicación: el contenido se comparte mediante Twitter, Facebook, LinkedIn, Google+, Tumblr, Wordpress, App.net, Stumble Upon, Pinterest, Viadeo.

2.3.3 Herramientas De Participación Y Colaboración

Dropbox

Es un servicio de alojamiento de archivos gratuito, que permite al usuario acceder a ellos (fotos, documentos, videos, etc.) en la nube, desde cualquier lugar con una conexión a internet y compartirlos fácilmente.

Más que alojamiento, la característica de este servicio es que los archivos se encuentran sincronizados en línea y entre ordenadores, enlazando todas las computadoras dadas de alta mediante una sola carpeta. Los archivos que se guarden en esa carpeta, estarán disponibles en todas las computadoras, teléfonos e incluso en el sitio web de Dropbox. Incluso los cambios que se realicen en un archivo, se actualizarán de forma inmediata al acceder a él desde otro lugar.

La forma como expresan esto en la página oficial de Dropbox es muy sencilla de entender: “Comienza a trabajar en un documento en una computadora de la escuela o el trabajo, implementa cambios desde tu teléfono camino a casa y, a continuación, agrega algunos toques finales desde una [Tablet] cómodamente sentado en tu sala de estar. (...) Es muy fácil compartir archivos con otras personas (...) Dropbox se esfuerza constantemente para asegurarse de que todos tus archivos estén seguros estés donde estés. Aunque tu computadora colapse, o tu teléfono caiga al agua, tus archivos están seguros en Dropbox y podrás restaurarlos al instante. (...) Es por

ello que Dropbox es la herramienta ideal para proyectos en equipo, compartir fotos con amigos (...)" (Dropbox, 2014)

Algunos de los servicios disponibles:

Compatibilidad: puede usarse en plataformas Mac y Windows.

Universalidad: disponible para Android, Blackberry e IOS.

Recuperación: se pueden recuperar archivos eliminados.

Planes: existe una versión gratuita que aumentar la capacidad de almacenaje hasta 18GB (por recomendar usuarios). Versiones de paga de 100, 200 y 500 GB y empresarial de 1TB

Google Drive

Es una herramienta para crear, editar y compartir el trabajo online y acceder a los documentos desde cualquier computadora. Realizar tareas básicas para crear documentos o subir archivos en la mayoría de los formatos más comunes como *doc, xls, ppt, odt, ods, rtf, csv*, etc.

Permite compartir y colaborar en tiempo real; varios usuarios pueden ver los documentos y hacer cambios al mismo tiempo. El usuario envía un invitación a otras personas para ver o editar un archivo. "Se incluye una ventana de chat en pantalla para las hojas de cálculo y, con las revisiones de los documentos, puedes saber exactamente quién ha cambiado qué y cuándo. Ver una presentación con otros usuarios es muy sencillo, ya que cualquier usuario que se haya unido a la presentación puede automáticamente seguir al presentador". (Google, 2014)

Los archivos se almacenan en la nube de forma gratuita, organizados en carpetas y se encuentran disponibles desde cualquier equipo con conexión a internet. También pueden ser exportados o publicado en forma de página web, con niveles de privacidad variados

Servicios que presta:

Publicación: cuando se crea un documento puede ser publicado en un *blog* del usuario.

Compatibilidad: con plataforma Mac y Windows

Universalidad: disponible para dispositivos móviles

Evernote

Evernote es una herramienta de organización de información por medio de notas, permite capturar imágenes, lista de pendientes, notas de audio, textos, páginas web, etc. que quedan sincronizadas en todos los equipos (computadoras y dispositivos). Permite además organizarlas por medio de libretas y etiquetas, incluso tiene un gestor de búsquedas para encontrar más rápido la información (Evernote, 2015)

Las notas (con todo lo que se incluya en ellas) además de estar disponibles en los equipos sincronizados, también quedan almacenadas en la versión web. En cualquier caso se pueden mandar por correo y compartirlas en redes sociales como Facebook y Twitter.

Pueden guardarse páginas web completas en la cuenta del usuario, para acceder a ella desde cualquier dispositivo, con textos, imágenes y enlaces. Muy útil para recopilar información de distintas fuentes para trabajar colaborativamente entre amigos, colegas, compañeros de estudio, etc.

Algunos de las características:

Facilidad: útil para viajar, permite guardar itinerarios, confirmaciones, documentos escaneados, mapas, etc.)

Compatibilidad: con las plataformas Mac y Windows

Universalidad: permite usarlo en diferentes móviles (IOS, Android, Windows Phone y Blackberry)

Disponibilidad: la versión web está diseñada para ser utilizada en los principales navegadores (Safari, Google Chrome, Firefox, Explorer)

2.3.4 Herramientas De Gestión Escolar

Learn Boost

De acuerdo a la información oficial proporcionada por la página de LearnBoost, esta herramienta le proporciona al docente la posibilidad de manejar de mejor manera sus clases, mediante el uso intuitivo de un sistema de notas de calificación, seguimiento del progreso de los estudiantes, elaboración de reportes en tiempo real. Además permite crear planes de sesión, llevar un record de asistencias, crear horarios, todo esto con la posibilidad de integrar aplicaciones de Google (LearnBoost, 2015).

LearnBoost es ubook, Twitter, además de páginas como WordPress o Posterous.

En varios idiomas y cientos de escuelas alrededor de 25 países, forman parte de la red LearnBoost; mejorando el desempeño de los docentes en cuanto a la administración del tiempo y recursos, al tener el software integrado al Google Apps y en un solo lugar el correo, calendario, documentos, etc.

Algunas de las características:

Se agrega a las Google Apps, por lo tanto, los calendarios que realice el usuario en Google, pueden ser integrados a la lista de tareas y calificaciones.

Es completamente gratuito y está destinado al ambiente educativo.

Cuenta con herramientas muy útiles para la clase, tales como creación de planes de sesión, pase de lista, manejo de horarios, sistema de calificaciones, reportes y gráficas de rendimiento.

Engrade

La herramienta Engrade, asegura mejorar el aprovechamiento de los alumnos, conectándolos a las fuentes de información adecuadas, a través de la planeación de las actividades didácticas. (Engrade, 2015)

Es una plataforma gratuita que le sirve a los profesores para organizar su trabajo y le brinda al alumno un mayor control sobre su aprovechamiento, otorgándole el acceso no solo a la información didáctica, sino también a su desempeño, es una ventana a la información que antes era exclusiva del docente; ahora los estudiantes saben en todo momento la cantidad de tareas que tienen pendiente por entregar, el valor de cada actividad, el total de inasistencias, su aprovechamiento, la calificación que van sumando, etc.

Esta herramienta, permite crear una escala de calificaciones, publicar las notas, enviar mensajes privados, ya sea entre los estudiantes o estudiantes y maestros. Los planes de sesión van generando automáticamente un calendario de tareas; en las cuales se cuenta con la opción de colocar material extra, hipervínculos, archivos, etc.

Se autodenomina como el libro de calificaciones número uno, sin embargo es mucho más que eso, parece ser una plataforma de gestión y comunicación, con un diseño muy sencillo y amigable, permitiendo que cualquier usuario pueda familiarizarse rápidamente. Se trata de una plataforma que sirve además para entregar tareas, que se evalúan de acuerdo al valor que el profesor determine. Toda la información queda almacenada para ser evaluada o incluso consultada por cualquier usuario autorizado, ya permite dar acceso a administradores u otros profesores.

Pretende ser una ayuda al profesos en la creación y manejo de sus cursos, ser una vía de comunicación directa con sus estudiantes y un aliado en la integración de los padres en la educación de sus hijos, ya que permite la creación de cuentas para tutores, en el caso que se solicite la autorización para dar seguimiento del desempeño de un estudiante.

Algunas de sus características:

Notas de calificación

Calendario

Lista de asistencia

Entrega de tareas

Foros

Mensajes directos

Exámenes rápidos

Reportes de conducta

Totem Guard

Totem Guard es una compañía de software que contiene un apartado dedicado a la educación denominado NetSupport School, centrado principalmente en el control de los recursos TIC. (TotemGuard, 2015).

NetSupport School permite gestionar, controlar y colaborar con los alumnos, dentro de un entorno propicio para el aprendizaje, tanto en el laboratorio de cómputo, como en sus ordenadores y tabletas electrónicas.

La finalidad de esta herramienta es controlar el acceso de los alumnos al internet, las aplicaciones que usan, las ventanas emergentes etc; evitando los factores de distracción; el docente puede ver en todo momento lo que el alumno hace, permitiéndole una visualización y control de las pantallas de los educandos, reduciendo el tiempo que tardan en iniciar sesión debido a errores al momento de teclear.

El docente tiene la posibilidad de encender y apagar todos los equipos, abrir un programa, página web, etc. Permite también restringir el acceso a las páginas que el docente considere inadecuadas, distractoras, innecesarias, etc.

El profesor tiene un mayor control de las computadoras, puede sincronizar el navegador con el de los educandos, para que vean en forma simultánea una página web específica e incluso mostrar lo que otro alumno realiza a sus demás compañeros (TotemGuard, 2015).

Algunas de sus características

Gestión completa de la clase.

Posibilidad de integrar diferentes dispositivos (ordenadores, portátiles y tabletas) y distintas plataformas (MAC, Linux y Windows), con un solo gestor de clase.

Reduce el tiempo que se pierde en supervisar cada computadora, y deja mayor tiempo para la enseñanza.

Total seguridad a la hora de navegar.

Los recursos en línea son proporcionados por el docente.

Posibilidad de trabajar en grupo.

Los alumnos pueden ser liderados por otro alumno.

Chat para una mejor comunicación entre alumno y maestro.

Encuestas automatizadas.

2.2.5 Plataformas Educativas

Moodle

Es sistema de gestión de cursos, de distribución libre que funciona como un ambiente educativo virtual, en el cual se crean comunidades de aprendizaje en línea, comúnmente llamadas “plataformas educativas”. Creado bajo un enfoque constructivista, centrado en el alumno, promoviendo su participación, desarrollo de habilidades y contribución a la experiencia educativa. La palabra está formada por las siglas M.O.O.D.L.E que significan Modular Object Oriented Dynamic Learning Enviroment (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado por Objetivos)

“Utilizada alrededor del mundo, en 236 países, actualmente (de acuerdo a su página oficial) cuenta con más de 7 millones de cursos, más de 70 millones de usuarios y 83 mil sitios registrados. De los cuales casi 14 mil están en Estados Unidos; y en la lista de los 10 países que más sitios tiene, México se encuentra en el quinto lugar con poco más de 3,500”. (Moodle, 2014)

Este tipo de herramientas facilitan a la tarea docente, la administración y desarrollo de cursos, y se ha convertido en una herramienta muy popular, para crear sitios web dinámicos para los estudiantes y centros educativos.

Ventajas:

Interacción grupal y personal entre los usuarios

Permite una evaluación del curso y de los alumnos

Es un *software* libre

Posee herramientas variadas como wikis, foros, entrega de tareas, etc.

Edu2.0

Es una compañía con base en San Francisco USA, que fue fundada en 2006 por Graham Glass, un empresario con mucha experiencia en educación y tecnología. Es una plataforma que compete contra otras como Blackboard, Desire2Learn y Moodle.

Con un diseño agradable, moderno y de fácil manejo, en el 2013 ya contaban con más de un millón de usuarios, y se adhieren 16,000 nuevos semanalmente. Tiene la ventaja de no necesitar descargarse, instalar o actualizar nada, por estar alojado en la nube.

Es gratuito, e incluye varias características y aplicaciones; permite hasta 2000 estudiantes y almacenamiento ilimitado. También existe la versión premium que incluye soporte técnico y una serie de características más avanzadas.

Está bien integrada a otras aplicaciones como Facebook, Skype y YouTube, permite el uso de varios recursos como textos, imágenes, audios, presentaciones, etc. y es posible la personalización de ciertos aspectos del sitio como URL, logo, color, etc.

Contiene herramientas para crear grupos, foros, blogs, salas de chat, wikis, etc., y la posibilidad de generar diversos tipos de tareas tales como: cuestionarios, ensayos, debates, tareas grupales, etc. Así como también sistemas de evaluación y monitoreo como rúbricas, progresos, líneas de tiempo, elaboración de reportes y certificados (Edu2.0, 2014)

Ventajas:

Tienen su versión para iPhone, iPad y Android

Cuentas para padres, para ver el avance de los hijos

Permite compartir archivos

Crear portafolios

Soporta varios lenguajes

Permite el e-Commerce (vender cursos en línea)

No contiene publicidad (aun en la versión gratuita)

Otras plataformas educativas son Edumodo, Chamilo, Dockeos, Udemy, etc. básicamente sus funciones son similares, la mayoría son gratuitas o tienen una versión libre.

2.4 De La Web 2.0 En La Educación Al Ulearning

La aparición de la Web 2.0 puso al alcance de los usuarios, nuevas formas de comunicarse, de compartir, intercambiar. En el año 2006 la revista Time en la edición especial que dedica su portada al personaje del año, sorprendió a todos al pasar por alto a políticos, actores, cantantes y en un hecho sin precedentes, en la portada no salía una persona sino una computadora y la palabra “TU”, con una frase que en español diría: *“Tú controlas la edad de la información. Bienvenido a tu mundo”*. De esta manera, todos fuimos el personaje del año 2006. Haciendo referencia que la Web 2.0 éramos todos, quienes estamos formando, comunicando, creando conocimiento, despertando conciencias, generando críticas, dando testimonios, rompiendo paradigmas (Time Magazine, 2006).

Estos procesos podrían adaptarse perfectamente en el ámbito educativo actual, puesto que alienta la participación social de un grupo para elaborar o enriquecer contenidos, acercándose más al concepto de docente como mediador, y al de alumno como protagonista de su formación y facilita el camino para el desarrollo de la habilidad de “aprender a aprender”.

Podemos observar que en la Web 2.0 encontrábamos a usuarios, servicios, medios y herramientas que coinciden en un mismo lugar (los usuarios no necesariamente al mismo tiempo) y con una

interacción mucho mayor y constante. “Pero, en general, la vida cotidiana de la gente está cambiando a medida que ésta acude a sitios web de interacción social para participar en programas de formación extralaborales o ampliar sus conocimientos y habilidades, unirse a organizaciones de contenido político y medioambiental en Internet y participar en recogidas de firmas virtuales y debates de temática política y social” (Martínez, Y. 2009)

La Web 2.0 se conformaba de espacios virtuales que son abiertos, auto-organizativos, adaptativos, ágiles, accesibles y fáciles de usar, que contaban con servicios de soporte colaborativo que permitían a los usuarios compartir, opinar o crear nuevos contenidos (Sabin, 2009. Citado por Tello, E. Sosa, C. Lucio, M. Flores, M. 2010). Con una participación activa, colaboración constante, retroalimentación de dos vías y con el objetivo de producir contenidos y compartir recursos, podíamos entonces afirmar que a Web 2.0 tenía la capacidad de convertirse en una potente herramienta de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Aníbal de la Torre (2006. Citado por Hernández, P. 2007) mencionaba que la Web 2.0 “(...) promueve que la organización y el flujo de información dependan del comportamiento de las personas que acceden a ella, permitiéndose no sólo un acceso mucho más fácil y centralizado a los contenidos, sino su propia participación tanto en la clasificación de los mismos como en su propia construcción, mediante herramientas cada vez más fáciles e intuitivas de usar”.

En la actualidad, las habilidades específicas de un área de conocimiento ya no son suficientes, se requieren de capacidades para enfrentar nuevas problemáticas, a través de la participación activa en la búsqueda de nuevos conocimientos. La Web 1.0 se limitaba a brindar información, que permitía ser descargada sin mayor participación por parte del internauta; con la Web 2.0 podíamos relacionar información, contrastar fuentes, reintegrar datos, generar y editar contenidos propios a través de aplicaciones sencillas.

La Web 2.0 proveía “una nueva ventana de oportunidades para el desarrollo de competencias indispensables en la sociedad del conocimiento: creatividad, capacidad analítica, conceptual, de resolución de problemas, de habilidades de comunicación y de trabajo en equipo”. (Piedra, 2008. Citado por Tello et al. 2010).

La Web 2.0 posibilitaba “el enriquecimiento de las experiencias de aprendizaje, tanto para los docentes como para los estudiantes, abriendo una amplia gama de alternativas (...) que favorecen los aprendizajes desde una perspectiva constructivista y cognitiva” (Padilla, 2008. Citado por Tello et al. 2010). Donde los alumnos tienen la oportunidad de participar activamente, interactuando y construyendo, analizando y evaluando en un entorno diseñado para ser totalmente colaborativo.

Con la participación de otros usuarios de forma interactiva, surge la retroalimentación constante, generando en el alumno la capacidad de reconstruir el conocimiento, replantearse posturas respecto a un tema y liderar su propio aprendizaje.

“Cuando el aprendizaje se lleva a cabo en un contexto de colaboración, se incrementa la posibilidad del alumno para resolver problemas reales” (Ullrich et al., 2008. Citado por Tello et al. 2010).

“Mark Weiser empezó a hablar del uso de una tecnología flexible en espacio y tiempo, así como de la integración de la informática como parte esencial en la vida de las personas dando forma al concepto de “ubiquitous computing”. En 2007 esta idea de ubicuidad se trasladó al mundo de la formación, evolucionando el concepto de eLearning, aprendizaje a través de Internet, a ULearning, Ubiquitous Learning, aprendizaje apoyado en la tecnología y accesible en todo momento y lugar, incluso en los lugares que aún hoy no existen” (Carmona y Puertas, 2012).

Carmona y Puertas (2012) mencionan en su artículo ULearning, La Revolución del Aprendizaje, que el concepto podría definirse como un “conjunto de actividades formativas apoyadas en la *tecnología mobile*, que permite acceder al aprendizaje desde cualquier lugar y en cualquier momento (...) el término es muy amplio y admite incorporar cualquier medio tecnológico que nos permita recibir y asimilar información para convertirla en aprendizaje (...)” (Pp. 1-2) incluyendo además de las computadoras tradicionales, las portátiles, tabletas electrónicas, televisión, etc. y evidentemente el teléfono móvil.

El objetivo del ULearning es incluir al estudiante en un ambiente de aprendizaje constante, permitiendo que donde quiera que vayan, podrán tener acceso al conocimiento, además de permitirles el poder compartirlo, ampliarlo, almacenarlo, etc.

Las principales características del ULearning, de acuerdo a Carmona y Puertas (2010) son: la accesibilidad, la permanencia, el aspecto colaborativo, la continuidad, y la naturalidad.

Accesibilidad: los contenidos están accesibles en todo momento desde cualquier dispositivo

Permanencia: todo queda almacenado para futuras consultas

Colaborativo: pueden comunicarse, relacionarse, aprender de sus pares, los docentes, expertos, colaboradores, etc.

Continuado: se aprende constantemente, forma parte de la vida del individuo.

Natural: la forma de aprender se vuelve natural debido a la interacción diaria con la tecnología.

Existen muchos recursos disponibles que favorecen el ULearning; la interacción que tienen

los jóvenes a través de sus dispositivos móviles, incrementan las posibilidades de generar entornos de aprendizaje.

“La utilización de las redes sociales en educación favorece la interacción y la comunicación entre estudiantes, egresados, empleadores o la sociedad en general, ampliando y reemplazando los espacios y tiempos de aprendizaje” (Esteve, 2009. Citado por Tello et al. 2010). En las redes sociales educativas los contenidos que se comparten, generalmente siguen una misma línea, la participación suele ser más formal, la información tiene mayores posibilidades de provenir de fuentes confiables y benefician a los demás miembros.

Es una realidad que las redes sociales no académicas (como Facebook), han causado un gran impacto en las instituciones educativas, debido a que ofrece la oportunidad de una continua comunicación e integración entre académicos y alumnos de forma fácil.

“Los principales beneficios que ofrece Facebook para el ámbito educativo son: su alto grado de integración, tanto para alumnos como para académicos; incrementa la capacidad del estudiante para identificar información sobresaliente en los debates académicos; incrementa el aspecto social entre pares; y proporciona a los departamentos escolares una herramienta de comunicación de eventos y noticias de la propia institución educativa” (Cloete et al., 2009. Citado por Tello et al. 2010).

Incluso otras herramientas no académicas, también pueden ser (están siendo) usadas como diarios de aprendizaje, grupos de discusión y debate, generación de información y contenidos, creación de proyectos colaborativos, etc.

“Un número de nuevos servicios y aplicaciones basados en la Red, que en alguna medida se están utilizando en educación, demuestran su fundamentación en el concepto de Web 2.0. No son realmente programas como tales, sino servicios o procesos de usuario construidos usando

porciones de programas y estándares abiertos soportados por Internet y la Web. Estos incluyen Blogs, Wikis, sindicación de contenido, “*podcasting*”, servicios de etiquetado (*tagging*) y el compartir recursos multimediales. Muchas de estas aplicaciones de la Web están bastante maduras y se han venido utilizando durante varios años. Sin embargo, nuevas apariencias (formas) y capacidades se les adicionan con regularidad” (Anderson, P. 2007)

“En las Instituciones Educativas, los Wikis posibilitan que grupos de estudiantes, profesores o ambos, elaboren colectivamente glosarios de diferentes asignaturas, reúnan contenidos, compartan y construyan colaborativamente trabajos escritos, creen sus propios libros de texto y desarrollen repositorios de recursos. En clases colaborativas, docentes y estudiantes trabajan juntos y comparten la responsabilidad por los proyectos que se realizan. Los Wikis se pueden aprovechar en el aula para crear fácilmente un ambiente colaborativo en línea sin depender de quienes manejan el área de tecnología en la Institución”. (Anderson, P. 2007)

El trabajo colaborativo, la retroalimentación constante, la contribución crítica, la disponibilidad de la información, el rápido acceso a los contenidos, la variedad de los mismos, son algunas de las bondades deL ULearning, que bien pueden ser aprovechadas para favorecer los procesos educativos, que nos preparan para enfrentarnos a la competitividad de un mundo globalizado.

El término “*e-learning*” se entiende como la educación a distancia mediante la utilización de diversas herramientas informáticas (*on line*). Landeta, A. (2010 p.25. Citado por Moreno, J. 2013) establece que el “(...) está destinado a ser la gran herramienta educativa del siglo XXI, la que permita el acceso global a la sociedad del conocimiento, tanto desde el punto de vista geográfico como desde el social”.

Debemos tomar en cuenta varios factores para implementar el uso de una herramienta de la red, para generar un entorno ULearning, desde los recursos técnicos hasta las características de las herramientas:

Conectividad: tener acceso a internet.

Facilidad: adaptada a todo tipo de usuarios, con aplicaciones simples e intuitivas.

Movilidad: muchos usuarios se conectan a la red desde distintos lugares y diferentes dispositivos, es necesario considerar que la herramienta pueda ser utilizada en la mayoría

Costo: que no represente una inversión para los usuarios, que ocasiones que el acceso sea limitado.

Interactividad: permitir la interacción entre los protagonistas.

Colaboración: fomente la participación y comunicación constante.

Dinamismo: contenido modificable de forma continua por intervención de todos los usuarios.

Adaptabilidad: todo puede ser mejorado.

Por otro lado también es necesario considerar el factor humano, si cambian los medios, cambian las estrategias, por lo tanto, se espera que los roles del docente y alumno lo hagan también. El discurso en el aula, ahora evoluciona a información visual, gráfica, escrita y debidamente organizada y funcional. El receptor debe ser más participativo, creativo, proactivo, constructivo, con iniciativa y confianza, para organizar los conocimientos a los que tiene acceso a través de la Web 2.0. para buscar y procesar la información, logrando nuevas formas de aprender, generando nuevas destrezas para generar el conocimiento. “Las nuevas tecnologías han originado un significativo cambio en las formas de aprender. Los estudiantes son ahora mucho más

protagonistas de la propia construcción, gestión e incluso control de su saber y del acceso al mismo. Saber qué se necesita aprender en un momento determinado, dónde obtener los datos y la información precisa para ese aprendizaje, cómo procesar esa información para transformarla en conocimiento, cómo relacionarla, recrearla, gestionarla, etc., son elementos de estos nuevos enfoques” (Tello, E. et al. 2010)

De acuerdo a Chenoll, A., (2009) y a Unturbe, A.; Arenas, M.C., (2010) el uso de un entorno educativo formado a través de herramientas de ULearning presenta ciertas ventajas:

Eficiencia: el alumno participa activamente de su aprendizaje

Facilidad: cualquier usuario puede usar las herramientas

Comunicación: mejora la comunicación sincrónica o asincrónica

Tiempo: optimiza los tiempos de aprendizaje, de acuerdo a las necesidades o motivación.

Inmediatez: acceso inmediato a la información

Para Chenoll, A. (2009), De Haro, J.J. (2010) existen ciertas desventajas que hay que considerar para evitar el mal uso de los recursos:

Confiabilidad: la información no siempre proviene de fuentes fiables.

Dominio: no todos los alumnos dominan correctamente las herramientas, requiere un período de adaptación para evitar el rechazo ante la impotencia.

Exceso: demasiada información disponible, difícil de filtrar y procesar.

Respecto al tema de confiabilidad, la Internet “siempre ha tenido ese problema, pues desde sus inicios muchas escuelas no aceptaban recursos obtenidos en Internet como una

referencia bibliográfica válida, bajo la razón de no tener un respaldo de un autor o empresa editorial para su valide (...). La nueva tendencia (...) es darle el valor adecuado a la información publicada por la gente, saber distinguir entre una opinión o idea y un hecho. Ya no es solamente responsabilidad de la empresa que publica, sino también del usuario, promover una mejor cultura de Internet, sus alcances, capacidades y limitaciones como herramienta para recolectar esa inteligencia colectiva (...)" (Hernández, P. 2007)

Todos estos factores son necesarios considerar antes de implementar una herramienta ULearning en un entorno educativo, conocer las características de los beneficiarios, las necesidades, las bondades de la misma herramienta, los requisitos, las ventajas, los posibles inconvenientes, etc.

Por lo tanto, en el siguiente capítulo se diseñará una metodología que determine las necesidades que justifiquen la implementación del uso de determinada herramienta.

CAPÍTULO III.

Metodología

En este capítulo se abordará la metodología que se llevará a cabo para realizar la implementación de la herramienta en el Centro Universitario Interamericano, especificando el tipo de investigación, que para este caso será de tipo cualitativo.

Se abordará la situación actual del centro educativo donde se realizó la implementación, se presentarán las características de las partes involucradas, incluyendo alumnos, docentes y la propia institución. Se dará una descripción de los participantes y la forma de elección de la muestra de población. Así mismo se establecerá un modelo de detección de necesidades que justifiquen la implementación de la herramienta.

Esta descripción incluye tanto características demográficas, como una breve descripción del dominio que presentan en el uso de las TIC y la postura ante el uso de las mismas en entornos educativos.

Se hará mención del instrumento para la recolección de datos y el procedimiento para realizarlo.

3.1 Tipo De Investigación

El tema elegido para esta investigación puede ser abordado bajo el enfoque cualitativo para realizar la recolección de datos. Por medio del cual se busca explicar una situación real a través de la opinión de los involucrados y la forma en cómo interactúan, desde una visión más holística, donde las situaciones se ven afectadas por diversos factores. La investigación cualitativa ayuda a explicar o entender un fenómeno social con una mínima alteración de su funcionamiento natural. “(...) Sólo puede hacerse contando con el marco de referencia que es el

sistema en el que se integra y la cultura en que se produce: sólo así se pueden conocer su lógica, sus ordenaciones y las normas explícitas e implícitas que los regulan”. (Baez, J. 2007 p. 44).

En este tipo de investigaciones se estudia la calidad de las actividades, relaciones, procedimientos, medios, materiales, instrumentos, etc. para determinada situación o problema en un lugar determinado.

Su finalidad es comprender, es de carácter interpretativo y busca transformar la realidad social. Por lo cual es necesario que se desarrolle en contextos naturales ya que todos los escenarios y personas son dignos de estudio. “Los resultados de la investigación son fruto del análisis y la interpretación que realiza el investigador y ésta, como ocurre siempre (...) no es única ni unívoca sino que está sujeta a posibles lecturas” (Baez, J. 2007 p. 45).

Busca comprender, “para poder explicar las formas en que las personas piensan, sienten y hacen en las situaciones particulares por las que se interesa la investigación. Para conocerlos se habla con ellos, es decir, se pide a los propios actores de esas realidades que relaten cómo abordan sus situaciones (...)” (Baez, J. 2007 p. 46).

Por el tema que se trata, se requiere hacer un análisis para descubrir las necesidades que se tienen en el objeto de estudio. Fraenkel y Wallen (1996. Citado por Vera, L. 2008) proponen que en este tipo de investigación el ambiente natural y el contexto son la fuente directa de la información.

La investigación se apegará a la observación participativa “donde el investigador participa dentro de la situación o problema que se vaya a investigar (...) haciendo las observaciones e interpretaciones pertinentes al estudio” (Vera, L. 2008).

Los procesos son igual de importantes que los resultados y la recolección de datos se hace de forma verbal; los datos son analizados de modo inductivo y tiene una gran importancia la opinión que tienen los sujetos sobre lo que se investiga.

En este proceso de investigación, Fraenkel y Wallen (1996. Citado por Vera, L. 2008) proponen una serie de consideraciones como una metodología para llevarla al cabo:

La Identificación del Problema a Investigar no se encuentra limitada a variables específicas, además que permite que el problema sea reformulado mediante avanza la investigación.

La Identificación de los Participantes por lo general no es realizada de manera aleatoria, se selecciona la muestra que mejor se adapte a los propósitos específicos de la investigación.

La Recolección de los Datos no necesitan someterse a análisis estadísticos exhaustivos, y la recolección de datos se da durante todo el proceso y de forma continua,

El Análisis de los datos pretende sintetizar e integrar toda la información que se obtiene, mediante un análisis descriptivo e interpretativo del asunto investigado, abordado desde el punto de vista cualitativo.

Las conclusiones se van generando y mencionando durante el proceso y no necesariamente hasta el final como en el estudio cuantitativo.

De acuerdo con Moreno Bayardo (1985), una investigación se define de acuerdo al propósito al que está orientada, en relación con las fuentes de información y la forma y momento en que el fenómeno será analizado.

Este proyecto, se define como Investigación de Desarrollo ya que es “(...) una secuencia racional de fases, por la cual una invención se descubre, se desarrolla, se produce y se disemina entre el usuario o consumidor”. (Moreno, 1995, P.23)

En relación con el propósito fundamental al que está orientada, será un proyecto de investigación y de desarrollo ya que su principal propósito, es utilizar la teoría y la práctica para diseñar y/o probar un producto, en este caso, la utilización de las TIC como herramienta educativa.

“(...) Utilizar tanto los resultados de la investigación básica como aplicada para diseñar y probar nuevos materiales, productos, métodos, instalaciones, etc., establecer programas y servicios piloto así como unidades experimentales”. (Moreno, 1987. P.38)

En relación con las fuentes para recabar la información, será una investigación documental y de campo, ya que es necesaria una documentación previa, sobre los conocimientos que se tienen en el área. Reunir la información que se necesita, de fuentes de datos tales como libros, informes, estadísticas, revistas, publicaciones electrónicas, etc. Pero también requiere del contacto directo con los hechos en el centro educativo que es objeto de estudio.

En relación con la forma y el momento en que el fenómeno será analizado, será de tipo descriptiva, ya que se recabará la información que luego será interpretada, sobre la manera en que los fenómenos, que durante la investigación, ocurran en el centro educativo que es objeto de estudio.

3.2 Participantes en el estudio

Para el caso de este trabajo, La institución donde se implementó la herramienta, estuvo conformada por un alumnado multicultural, con jóvenes de otros estados, e incluso de otros países (de habla hispana). No se encontraron divisiones por condición social, económica o nacionalidad y se puede decir que están en un mismo nivel educativo.

La gran mayoría de los docentes, que trabajan en la institución donde se implementará la herramienta, son adultos jóvenes, en una edad promedio de 35 a 40 años, acostumbrados al uso de herramientas y tecnología, sin embargo se limitan al uso de la computadora, cañón proyector, y presentaciones electrónicas.

El universo de la investigación estuvo conformado por los alumnos del Centro Universitario Interamericano. El método para seleccionarlos se denomina “muestra intencional”, esto quiere decir que todas las personas que servirán para este trabajo, se elegirán de manera arbitraria de acuerdo a las características que se consideren relevantes para la investigación. Ya sea por:

Su alto grado de participación que demuestren en la institución

El interés de mejorar

La proactividad,

La adaptabilidad

La apertura al cambio.

3.3 Modelo

Allison Rossett (1987) propone un modelo de detección de necesidades, en el cual señala que la importancia radica en “obtener la información necesaria sobre los problemas que se

generan en las organizaciones”, esta búsqueda de información es la que permitirá al investigador reconocer dos posibles escenarios: el estado actual y el estado deseado. Los datos recabados sirven entonces para proponer una serie de acciones que permitan reducir la distancia entre dichos escenarios.

Los pasos que propone Allison Rosset para este modelo son:

1. Determinar el propósito basándose en el problema inicial.
2. Identificar las fuentes.
3. Seleccionar las herramientas o instrumentos.
4. Conducir la detección de necesidades en etapas.
5. Usar los resultados para la toma de decisiones.

3.3.1 Determinación Del Propósito Basándose En El Problema Inicial

Determinación del propósito basándose en el problema inicial: Por medio de la observación se determinará el propósito de este documento para enunciar una problemática inicial. “La observación es un método de análisis de la realidad que se vale de la contemplación de los fenómenos, acciones, procesos, situaciones, y su dinamismo en su marco natural” (Folgueiras, 2009, p. 26)

El problema debe representar:

Un escenario inconveniente.

La oportunidad de mejora.

La carencia de algo.

Situación que genere insatisfacción, y que no haya podido ser resuelto de forma eficiente por los propios afectados.

Una técnica para identificar un problema, es a través del “árbol de problemas” la cual interviene analizando las relaciones entre causa y efecto. Se determina una situación negativa central que permite diferentes alternativas de solución, mediante una lluvia de ideas intentando enlistar todas las posibles causas que lo generan y los posibles efectos negativos que produce.

Los componentes de un “árbol de problemas” son: tronco, raíces, ramas o frutos. En el tronco, se define el problema central, las raíces son las causas directas que determinan o influyen en la creación del problema y las ramas o frutos son los efectos o consecuencias que se generan debido al problema.

Para poder identificar los problemas o factores causales de ellos, se sugiere:

Análisis del contexto y de la literatura.

Realización de cuestionarios, entrevistas a los involucrados y consulta a expertos.

Comparación con estándares y observación de la realidad desde distintos enfoques.

La técnica de árboles bien puede aplicarse cuando se tiene un problema focalizado, cuando se persigue un objetivo o bien cuando aún no se tiene una problema definido.

Un problema no está definido cuando:

Se tiene una sensación de carencias o inconvenientes, pero no se sabe con claridad de qué se trata.

Se han identificado una serie de dificultades en torno a una situación compartida pero no delimitada.

Los involucrados pueden tener apreciaciones distintas sobre la naturaleza o la magnitud el problema sentido.

Es necesario identificar los problemas posibles y enlazarlos por criterio de causa-efecto, estos enlaces o conexiones son conocidos como “nodos”. Los criterios de causa y efecto, son en realidad hipótesis que tratan de dar una explicación del porqué se dan esos problemas, enlista los efectos negativos que surgen de ellos e incluso intenta dar un posible pronóstico de lo que sucederá si esos problemas no son atendidos oportunamente.

La selección del problema se puede dar por dos factores, uno de ellos es analizar en “el árbol” la zona donde existen más nodos. La otra es determinando el alcance que se quiere lograr, ya sea motivado por las razones (corregir, mejorar o crear), por su dimensión temporal (corto, mediano, largo plazo), por la factibilidad y alcance (individual, grupal, social), por su campo de acción (interno, externo).

El problema fue seleccionado a través de una serie de preguntas que permitió conocer la opinión de los involucrados, sobre los procesos que se llevan al cabo en el Centro Universitario Interamericano.

3.3.2 Identificar Las Fuentes:

Durante el proceso de la detección de la problemática, se fueron analizando e identificando las fuentes que permitieran una selección de la herramienta que cubriera las necesidades detectadas y permitiera el cumplimiento del objetivo general.

Para ello se analizaron las características de diversas herramientas del Ulearning, dentro de las cuales se determinaron cinco principales grupos, algunos de los cuales no fueron diseñadas expresamente para ser utilizadas dentro de ambientes educativos, pero sus características las hacen adaptables a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los grupos de herramientas fueron: redes sociales, herramientas de generación de contenidos, herramientas de participación y colaboración, herramientas de gestión escolar, y plataformas educativas.

3.3.3 Seleccionar Las Herramientas O Instrumentos

Por su naturaleza, de acuerdo con Brandt (1972) las preguntas pueden ser de diferentes formas:

Comparativas

De evocación de hechos pasados

De evocación de comportamientos pasados

De reacciones afectivas

De Causa-Efecto

De información complementaria sobre aspectos, reacciones y sucesos

Condicionales

Indagaciones

La herramienta seleccionada fue la entrevista de forma directa. se sugiere llevar a cabo una serie de preguntas diversas que permitan indagar sobre los problemas detectados y conocer, como propone Rossett (1987), el estado óptimo, actual, sentimientos, causas y soluciones.

Para este proyecto no fue necesario realizar un cuestionario formal, o una serie de preguntas en un formato u orden específico; por las características de la institución (tamaño pequeño, pocos grupos, aulas con plantilla de alumnos reducida) las preguntas fueron realizadas en un focus group informal, permitiendo a los involucrados externar su opinión respecto tanto a las neesidades de la escuela como al uso de la herramienta seleccionada.

3.3.4 Conducir La Detección De Necesidades En Etapas

Las preguntas se realizarán de forma directa a los involucrados. Por tratarse de una escuela pequeña, ofrece la ventaja de poder contar con toda la población en vez de seleccionar una muestra, pero quedará sujeto al interés que tengan en participar, ya que será de forma voluntaria y sin ningún incentivo.

Las formas para realizar las preguntas será de forma directa, a través de un grupo focal, donde expresen abiertamente sus opiniones; esta información se estará monitoreando constantemente, no solamente al concluir la implementación, sino durante la misma, para ir conociendo de primera mano las impresiones de los involucrados.

3.3.5 Usar Los Resultados Para La Toma De Decisiones

Con las necesidades detectadas, se procede a delimitar la línea de acción. Como primer paso se debe tomar la decisión de trabajar exclusivamente sobre una problemática en particular, para ello es necesario determinar las causas y las consecuencias. Se elabora una lista de situaciones problemáticas, agrupadas por áreas o involucrados en común, ya bien sean cuestiones administrativas, de gestión escolar o académicas. Se sugiere elegir la situación problemática más relevante o bien que la solución de ésta, tenga un mayor alcance. A continuación, se realiza un “árbol de problemas” para expresar las causas y consecuencias de la situación problemática.

Se elabora una tabla comparativa que incluya las principales herramientas educativas, que fueron tratadas en el marco teórico; con la finalidad de determinar la herramienta que mejor satisfaga la necesidad de la institución.

CAPÍTULO IV

Resultados

Este capítulo presenta el proceso de implementación de la herramienta en el centro educativo; iniciado por la detección de necesidades, la selección de la herramienta, la selección de la muestra de población y su implementación.

También se considera en este apartado, una descripción de las características del uso de la herramienta, el desarrollo de la misma y los resultados obtenidos.

4.1 Introducción

Durante el análisis de necesidades en la institución escolar, se lograron detectar varios problemas que abrían varias posibilidades de acción.

Algunas de las necesidades detectadas fueron las siguientes:

Tabla 1:

Necesidades encontradas en la institución escolar

| Área | Problema |
|--------------------------|---|
| Procesos administrativos | <p>Base de datos:</p> <p>No cuentan con una base de datos formal.</p> <p>La universidad no cuenta con un sistema de captura de datos que permita una gestión de alumnos y cursos.</p> |

Tabla 1: Continuación

| Área | Problema |
|-----------------------------|---|
| Procesos de gestión escolar | <p data-bbox="495 346 649 378">Portal Web:</p> <p data-bbox="495 409 1323 514">No existe ningún portal web para inscripción, carga de materias, horarios, etc.</p> <p data-bbox="495 556 1331 882">La escuela tiene una página web, pero no se actualiza constantemente, está limitada a informar sobre los planes y carreras disponibles, pero no está siendo utilizada para nada más. No tiene la opción de carga de materias, información de horarios, procesos de inscripción, etc.</p> <p data-bbox="495 924 617 955">Entregas:</p> <p data-bbox="495 997 1347 1102">La entrega de calificaciones al no contar con un sistema de gestión de notas, no se da de manera formal o calendarizada.</p> <p data-bbox="495 1144 1339 1249">Los maestros entregan a la dirección las notas de diversas formas, ya sea por correo, redes sociales, copias, listas, etc.</p> <p data-bbox="495 1291 1185 1323">No hay una fecha formal de entrega de calificaciones.</p> <p data-bbox="495 1365 690 1396">Calificaciones:</p> <p data-bbox="495 1438 1323 1543">La escuela no tiene un sistema de calificaciones al que el alumno pueda tener acceso.</p> <p data-bbox="495 1585 1347 1837">No existe una manera formal para que el alumno tenga acceso a sus notas y promedio. Puede pedir las en el departamento de control escolar, se las dan de forma oral, en ocasiones impresas en una hoja de Excel, en ocasiones no se las entregan.</p> |

Tabla 1: Continuación.

| Área | Problema |
|----------------------------|---|
| <p>Procesos académicos</p> | <p>Comunicación:</p> <p>No existe un medio de comunicación oficial entre administración / docentes / alumnos.</p> <p>La institución emplea el método de “boca a boca” para dar los avisos, en algunas ocasiones imprime hojas y las pega en la cafetería, pero la gran mayoría de las veces utiliza Facebook para notificar de las actividades.</p> <p>Plataformas:</p> <p>No se usan plataformas educativas.</p> <p>En alguna ocasión se mencionó la posibilidad de integrar la plataforma Moodle, pero se rechazó la idea por miedo a no tener el apoyo de los docentes.</p> <p>Tareas:</p> <p>No existe una manera formal para la entrega de tareas.</p> <p>En algunas ocasiones los alumnos las entregan de forma impresa, por correo electrónico, a través de redes sociales, etc.</p> <p>Constantemente los alumnos argumentan que no sabían cómo entregar.</p> |

Fuente: elaboración propia

La intervención demandaba varias líneas de acción, pero la limitación del tiempo y la necesidad de dar una solución y mejoría focalizada, hizo necesaria tomar la decisión de elegir atender únicamente una problemática. En este caso se optó por atender la necesidad de los procesos administrativos en cuanto a la gestión de las calificaciones.

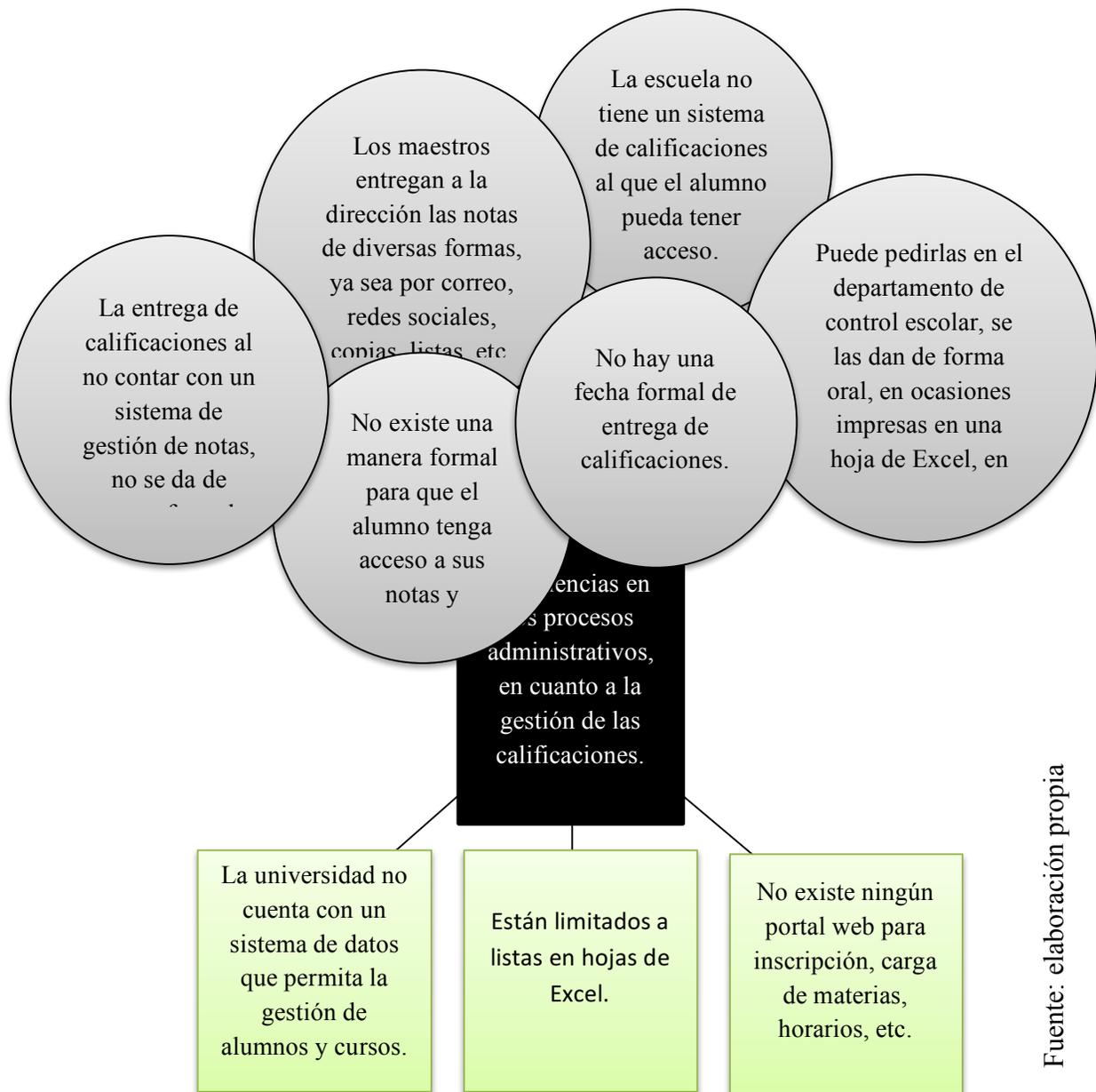


Figura 1: Árbol de Problemas

4.2 Selección de la Herramienta

Se analizaron varias opciones, mediante la elaboración de la siguiente tabla comparativa:

Tabla 2:

Tabla comparativa de herramientas.

| Herramienta | Ventajas Generales | Desventajas Generales |
|---|---|--|
| Redes Sociales. | <ul style="list-style-type: none"> • Son de uso común; están familiarizados los involucrados • Permite la interacción entre todos • Tiene la posibilidad de controlar los permisos de administración. • En algunos casos, poseen la característica de notificar que el mensaje ha sido leído por los interesados. • Permite la permanencia de los contenidos generados para futuras generaciones. • Al ser documentos públicos los autores tienden a cuidar sus fuentes, ortografía, contenidos, etc. | <ul style="list-style-type: none"> • Posee elementos distractores. • No es un ambiente académico. • Por su naturaleza puede no ser aceptado por la administración. |
| Herramientas De Generación De Contenido. | <ul style="list-style-type: none"> • Son ambientes sencillos. • No afecta el tipo de sistema operativo en el que se use. • Tampoco afecta el tipo de navegador que el alumno decida usar. • Su compatibilidad es alta, en su mayoría pueden usarse en teléfonos y tabletas electrónicas, disponibles para la mayoría de los sistemas operativos móviles. | <ul style="list-style-type: none"> • Son ambientes totalmente distintos a los que están acostumbrados los involucrados, y puede necesitar capacitación constante para dominar el uso. • Muchos están basados en ligas a los documentos encontrados en la web, por lo tanto pueden quedar desactualizados, desaparecer, ser modificados, etc. • Su uso está más limitado al trabajo colaborativo en la creación de documentos de texto. • Requiere del apoyo de otra herramienta para que dichos contenidos sean públicos, de lo contrario sólo pueden acceder a ellos los autores. |
| Herramientas De Participación Y Colaboración. | <ul style="list-style-type: none"> • Son ambientes sencillos. • No afecta el tipo de sistema operativo en el que se use. • Tampoco afecta el tipo de navegador que el alumno decida usar. • Su compatibilidad es alta, en su mayoría pueden usarse en teléfonos y tabletas electrónicas, disponibles para la mayoría de los sistemas operativos móviles. | <ul style="list-style-type: none"> • Son ambientes totalmente distintos a los que están acostumbrados los involucrados, y puede necesitar capacitación constante para dominar el uso. • Muchos están basados en ligas a los documentos encontrados en la web, por lo tanto pueden quedar desactualizados, desaparecer, ser modificados, etc. • Su uso está más limitado al trabajo colaborativo en la creación de documentos de texto. • Requiere del apoyo de otra herramienta para que dichos contenidos sean públicos, de lo contrario sólo pueden acceder a ellos los autores. |

Tabla 2: Continuación

| Herramienta | Ventajas Generales | Desventajas Generales |
|----------------------------------|--|---|
| Herramientas De Gestión Escolar. | <ul style="list-style-type: none"> • Están diseñadas para entornos escolares. • Poseen características propias de las instituciones educativas, tales como notas de calificación, recepción de tareas, elaboración de reportes, etc. • Cuenta con muchas aplicaciones, tales como foros, wikis, debates, etc. • Son páginas muy sencillas que no requieren mucho tiempo de capacitación a los involucrados. • Los alumnos tienen a su alcance, el conocimiento de su desempeño. | <ul style="list-style-type: none"> • Algunas están limitadas en su versión gratuita. • No todas cuentan con una versión para teléfonos móviles o tabletas electrónicas. |
| Plataformas Educativas. | <ul style="list-style-type: none"> • Están diseñadas para entornos escolares. • Muchos maestros están familiarizados con este tipo de herramientas • Poseen muchas aplicaciones, tales como foros, wikis, entrega de tareas, notas de calificación, etc. • Los alumnos tienen conocimiento de qué se espera de ellos, lo que se les está evaluando, los contenidos y planes de clases. | <ul style="list-style-type: none"> • En muchos casos requiere un servidor, donde se alojen todos los datos de las clases. • Requiere una conexión a internet adecuada que de abasto para toda la plantilla de maestros y alumnos. • Son mucho más complejas. |

Fuente: elaboración propia

Se analizaron varias algunas herramientas de gestión educativa, de tal manera que la elección fuera la que mejor subsanara la necesidad que se tenía en la institución, para lo cual se elaboró la siguiente tabla comparativa, donde se le otorgó un valor de cero a tres estrellas a cada una de las características:

Tabla 3:

Tabla comparativa de herramientas de Gestión Educativa

| Características | Learn Boost | Engrade | Totem Guard |
|--|-------------|---------|-------------|
| Tiene la opción de brindarle a los alumnos sobre sus notas de calificación | +++ | +++ | |
| Permite la comunicación con los involucrados. | ++ | +++ | |
| Tiene la capacidad de recibir y almacenar las tareas. | +++ | +++ | |
| Posee otras aplicaciones, tales como pruebas, wikis, foros, etc. | +++ | +++ | |
| Es sencilla de usar, no requiere mucho tiempo para capacitación. | ++ | +++ | ++ |
| Su diseño es amigable, intuitivo. | ++ | +++ | ++ |
| Es un recurso gratuito, o la versión gratuita es suficiente para las necesidades de la institución. | ++ | +++ | |
| Posee una amplia portabilidad, es decir, puede usarse en teléfonos inteligentes o tabletas electrónicas, además de la computadora. | +++ | +++ | |
| Permite al administrador controlar quién publica y qué se publica. | ++ | +++ | |
| El alumno no necesita instalar algún software para poder utilizarlo, es amigable con todos los sistemas operativos. | + | +++ | |

Fuente: elaboración propia

Se tomó la decisión de implementar la herramienta *Engrade*, que está disponible de forma gratuita y que además brinda la posibilidad de ser utilizada como plataforma educativa, ya que cuenta con espacios para subir tareas, calendarización, pero lo más importante, la posibilidad de darle al alumno el acceso a su información y poder monitorear sus asistencias y retroalimentación de tareas y calificaciones. (Engrade, 2015)

El paso a seguir era elegir al grupo con el cual se trabajaría esta implementación. Se contaba con tres grupos posibles, todos de nivel licenciatura, uno de publicidad y dos de fotografía; en los tres casos del quinto cuatrimestre de su plan de estudios.

Se procedió a hacer un filtro de selección, aprovechando el tiempo de familiarización que ya se poseía respecto a cada población, durante este proceso, se optó por seleccionar a uno de los dos grupos de fotografía, para poder diferenciar los logros alcanzados entre sus pares más cercanos.

4.3 Implementación de la Herramienta

4.3.1 Paso 1. Implementación Del Uso De Un Blog

Se les pidió crear un blog para subir sus tareas, con la finalidad que los alumnos se fueran familiarizando con la idea de subir sus tareas a espacios públicos; la crítica o retroalimentación de manera abierta, ya sea por sus pares o por el maestro; para ello se destinó una sesión de clase con cada grupo en el aula de cómputo. El grupo A decidió utilizar el servicio de *Altavista* (blogspot.es) que fue propuesto por el docente por su sencillez y aceptado por los alumnos de manera generalizada. El grupo B (con mejores habilidades tecnológicas en general) sugirió no usar dicho servicio y propusieron *Wordpress* que es mucho más complejo pero que permite un mayor nivel de personalización del blog.

Se les comentó a ambos grupos, la naturaleza del proyecto a realizar y la premisa que se tenía, que un alumno más involucrado, expuesto e informado estará más comprometido en cumplir en tiempo y forma. Al tener sus tareas disponibles al escrutinio público, no solamente de sus compañeros, sino de cualquier persona que tuviera acceso a su blog.

Se presentaron múltiples situaciones problemáticas desde el inicio, la mayoría de los alumnos no estaban familiarizados con el uso y características de un blog. Hubo un proceso de adaptación con la herramienta, algunos pudieron personalizarlo con colores, fotos, etc; otros no hicieron mayores modificaciones y se limitaron a publicar el contenido que se les solicitaba de tarea

Prácticamente nadie había tenido ni el deseo ni la necesidad de crear uno, por lo tanto era algo nuevo para la gran mayoría. No sabían cómo hacerlo, cómo publicar, 3 alumnos argumentaban que "no les dejaba entrar a su blog" (sic), un 15% aproximadamente decidió en algún momento cambiar de servicio de blog.

Las clases se desarrollaron sin mayores contratiempos, los alumnos trabajaban ya sea en su computadora y publicaban sus tareas en su blog desde su casa, o bien en algunas sesiones se utilizaba el aula de cómputo para realizarlas y publicarlas.

Se decidió trabajar con el grupo B de la Licenciatura en Fotografía. Sin embargo en ambos grupos, un 85% cumplió con sus tareas, sólo un 15% entregó un blog incompleto, no obstante solamente un 30% entregó todo en tiempo y forma.

Las mismas características de un blog, tal vez justifiquen tales situaciones: las publicaciones se ordenan cronológicamente de forma automática y no permite moverlas. Por lo tanto, subir una tarea atrasada implicaría desordenar el blog. Algunos servidores permiten la edición posterior del texto publicado, pero otras están más limitadas a simplemente eliminar el contenido. Por otro lado se pudo observar un tráfico mayor en los últimos días que al inicio; es una práctica recurrente que los alumnos realicen sus deberes cuanto más cerca estén de la fecha de vencimiento.

4.3.2 Paso 2. Selección Del Grupo

La selección se realizó de la siguiente manera: por medio de la observación directa se analizaron las características generales de cada grupo, se identificaron las fortalezas y debilidades, el grado de participación, motivación e interés, así como las habilidades tecnológicas y las deficiencias en el uso de las TIC.

Por lo tanto se decidió trabajar en la implementación de la herramienta Engrade, exclusivamente con el grupo B.

| Calificaciones | | |
|----------------|-------|-----|
| Estudiantes | Notas | |
| Sujeto 1 | 94 | 94% |
| Sujeto 2 | 66 | 66% |
| Sujeto 3 | 85 | 85% |
| Sujeto 4 | 89 | 89% |
| Sujeto 5 | 6 | 6% |
| Sujeto 6 | 97 | 97% |
| Sujeto 7 | 60 | 60% |
| Sujeto 8 | 50 | 50% |
| Sujeto 9 | 70 | 70% |

Figura 2: Muestra de las calificaciones del primer parcial en Engrade

Se procedió a vaciar la información del primer período, limitado únicamente a darle un valor numérico a cada una de sus publicaciones del blog, ya que en el blog fue donde se dio la retroalimentación para cada tarea de cada alumno.

El promedio de calificación en el grupo B, fue de 71, considerando que una alumna se dio de baja a mitad del período, afectando al promedio general, ya que sus notas quedaron en un escaso 6% del 100% esperado.

También es necesario hacer notar que hubieron además tres alumnos no aprobados (el 30%) al presentar una calificación debajo del 70, la cual se considera la mínima aprobatoria.

4.3.3 Paso 3. Uso De La Herramienta

Para el segundo período, se eliminó el uso del blog, para aprovechar las ventajas de la herramienta Engrade, en la cual los alumnos pueden subir sus tareas, además que el administrador puede establecer y controlar fechas y horarios límite para ello.

| 2014 / GP2 / Metodología Foto B/ Parcial 2 | | |
|--|----|---|
| Attendance Totals (May 20, 2014) | | |
| Student | + | F |
| Sujeto 1 | 10 | 1 |
| Sujeto 2 | 11 | 0 |
| Sujeto 3 | 11 | 0 |
| Sujeto 4 | 10 | 1 |
| Sujeto 5 | 10 | 1 |
| Sujeto 6 | 10 | 1 |
| Sujeto 7 | 11 | 0 |
| Sujeto 8 | 9 | 2 |
| Sujeto 9 | 11 | 0 |
| Estudiante Ejemplar | 5 | 0 |

Figura 3: Muestra del libro de asistencias en Engrade

Asimismo permite a los alumnos poder monitorear sus asistencias, la calendarización de las actividades o proyectos, ponerse en contacto con el maestro, resolver dudas en foros públicos o mensajes privados, recibir retroalimentación de los trabajos entregados, conocer anticipadamente el valor de cada tarea y la calificación alcanzada para cada caso.

| Mon | Tue | Wed | Thu | Fri | Sat | Sun |
|-----|------------------------|--------------------------|-----|-----|-----|-----|
| | | | | | 01 | 02 |
| 03 | 04 | 05 Preguntas de Temas | 06 | 07 | 08 | 09 |
| 10 | 11 5 Temas de | 12 La Importancia de | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 La Opinión de un | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

Figura 4: Muestra del calendario en Engrade

Se destinó una sesión para presentarles la herramienta y darle a cada estudiante su nombre de usuario y contraseña. El alumno no necesita registrarse y no requiere de un correo electrónico, eso lo hace el administrador; posteriormente el alumno puede cambiar su clave de acceso y personalizar su perfil agregando una fotografía. Se solicitó que así lo hicieran y se obtuvo una buena respuesta.

Al principio se dejaron abiertas las tareas más tiempo de lo necesario para que fueran acostumbrándose a la idea de tener que cumplir en tiempo y forma. Se les avisó oportunamente de las fechas límite y poco a poco fue reduciéndose el tiempo de tolerancia.

La herramienta permite al docente anexar cualquier clase de archivo en el apartado de "tareas", y también colocar ligas a otras fuentes, para que el alumno pueda enriquecer más su aprendizaje; de igual manera ellos pueden comentar, preguntar y sugerir nuevas ligas; aunque durante el período de implementación, los alumnos no hicieron uso de esta característica.

El sistema de calificaciones tiene la posibilidad de configurarse de tal forma que el docente puede poner la calificación final de forma manual, o dejar que la herramienta lo haga de forma automática. El resultado puede ser en porcentajes, en números, o incluso con letras (A+, A, B+, B, etc.). En la implementación se decidió utilizar el valor de calificación en porcentajes del 0 al 100.

La herramienta permite dividir los puntos a evaluar por clasificaciones que el mismo docente proponga, ya sea exámenes, tareas, proyectos, trabajos, láminas, participación, etc. Y se le asigna el valor de cada una, para el caso de esta implementación, solamente hubieron dos clasificaciones, se le otorgó al examen el valor del 30% y a las tareas un 70%.

Tiene además la particularidad de agregar actividades extracurriculares, incluso con la posibilidad de otorgarles un valor adicional. Se hizo uso de esta característica, ya que en una actividad se ofrecieron puntos extra, se les pidió que buscaran información en internet sobre un

tema en específico, el requisito era que fuera confiable, completa y útil; cada alumno tenía que colocar la liga de la fuente que hubiera encontrado, y a juicio del docente, se seleccionó la mejor.

Al resto de las tareas se le otorgó un valor de calificación esperado y a un lado se colocó el valor que alcanzó el alumno, junto con el comentario del docente que sirve de retroalimentación. De esta forma el alumno tenía conocimiento de las razones de la calificación recibida, y de la suma de todas sus tareas.

La herramienta posee un sistema de elaboración de gráficas, para representar mediante barras el desempeño de los alumnos durante el curso, por tarea, por examen, o por la calificación final alcanzada. Además de imprimir o exportar en formato PDF o CSV las calificaciones finales para entregar a la administración de la institución educativa; de igual manera, puede imprimirse un compendio detallado de todos los alumnos inscritos al curso con las notas alcanzadas en cada punto a evaluar (tareas, exámenes, trabajos, proyectos, etc.)

| 2014 / GP2 / METODOLOGÍA FOTO B / PARCIAL 2 | | | |
|---|------------|-------|--------------|
| Sujeto 1 intersureste-001-4781 | 100 | | |
| Assignments: 100% (counts as 70% of grade) | | | |
| ASSIGNMENT | DUE | SCORE | POSSIBLE |
| Pon una foto tuya en tu perfil | Apr 02 | 5 | Extra Credit |
| La Opinión de un Experto (entrevista) | Mar 25 | 15 | 15 |
| La Importancia de mis temas | Mar 12 | 15 | 15 |
| 5 Temas de Investigación y sus Referencias | Mar 11 | 10 | 15 |
| Preguntas de Temas y Problemas de Investigación | Mar 05 | 15 | 15 |
| Memes (Métodos y Metodología de la Investigación) | Feb 26 | 10 | 10 |
| Examen: 100% (counts as 30% of grade) | | | |
| ASSIGNMENT | DUE | SCORE | POSSIBLE |
| EXAMEN (Proyecto de Investigación) | Apr 02 | 30 | 30 |

Figura 5: Muestra de tabla de desempeño por estudiante

Los alumnos tenían además acceso a su récord de asistencias, tanto día a día en el calendario, como el total del período; era muy importante que tuvieran conocimiento de este dato, ya que la

institución educativa solamente permite un máximo de dos inasistencias dentro del calendario de cada evaluación parcial.

| 2014 / GP2 / METODOLOGÍA FOTO B / PARCIAL 2 | | | | | | |
|---|------|------|-----|-----|-----|-----|
| Sujeto 1 engrade-USR-001 | | | | | | |
| Totals: + = 10 F = 1 | | | | | | |
| FEB 2014 | | | | | | |
| MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT | SUN |
| 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 + | 26 + | 27 | 28 | | |
| APR 2014 | | | | | | |
| MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT | SUN |
| | 01 + | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 |
| 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |
| MAR 2014 | | | | | | |
| MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT | SUN |
| 03 | 04 + | 05 + | 06 | 07 | 08 | 09 |
| 10 | 11 + | 12 + | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 + | 19 F | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 + | 26 + | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

Figura 6: Registro de asistencias por alumno

Cuenta con otras características que no fueron utilizadas durante la implantación, entre ellas se encuentra la elaboración de reportes por conducta, quedando registrado el comportamiento del alumno en el calendario. Esta información puede ser útil en cuanto a que los padres o tutores pueden tener acceso a la herramienta, ya que cuenta con la posibilidad de habilitarles el acceso para monitorear el desempeño de sus hijos, además del cumplimiento de sus obligaciones y asistencias.

Entre otras características está la posibilidad asignar asientos en el salón a cada alumno; de hacer pruebas rápidas tipo *[quiz]* con lapsos de tiempo determinados; tarjetas de estudio con preguntas y respuestas llamadas *[flashcards]* que incluyen ejercicios; wikis, foros, etc.

4.4 Resultados obtenidos

El 100% de los alumnos se mostraron muy interesados en el uso de la herramienta, estaban

muy pendientes de las fechas de entrega y del cumplimiento de sus deberes. No se registraron contratiempos, ni por parte de los alumnos, ni por parte de la página.

Hubo una considerable mejoría en el promedio general, comparándolo con el primer período durante el cual sólo se había implementado el uso del blog. Hubieron alumnos que presentaron un incremento en su desempeño, mismo que se vio reflejado en sus notas, ya que pasaron de una calificación reprobatoria a una aprobatoria. Todos los alumnos terminaron el curso y no se presentaron casos de alumnos que requirieran trabajos o exámenes extraordinarios.

| | | | Segundo Parcial | Primer Parcial | Examen Ordinario | | |
|---------------------|-----|-----|-----------------|----------------|------------------|--|--|
| | | | Apr 10, 14 | Apr 10, 14 | Apr 10, 14 | | |
| Sujeto 1 | 001 | 99 | 100 | 94 | 100 | | |
| Sujeto 2 | 002 | 74 | 80 | 66 | 75 | | |
| Sujeto 3 | 003 | 94 | 100 | 86 | 95 | | |
| Estudiante Ejemplar | 010 | 100 | 100 | 100 | 100 | | |
| Sujeto 4 | 004 | 95 | 88 | 89 | 100 | | |
| Sujeto 5 | 005 | 70 | 96 | 6 | 85 | | |
| Sujeto 6 | 006 | 100 | 100 | 98 | 100 | | |
| Sujeto 7 | 007 | 75 | 90 | 60 | 75 | | |
| Sujeto 8 | 008 | 76 | 50 | 50 | 95 | | |
| Sujeto 9 | 009 | 86 | 91 | 70 | 90 | | |
| AVERAGE | | | 89.5/100 | 71.9/100 | 91.5/100 | | |

[Hide Names](#) · Show 8 Assignments

Figura 7: Comparativa del desempeño en distintos parciales

También se pudo observar un mejor promedio y grado de participación comparado con el grupo “A” el cual no utilizó la herramienta, que aunque continuó con el uso del blog, algunos alumnos no cumplieron en sus entregas o lo hicieron fuera de los tiempos solicitados; a diferencia del grupo “B” donde no se registraron tareas sin entregar en el mismo período.

Los alumnos demostraron un buen uso de la herramienta, se condujeron con respeto, se mostraron comprometidos con su aprendizaje y responsables con sus obligaciones.

Para el docente fue mucho más sencilla la recepción y posterior retroalimentación de los trabajos, la elaboración de promedios, la entrega de notas finales, el control de tareas y asistencias.

4.5 Comentarios De Los Alumnos

Sin necesidad de solicitar a los alumnos que evaluaran la herramienta de manera formal, muchos comentarios se manifestaron abiertamente.

Entre ellos se mencionaba la ventaja que le da al alumno e poder corroborar la entrega de sus tareas, en ocasiones por olvido o descuido no se registraban y el alumno no podía comprobar su cumplimiento. Además de poder tener acceso a ellas posteriormente, en caso de necesitar alguna información, estudiar para un examen, etc.

También manifestaron que sentían un mayor compromiso y responsabilidad, una alumna comentó que era “la primera vez en su vida que entregaba todas las tareas para una materia” (sic)

Mencionaron que sienten más justa la calificación que reciben, ya que se elimina el factor “olvido”, y el “error humano”, todo se encuentra en la página, cada elemento que está siendo evaluado, está publicado durante el curso, tienen retroalimentación constante de cada trabajo entregado, conocen el porcentaje que llevan acumulado antes de entrar su examen, la cantidad de asistencias y los compromisos adquiridos que no fueron cumplidos.

Entre otras cosas, también manifestaron con agrado la posibilidad de usar la herramienta desde un dispositivo, ya que todos los alumnos, (además de laptops) cuentan con teléfonos inteligentes y algunos con tabletas electrónicas.

Algunas de los comentarios manifestados fueron:

“Diario entraba a la página para ver si había alguna tarea que tuviera pendiente, me estresaba un poco no entregar a tiempo lo que pedías”.

“Quería entregar todas mis tareas, e intentaba hacerlo apenas marcaras algo, porque tenía miedo que cerraras la entrega”

“Me gusta porque puedo revisar mis tareas de nuevo, por si necesito repasar para un examen o para realizar otra tarea consecutiva”.

“Nunca en mi vida había entregado todas las tareas de una materia, es la primera vez que cumplo con todo”.

“Eres el primer maestro que usa una página para entregar tareas”.

“Ningún maestro se toma el tiempo de darnos retroalimentación para cada tarea”.

“Ahora no podemos engañarte diciéndote que entregamos una tarea cuando en realidad no la hicimos, sabemos si cumplimos o no”.

“Ojalá usáramos la página para todas nuestras materias”.

“¿Por qué no lo propones en la dirección?”

CAPÍTULO V

Conclusiones

La escuela, si bien ha logrado subsanar sus necesidades básicas, ha dejado a un lado otras por falta de capital y por desconocimiento de alternativas que pueden ser gratuitas o al menos que no requieren una gran inversión de recursos, tanto humanos como económicos.

No existe uniformidad ni medios oficiales para la entrega de tareas, en ocasiones el alumno utilizaba cualquier recurso que tuviera a mano, desde el uso de correo electrónico, redes sociales, entregas físicas ya sea impresas o en memorias USB, SD, Micro-SD, etc.

Con el uso de esta herramienta se lograron simplificar los procesos no solamente de recepción de tareas, sino también de retroalimentación y entrega de calificaciones, lo que significa un mayor y mejor control por parte del docente.

El docente, antes utilizaba sus propios medios para dar retroalimentación, comunicarse con los alumnos y dar calificaciones, desde el uso de grupos en redes sociales, aplicaciones telefónicas de mensajería, o entregar resultados a la administración escolar para que posteriormente se los hicieran llegar a los alumnos.

La herramienta también vino a subsanar una necesidad constante y un reclamo popular que no ha sido atendido: la entrega de notas de manera formal y además de forma desglosada, tienen conocimiento de la calificación de todas y cada una de sus tareas, de su examen y de todo lo que se está evaluando.

El uso de esta herramienta, supone además un ahorro no solamente de tiempo, sino de papel, gastos de impresión, etc. Además que abre la posibilidad de implementar cursos en línea, materias optativas, etc.

Actualmente, se ha continuado con el uso de la herramienta, y se ha extendido hacia otros grupos; y ya se están considerando utilizar otras de las características y aplicaciones adicionales que ofrece.

Se puede decir que la herramienta, además de sencilla, es práctica, y cumple con los factores expresados en el segundo capítulo, como recomendaciones para implementar el uso de la Web 2.0 en el ámbito educativo:

Conectividad: la institución y los alumnos cuentan con acceso a internet.

Facilidad: se adapta a todo tipo de usuarios, ya que no requiere grandes capacidades tecnológicas, la herramienta es simple e intuitiva.

Movilidad: permite a los usuarios conectarse a ella desde cualquier lugar y con cualquier tipo de dispositivo.

Costo: no tiene costo para la institución, el docente o los alumnos.

Interactividad: permite la interacción entre los protagonistas, mediante mensajes directos, o foros de discusión.

Colaboración: fomenta la participación y comunicación constante por sí misma, además de las aplicaciones adicionales.

Dinamismo: el contenido puede ser modificado constantemente, no requiere grandes capacidades tecnológicas del administrador, a diferencia de una página web diseñada ex profeso para la escuela que limita las modificaciones o requiere demasiado tiempo previo de preparación.

Adaptabilidad: Tiene muchas características que permiten adaptarse dependiendo de la asignatura, el docente y/o los alumnos.

De acuerdo a Chenoll, A. (2009) y a Unturbe, A; Arenas, M.C. (2010), se puede concluir que esta herramienta implementada presenta las siguientes ventajas:

Eficiencia: el alumno participa activamente en su aprendizaje, ya que él está más involucrado y responsabilizado de todas sus obligaciones.

Facilidad: cualquier usuario puede utilizar la herramienta, ya que no exige grandes conocimientos, su diseño es sencillo, no tiene mucha información ni botones que pudieran resultar confusos para un usuario primerizo.

Comunicación: mejora la comunicación sincrónica y asincrónica, permite un contacto directo y constante tanto docente-alumnos-docente, como entre alumnos. Evitando la confusión y el efecto de “teléfono descompuesto” ya que la información se encuentra disponible para todos en todo momento.

Tiempo: optimiza los tiempos de aprendizaje, ya que dispone de la información proporcionada por el docente en un mismo lugar, al igual que los trabajos entregados por los alumnos, quedan a disposición del docente en un mismo sitio.

Inmediatez: La información se encuentra disponible en todo lugar y en todo momento desde cualquier dispositivo que tenga conexión a internet.

De acuerdo al objetivo general planteado al inicio de este proyecto de implementación, se puede concluir que el uso de la herramienta promovió la cultura digital en los alumnos, se emplearon recursos tecnológicos abiertos, con la finalidad de mejorar el entorno de aprendizaje.

En cuanto a los objetivos específicos, se determinó el tipo de herramientas que utilizan los alumnos, que si bien es cierto que todos tienen y usan una computadora y Smartphone de manera cotidiana, muchos poseen limitaciones en el uso de las TIC.

La herramienta elegida, por sus características, puede ser implementada en diferentes asignaturas de nivel licenciatura. Tal como se realizó de a manera de piloto en un período de tiempo a una muestra de población.

Durante el proceso de implementación, se analizó el desempeño y se evaluaron los resultados de dicha intervención, concluyendo que fue de gran utilidad tanto para el docente como para los alumnos.

5.1 Recomendaciones

La herramienta bien podría implementarse de manera oficial en la institución educativa, ya que ofrece un sistema de administración de datos, la cual permite crear una base de alumnos e inscribirlos a sus cursos.

Además la herramienta provee la posibilidad de monitorear el desempeño, cumplimiento, asistencias, etc. Misma que se puede configurar para dar acceso a otras personas, ya sea como docente adjunto, observador, o incluso administrador.

El uso de la herramienta Engrade facilitaría a la administración escolar, la gestión de calificaciones. Al utilizar las opciones de creación de gráficas de desempeño, la institución podría contar con información infográfica que refleje la cantidad de alumnos, el promedio general, el nivel de cumplimiento, porcentaje de asistencias, desempeño académico por parte de los docentes, etc.

Referencias

- Anderson, P. (2007) *Entienda la Web 2.0 y sus principales servicios*. Eduteka, diciembre.
Recuperado el 25 de junio del 2014 de <http://www.eduteka.org/Web20Intro.php>
- Área, M. (2004) *Los Medios y las Tecnologías en la Educación*. Madrid, Ediciones Pirámide.
- Avello, MP. (2013) *Artículo "Scoop.it", filtrar, agrupar y compartir información*. Red de Buenas Prácticas 2.0, España, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Arribas, A. Islas, O. (2012) *Niños y Jóvenes Mexicanos ante Internet*. Publicación Etcétera. Razón y Palabra, núm. 67. México, Proyecto Internet del ITESM Campus Estado de México.
Recuperado el 20 de junio del 2013 de
<http://www.razonypalabra.org.mx/N/N67/varia/aarribas.html>
- Barraza, A. (2005) *Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa*. Revista *Innovación Educativa*, vol. 5, núm. 28, septiembre-octubre. IPN. Recuperado el 20 de junio del 2013 de <http://www.redalyc.org/pdf/1794/179421470003.pdf>
- Baumgardt, A. (2012). *Message from the future #05*. Publicado en junio 2013. Recuperado el 27 de mayo del 2014 de <https://www.youtube.com/watch?v=2NIi0ffgE8E>
- Blogger (2014) *Te damos la bienvenida a la Ayuda de Blogger; blogger.com*. Recuperado el 20 de mayo del 2014 de <https://support.google.com/blogger/#>
- Brener, G (2012) *El celular en la escuela. Breves escritos sobre el cual se dio la conferencia: "Enseñanza, trayectorias escolares y autoridad docente en el marco del derecho a la educación"* por Lic. Gabriel Brener, Lic. Sandra Nicastro. Noviembre. Recuperado el 20 de junio de 2013 de http://www.lapampa.edu.ar:4040/eventos/?page_id=196
- Cabero, J. (Coord.) (2007) *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. Madrid, Mc Graw Hill.

- Cantillo C, Roura M, Sánchez A. (2012). *Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación. La Educación, Digital Magazine*, núm. 147, junio. Recuperado el 27 de mayo del 2014 de http://educoas.org/portal/la_educacion_digital/147/pdf/ART_UNNED_EN.pdf
- Cantorán, J (2012) *¿Cuál es el sitio web más visitado del mundo?*. Columna Sexenio, enero. Recuperado el 25 de mayo del 2014 de <http://m.sexenio.com.mx/articulo.php?id=12276>
- Carmona, L, Puertas, F. (2012) *Ulearning, La Revolución del Aprendizaje. Accenture. Management Consulting Factor Humano en el S. XXI*, núm. 1.113. Recuperado el 25 de junio del 2014 de http://www.accenture.com/SiteCollectionDocuments/Local_Spain/PDF/Accenture_Factor_Humano_Ulearning.pdf
- Carneiro R., Toscano J.C., Díaz T. (2010) *Los Desafíos de las TIC para el Cambio Educativo. Serie: Metas Educativas 2021*. España, Fundación Santillana.
- Carrera, B. Mazzarella, C. (2001) *Vygotsky: enfoque sociocultural, Educere*, ISSN 1316-4910, año 5, núm. 13, abril-junio. Recuperado el 15 de marzo de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Castro, A (2011) *Celulares en la escuela: la educación móvil. Tercera Parte*. Recuperado el 20 de junio de 2013 de http://elsolonline.com/noticias/view/116786/celulares-en-la-escuela-la-educacion-movil_1
- Centro Universitario Interamericano (2011). *Misión del Centro Universitario Interamericano*. Recuperado el 20 de febrero del 2014 de <http://www.interamericano.edu.mx/mid/>

- CNN México (2011) *La ONU declara el acceso a internet como un derecho humano*, *mexico.cnn.com*, recuperado el 16 de marzo de 2015, de <http://mexico.cnn.com/tecnologia/2011/06/08/la-onu-declara-el-acceso-a-internet-como-un-derecho-humano>
- Dropbox (2014) *Visita Guiada de Dropbox*; *Dropbox.com*. Recuperado el 20 de mayo del 2014 de <https://www.dropbox.com/tour>
- Duarte, C. (2010). *¿Las redes sociales afectan el aprendizaje en los jóvenes?* *Noticias Universia*, marzo. Recuperado el 20 de febrero del 2014 de <http://noticias.universia.cl/vida-universitaria/noticia/2010/03/21/265015/redes-sociales-afectan-aprendizaje-jovenes.html>
- Engrade (2015) *Simplifying K-12 Learning Management*; *Engrade.com*. Recuperado el 20 de enero del 2015 de <https://www.engage.com/#home-products>
- Facebook (2014) *News Room, Company Info*; *newsroom.fb.com*. Recuperado el 20 de mayo del 2014 de <http://newsroom.fb.com/company-info/>
- Folgueiras B.P. (2009) *Métodos y Técnicas de Recogida y Análisis de Información Cualitativa*. Buenos Aires, Universidad de Barcelona. Recuperado el 12 de marzo del 2015 de http://www.fvet.uba.ar/postgrado/especialidad/power_taller.pdf
- Google Docs (2014) *Crea documentos impactantes*; *Google.com*. Recuperado el 20 de mayo del 2014 de <http://www.google.com/docs/about/>
- Gros, B (2004) *De cómo la tecnología no logra integrarse en la escuela a menos que.... Cambie la escuela*. Espiral. Recuperado el 20 de junio del 2013

www.virtualeduca.org/ifd/pdf/begona-gros.pdf

Gruffat, C. (2006) *Celulares: ¿herramientas para el aprendizaje?* Educ.Ar El Portal Educativo del Estado Argentino. Ministerio de Educación. Recuperado el 20 de junio del 2013 de <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/celulares-herramientas-para-el-aprendizaje.php>

Hernández, P. (2007) *Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea. No solo Usabilidad*. ISSN 1886-8592, febrero. Recuperado el 22 de enero del 2015 de <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>

INTEF, enero. Recuperado el 5 de febrero del 2015 de <http://recursostic.educacion.es/buenaspracticass20/web/es/difundiendo-buenas-practicass/1105-scoopitq-para-filtrar-agrupar-y-compartir-informacion>

Iraola, M. (2010) *Artículo Web 2.0: una historia de colaboración sin precedentes; Donostik.com*, junio. Recuperado el 20 de abril del 2014 de <http://www.donostik.com/2010/06/01/web-2-0-una-historia-de-colaboracion-sin-precedentes/>

Issuu (2014) *Leer y publicar, sencillo, hermoso, potente... y gratis; Issuu.com*. Recuperado el 20 de mayo del 2014 de <http://issuu.com/about>

Litwin, E. (2007) *El oficio del docente: desde la adopción de innovaciones hasta los desafíos de la inclusión de las nuevas tecnologías en las aulas*. Revista TyCE. Tecnología y Comunicación Educativas, año 21, núm. 44, enero-junio. Recuperado el 27 de mayo del 2014 de <http://investigacion.ilce.edu.mx/stx.asp?id=2292>

- Lloret, N. Cabrera, M. (2001) *El mercado de los contenidos digitales y los nuevos perfiles profesionales*. Recuperado el 20 de febrero del 2014 de <http://www.raco.cat/index.php/Bibliodoc/article/viewFile/16632/16473>
- Luca, D. Jorgelina, A. Mirna, L. (2008) *Blogs en la formación de competencias para la gestión de información*. Revista TyCE. Tecnología y Comunicación Educativas, año 22, núm. 46, enero-junio. Recuperado el 27 de mayo del 2014 de <http://investigacion.ilce.edu.mx/stx.asp?id=2274&db=&ver=>
- Martínez S., y Prendes E., Ma. P. (2004) *Nuevas tecnologías y Educación*. Madrid, Pearson Printice Hall.
- Moodle (2014) *About Moodle, Features; Moodle.org*. Recuperado el 20 de mayo del 2014 de <https://docs.moodle.org/28/en/Features>
- Moreno B, M. (1987) *Introducción a la Metodología de la Investigación Educativa*. México, Edit. Progreso.
- Moreno B, M. (1995) *Investigación e innovación educativa*. La Tarea, Revista de Educación y Cultura de la Sección 47 del SNTE, núm. 7, diciembre. Recuperado el 20 de junio del 2013 de <http://www.latarea.com.mx/articu/articu7/bayardo7.htm>
- Moreno B, M. (2013) *Innovación en los Posgrados en Educación ¿Solo un caso particular de lo posible?*, núm. 124. Recuperado el 20 de junio del 2013 de <http://publicaciones.anuies.mx/revista/124/3/5/es/innovacion-en-los-posgrados-en-educacion-solo-un-caso-particular-de>
- Moreno, J. A. (2012) *Artículo La web 2.0. Recurso educativo*. Revista digital “Observatorio Tecnológico” del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, septiembre. Recuperado el 20 de febrero del 2014 de

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1060-la-web-20-recursos-educativos>

Moreno, J. A. (2013) *Artículo ¿Cómo implementar el e-learning en los procesos de enseñanza-aprendizaje? Revista digital Observatorio Tecnológico*” del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, febrero. Recuperado el 20 de febrero del 2014 de <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/eu/internet/recursos-online/1089-icomplementar-el-e-learning-en-los-procesos-de-ensenanza-aprendizaje>

Paper li (2014) *About us, a (very) short introduction; Paper.li*. Recuperado el 20 de mayo del 2014 de <http://paper.li/introduction.html>

Posada P.F. (2012) *Multimedia y Web 2.0. Módulo 1. Iniciación a los Blogs. INTEF*, febrero. Recuperado el 27 de mayo del 2014 de http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/155/cd/pdf/01_blogs.pdf

Prensky, Marc. (2001) *Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales*. On the Horizon. University Presss Vol, 9. No. 6 Recuperado el 27 de agosto de 2015 de <http://files.educunab.webnode.cl/200000062-5aba35bb22/Nativos-digitales-parte1.pdf>

Rodera, A. (2012) *Profesores 2.0 en la universidad del siglo XXI. Criterios para la integración educativa de la web social en la universidad*. Tesis doctoral. Universitat Oberta de Catalunya. Barcelona.

Rodríguez, J. (2012) *En el futuro el contenido educativo será gratuito y ampliamente virtual*. Madri+d.org, octubre. Recuperado el 27 de mayo del 2014 de <http://www.madrimasd.org/blogs/futurosdellibro/2012/10/29/135137>

Romagnoli, C. Femenías, G. Conte, P. (2002) *Internet, un nuevo recurso para la educación*.

Material de apoyo para profesores. Chile, Red Enlaces MECE – MINEDUC.

Ministerio de Educación

Silvia, V.G. (2010) *Diferencias entre la Web 1.0 y la Web 2.0, abril*. Recuperado el 15 de junio del 2013 de <http://avanzandohaciaelsiguienteescalon.blogspot.mx/2010/04/diferencias-entre-la-web-10-y-la-web-20.html>

Totem Guard (2015) *Retoma el control del aula sin moverte de tu asiento; Totemguard.com.*

Recuperado el 20 de enero del 2015 de <http://totemguard.com/netsupport-school/control-gestion-aula-tic/>

Tuirán, R. (2007) *Se transforma el sistema educativo con la incorporación de nuevas tecnologías. Revista CONFLUENCIA, Ser y Quehacer de la Educación Superior en México*, núm 153, abril-mayo. Recuperado el 20 de junio de 2013 de <http://publicaciones.anuies.mx/confluencias/153>

Tuirán, R. (2007) *Boletín Informativo Confluencia. Publicaciones Anuies*, núm 153, abril-mayo. Recuperado el 20 de febrero del 2014 de <http://publicaciones.anuies.mx/confluencias/153>

Twitter (2014) *About, Twitter.com.* Recuperado el 20 de mayo del 2014 de <https://about.twitter.com/company>

Tello, E. Sosa, C. Lucio, M. Flores, M. (2010) *Análisis de los servicios de la tecnología Web 2.0 aplicados a la educación. No Solo Usabilidad.* ISSN 1886-8592, noviembre. Recuperado el 15 de marzo del 2015 http://www.nosolousabilidad.com/articulos/tecnologia_educacion.htm

Uady (2012) *Guía de tesis profesionalizante*. Facultad de Educación. Recuperado el 20 de junio del 2013 de [http://posgradofeuady.org.mx/wp-](http://posgradofeuady.org.mx/wp-content/uploads/2010/07/guia_de_tesis_profesionalizante_2010.pdf)

[content/uploads/2010/07/guia_de_tesis_profesionalizante_2010.pdf](http://posgradofeuady.org.mx/wp-content/uploads/2010/07/guia_de_tesis_profesionalizante_2010.pdf)

Waldegg, G. (2002). *El uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, núm. 4. Recuperado el 20 de junio del 2013 de <http://redie.uabc.mx/vol4no1/contenidowaldegg.html>

Webcoste (2010) *El origen del término "Web 2.0"*. *Webcoste*, abril. Recuperado el 18 de mayo del 2014 de <http://www.webcoste.com/el-origen-del-termino-web-2-0/>

Apéndice

1. GLOSARIO DE TÉRMINOS

AFÉRESIS: Son vicios del lenguaje que consisten en la abreviación de una palabra mediante la supresión de uno o varios fonemas de su parte inicial, ejemplo: bus por autobús.

COMPOSICIÓN, PALABRAS FORMADAS POR: Son aquellas palabras que contienen dos palabras base, ejemplo: autobomba, por la unión de auto y bomba.

CURAR CONTENIDO: Proviene del inglés, “content curation”, término usado durante años, pero actualmente ha pasado al argot “popular” porque la Web 2.0 ha permitido a los usuarios comunes, la capacidad de realizarlo; consiste en el proceso de filtrar, agrupar y compartir toda la información proveniente de diversas fuentes para elegir la más completa, fiable y de interés público.

FOLLOWERS: (Trad. Seguidores) son las personas suscritas a nuestro perfil social, de tal forma que les permite estar enterados cuando hacemos una publicación

LIKE: Indica que al usuario le gusta la publicación.

MIGROBLOG: También conocidas como microentradas, son mensajes de extensión limitada.

NUBE: Almacenaje y posibilidad de acceder a la información personal desde cualquier dispositivo con internet y la virtualización de aplicaciones.

REDES SOCIALES: una estructura social conformada por personas o entidades, que se encuentran conectadas entre sí por relaciones o intereses en común. Algunas de las redes sociales más populares: Facebook, LinkedIn, MySpace, Twitter, Slashdot, Reddit, Digg, Delicious, StumbleUpon, FriendFeed, Last.fm, Friendster, LiveJournal, Hi5, Tagged, Ning, Xanga, Classmates, Bebo.

RETWEET (RT): Argot empleado en Twitter, se refiere al reenvío del mensaje originalmente publicado por otro perfil. (En el caso de Facebook o Instagram se conoce como Repost y Regram respectivamente).

SCOOP: proviene del inglés y significa noticia exclusiva, primicia, etc.

SMARTPHONE: (Trad. Teléfono Inteligente) equipo con la capacidad de conectarse a internet y realizar tareas muy similares a un ordenador.

TIME-LINE: (Trad. Línea de Tiempo) es la pantalla que ve el usuario, formada por su propia interacción con los demás usuarios, incluyen las publicaciones de uno mismo y de las personas incluidas dentro de la red social del usuario.

TRENDING TOPICS (TT): Argot empleado en Twitter, se refiere a temas relevantes y de actualidad que reflejan la opinión de las masas.

TRIBU DIGITAL: Una Tribu Digital es un conjunto de usuarios de Internet con características e intereses similares. De acuerdo con el último estudio de la IAB México, en nuestro país tiene cinco tribus: Ejecutivos, Teens, Mamás Digitales, Heavy Users y Silver Surfers. El concepto de tribus urbanas, fue propuesto por el sociólogo francés Michel Maffesoli, en su libro *El Tiempo de las Tribus: El Ocaso del Individualismo en las Sociedades Postmodernas*.

TWEETS: Son microentradas o mensajes que se publican en la red social Twitter, constan de 140 caracteres como máximo.

WEB-LOG: El término web-log lo acuñó Jorn Barger en el 97 para referirse a un diario personal en línea que su autor o autores actualizan constantemente. Es una palabra que se forma por composición y sus partes provienen del inglés log (que significa “registro”) y la palabra web (“red” que se refiere a la internet). El término blog vendría ser el aféresis de la palabra weblog.

WIKI: Se considera que su origen proviene de la palabra hawaiana “*wikiwiki*” que significa “rápido”. Podemos definirla como un construcción colectiva, con un tema en específico, un espacio en la red en la que cualquier persona que con el simple hecho de tener acceso a ella, puede editar, adicionar, o eliminar fácilmente el contenido. Algunos sitios para crear Wikis en línea: Wikispaces, Pbworks, Wikia, Wikidot. Software para crear Wikis: MediaWiki, Twiki

2. MUESTRA DE LA HERRAMIENTA ENGRADE



Figura 8: Página Principal

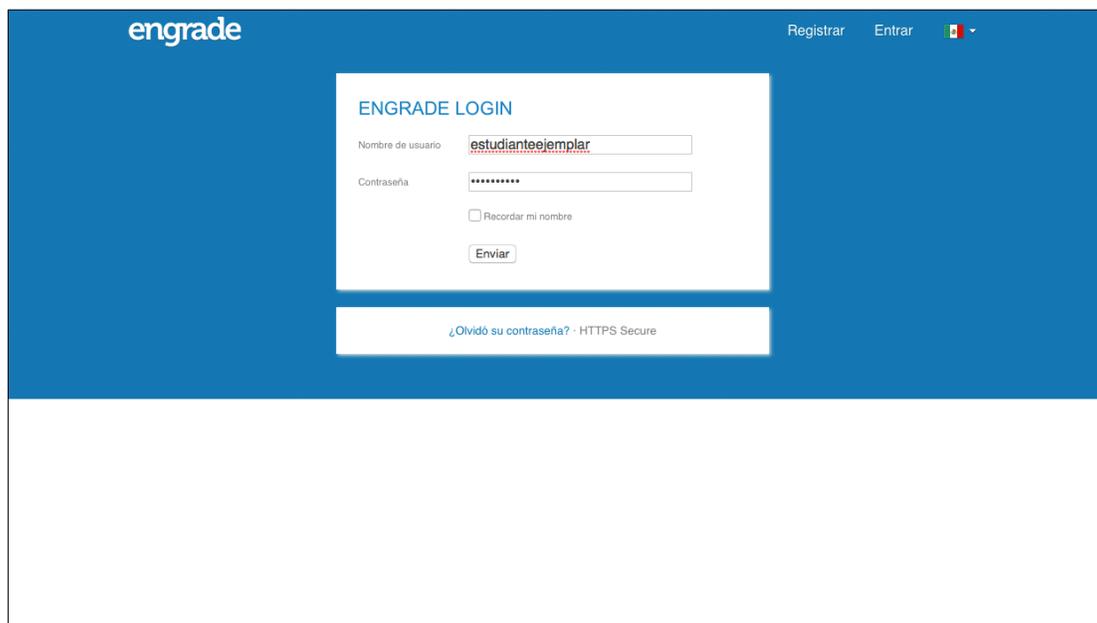


Figura 9: Página de Inicio de Sesión

engrade Clases Mensajes Cuenta Estudiante Ejemplar Salir

Centro Universitario Interamericano

Mis Clases

2014-2015 - GP1

| | | |
|-----------------------------------|--------------|-----|
| Mediática Publicitaria (Maestría) | Mario Aranda | 100 |
|-----------------------------------|--------------|-----|

Activo

Archivar

Añadir/Modificar

Check Engrade on your smart phone: m.engage.com

Figura 10: Página de Asignaturas Activas

engrade Clases Mensajes Cuenta Estudiante Ejemplar Salir

Aplicaciones

Calendario

Tareas

Calificaciones

Envía Mensaje

Más

Clases - Metodología Foto B / Parcial 2 - Tareas

Tareas

| Tarea | Para | Entregar | Resultado |
|---|-------------------|------------|-----------|
| Pon una foto tuya en tu perfil | Miércoles, Apr 02 | 4 Entregar | 5/EC |
| EXAMEN (Proyecto de Investigación) | Miércoles, Apr 02 | 0 Entregar | 30/30 |
| La Opinión de un Experto (entrevista) | Mar, Mar 25 | 1 Entregar | 15/15 |
| La Importancia de mis temas | Miércoles, Mar 12 | 0 Cerrado | 15/15 |
| 5 Temas de Investigación y sus Referencias | Mar, Mar 11 | 0 Cerrado | 15/15 |
| Preguntas de Temas y Problemas de Investigación | Miércoles, Mar 05 | 0 Cerrado | 15/15 |
| Memes (Métodos y Metodología de la Investigación) | Miércoles, Feb 26 | 0 Cerrado | 10/10 |

Figura 12: Página de Compendio de Tareas

engrade Clases Mensajes Cuenta Estudiante Ejemplar Salir

Clases > Metodología Foto B / Parcial 2 > Estudiante Ejemplar

105 Imprimir

Assignments (counts as 70% of overall grade)

| Tarea | Resultado | Posible | Comentario |
|--------------------------------|-----------|---------|------------|
| Pon una foto tuya en tu perfil | 5 | | EC |
| La Opinión de un Experto (ent | 15 | 15 | Muy bien |
| La Importancia de mis temas | 15 | 15 | Muy bien |
| 5 Temas de Investigación y su | 15 | 15 | Muy bien |
| Preguntas de Temas y Problemas | 15 | 15 | Muy bien |
| Memes (Métodos y Metodología | 10 | 10 | Muy bien |

Examen (counts as 30% of overall grade)

| | | | |
|--------------------------------|----|----|--|
| EXAMEN (Proyecto de Investigac | 30 | 30 | |
|--------------------------------|----|----|--|

Marcador
 E =Excusado
 M =Falta, cuenta como cero
 EC Crédito Extra

Categorías de Tareas
 Assignments count as 70% of grade.
 Examen count as 30% of grade.

Redondeando
 Class percentage will be rounded to the nearest whole number.

Escala de Calificación
 Grade will be equal to class percentage (0-100).

Figura 11: Página de Retroalimentación y Calificaciones

engrade Clases Mensajes Cuenta Estudiante Ejemplar Salir

Estudiante Ejemplar's Messages

Buzón

| Tema | De | Fecha |
|-------------------------------------|----|-------|
| You have no messages in your Inbox. | | |

Buzón

- Enviar
- Contactos
- Archivar
- Reciclaje
- Enviado

Figura 13: Página de Mensajes Directos