

El uso de herramientas de la web 2.0 como estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes universitarios

Lotzy Beatriz Fonseca Chiu
lbchiu@hotmail.com
Universidad de Guadalajara, México

Luis A. Medellín Serna
luis.medellin@cupei.udg.mx
Universidad de Guadalajara, México

Jorge Lorenzo Vásquez Padilla
vasquez.jorge21@gmail.com
Universidad de Guadalajara, México

Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad, "Cultura digital y las nuevas formas del erotismo". Año 4, núm. 7, septiembre 2014-febrero 2015.

Recibido: 31/07/2014.

Aceptado para su publicación: 28/08/2014.

Lotzy Beatriz Fonseca Chiu: Licenciada en Informática, Profesor de Asignatura en el Centro de Ciencias Exactas e Ingenierías (CUCEI) de la Universidad de Guadalajara, Asesor adjunto en UDG Virtual en LTI, Blvd. Marcelino García Barragán 1421, esquina Calzada Olímpica, Módulo O planta baja, C. P. 44430, Guadalajara, Jalisco, México.

Luis A. Medellín Serna: Maestro en Sistemas de Información, Profesor de Tiempo Completo en el Centro de Ciencias Exactas e Ingenierías (CUCEI) de la Universidad de Guadalajara, Presidente de la Academia de Ingeniería de Software, Blvd. Marcelino García Barragán 1421, esquina Calzada Olímpica, Módulo O Planta Baja, C.P. 44430, Guadalajara, Jalisco, México.

Jorge Lorenzo Vásquez Padilla: Maestro, Profesor en el Centro de Ciencias Exactas e Ingenierías (CUCEI) de la Universidad de Guadalajara, Blvd. Marcelino García Barragán 1421, esquina Calzada Olímpica, Módulo O Planta Baja, C.P. 44430, Guadalajara, Jalisco, México.

El uso de herramientas de la web 2.0 como estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes universitarios

Lotzy Beatriz Fonseca Chiu

Luis A. Medellín Serna

Jorge Lorenzo Vásquez Padilla

YALA

Resumen

Este trabajo tiene como finalidad difundir los resultados de la implementación de estrategias didácticas usando ciertas herramientas de la Web 2.0 por parte de jóvenes universitarios de las carreras de Ingeniería en computación y Licenciatura en Informática con la finalidad de que estos adquieran los conocimientos de los contenidos de las materias de Ingeniería de software, Tópicos selectos de informática I (Comercio electrónico), Taller de programación orientada a objetos, programación de sistemas multimedia, taller de bases de datos y con esto fomentar el desarrollo de competencias tecnológicas propias del uso de algunas herramientas Web 2.0 y propias de las materias que se imparten en el Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías (CUCEI) de la Universidad de Guadalajara.

Palabras clave

Estrategias didácticas, herramientas online, web 2.0, trabajo colaborativo.

Teaching strategies using Web 2.0 tools among university

Abstract

The paper aims to disseminate the results of implementing teaching strategies using Web 2.0 tools for the purpose of university students that careers in computer engineering degree in computer and acquire the knowledge of the subject content of software engineering, selected topics in computer science I (e-commerce), workshop of object-oriented programming, multimedia programming systems, workshop database technology and develop their own skills in the use of Web 2.0 tools specific to the subjects taught in the University Center of Exact Sciences and Engineering (CUCEI) Guadalajara University computer science department in calendar 2013 B covering the months of August to January Sciences.

Keywords

Teaching strategies, tools, web 2.0, university.

Introducción

En el siglo XXI, inmersos en una sociedad de la información y del conocimiento con todos los avances en la tecnología, la escuela y los actores involucrados en ella deben adaptarse a los cambios sociales que se están teniendo; los objetivos y los contenidos deben de hacerse llegar utilizando medios propios de los cambios que se tienen en esta sociedad de la información y del conocimiento.

Los docentes deben estar conscientes de los cambios en esta colectividad de la información y el conocimiento; de esta forma el docente puede implementar nuevas estrategias que vayan acorde a esta sociedad. Es decir, el docente y el libro de texto no son los únicos medios por los cuales un estudiante adquiere información. Los alumnos de este siglo XXI tienen acceso a fuentes de información más potentes, atractivas y cercanas a sus intereses, como lo es la web uno de los servicios ofrecidos por el Internet, de acuerdo a lo que menciona Hobs "la web nació en 1989, como parte del proyecto del CERN de Suiza y con el objetivo de mejorar el intercambio de información dentro de Internet" (Hobs 1999: 13).

La web ha presentado tres cambios sustanciales; para González, la Web 1.0, es "donde las personas se conectaban a Internet a fin de informarse" (2011: 235). Mientras que la Web 2.0 se puede entender como una nueva generación de Webs o nuevas aplicaciones en línea donde el valor depende del contenido generado por los usuarios, fomenta la interacción, participación y creación de redes sociales. La Web 2.0, de acuerdo a Rojas "es el nuevo poder que los usuarios alcanzan gracias a estas aplicaciones" (2007: 13). La Web 3.0, de acuerdo a González, "es donde las personas se conectan a aplicaciones que les permite enriquecer las experiencias, adquirir autonomía y acceder a la construcción de una nueva Web" (2011: 235). Lo más importante es que esta evolución en la Web ha beneficiado el desarrollo de la educación a distancia.

Es importante que los docentes aprovechen todas las herramientas surgidas de la evolución de la Web en beneficio del aprendizaje de los estudiantes; así mismo, el docente debe comprender que los estudiantes aprenden de distintas maneras y, debido a esta variedad de formas de aprendizaje, se requieren di-

versificar las estrategias didácticas de aprendizaje, así como adaptar estas técnicas didácticas usando herramientas de la Web 2.0. Esto con la finalidad de acercar a los estudiantes a mecanismos novedosos de mediación de aprendizajes al utilizar herramientas tecnológicas que, además, permiten la publicación de documentos en un medio mundial como es Internet y que fomentan el trabajo, tanto individual, como colaborativo de los estudiantes.

A partir de lo anterior es cómo surge la idea de implementar estrategias didácticas usando herramientas de la Web 2.0 en las materias de la licenciatura en Ingeniería de software: Tópicos selectos de informática I (Comercio electrónico), Taller de programación orientada a objetos, Programación de sistemas multimedia, Taller de bases de datos. Con el principal objetivo de que los estudiantes, que cursan las materias mencionadas, adquieran los conocimientos y competencias tecnológicas propias de las materias y del uso de las herramientas de la Web 2.0. Por consiguiente, este es un reporte de los resultados obtenidos; pero antes se esbozan ciertos referentes teóricos que se tomaron en cuenta.

Referentes teóricos

Cuando nos referimos a estrategias didácticas, aplicadas como parte de un ambiente de aprendizajes, se hace referencias a

aquella secuencia ordenada y sistematizada de actividades y recursos que los profesores utilizan en la práctica educativa, con el objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes. [cuyos principios metodológicos] como señas de identidad de una actuación educativa concreta, son aquellas acciones que les caracterizan y les permiten diferenciarse de otro tipo de actuaciones; dependen del momento en que se encuentra el proceso de enseñanza-aprendizaje, del grupo-clase al que van dirigidas y de la naturaleza de los aprendizajes. Las estrategias didácticas son un conjunto de acciones que realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica (Boix 1995: 35).

A partir de la referencia anterior podemos definir, según las a portaciones de O'Reilly, que la Web 2.0 son

los nuevos desarrollos de Internet, Web 2.0 particularmente tiene su principal potencial en que facilitan la conformación de una red de colaboración entre individuos, la cual se sustenta en una arquitectura de la participación. La estructura reticular que soporta la Web se potencia en la medida que más personas la utilizan (O'Reilly 2005: 85).

Ambos elementos nos han permitido crear la siguiente tabla, (tabla 1), de herramientas web 2.0. que pueden ser consideradas como parte de las estrategias didácticas a las que se puede acudir para desarrollar aprendizajes significativos y colaborativos en ambientes de enseñanza.

Tabla 1 Herramientas web 2.0

Herramienta	Objetivo/Función	Ejemplos y localización
Mindmeister	Crear mapas mentales	http://www.mindmeister.com/es
Google Sites	Crear sitios web , Google Doc's	www.google.com
Dropbox	Disco duro virtual, para compartir información, almacenar información y respaldar información	https://www.dropbox.com/
Skydrive	Disco duro virtual, para compartir información, almacenar información y respaldar información	http://skydrive.com
Box	Disco duro virtual, para compartir información, almacenar información y respaldar información	https://www.box.com/
Podcast	Grabador de voz	
Prezi	Crear presentaciones multimedia	http://prezi.com/
Blogger	Crear blog para publicar contenidos (texto, imagen, audios, ligas a sitios externos, videos)	www.blogger.com
Wordpress	Crear blog para publicar contenidos (texto, imagen, audios, ligas a sitios externos, videos)	www.wordpress.com
Facebook	Red social para crear grupos de trabajo	www.facebook.com

Herramientas que fueron empleadas y que a continuación detallamos brevemente. Mindmeister es “un sitio para generar mapas conceptuales y mentales de una forma rápida y sencilla” (Spirito 2012). Google sites es una herramienta gratuita y fácil de usar para crear sitios web. Google Docs es “una de las aplicaciones Web más populares y completa, ya que permite en una sola aplicación compartir y publicar archivos de texto, hojas de cálculo y presentaciones, así como su edición” (Caivano 2009). Un disco duro virtual son espacios de almacenamiento de archivos online, ejemplos de estos son Skydrive, box, dropbox, etc. Un Podcast es “un archivo de audio, regularmente con extensión MP3 que está almacenado en un sitio web y listo para su reproducción o descarga” (Solís 2010). Prezi es una herramienta en línea “para crear vistosas presentaciones multimedia” (Carballeiro 2012) que se pueden compartir. Un Blog es una página web “en la que el sistema de edición y publicación se ha simplificado hasta el punto que el usuario no necesita conocimientos específicos del medio electrónico ni el formato digital para poder aportar contenidos de forma inmediata, ágil y permanente, desde cualquier punto de conexión a internet” (Bruguera 2007). Un grupo de Facebook puede ser ideal “para un conjunto de personas que quieren compartir ideas acerca de un interés en común. Los miembros del grupo pueden incluir a sus amigos en el grupo” (Diamond 2013).

Contexto

El presente estudio se realizó durante el calendario 2013-B que abarcó los meses de agosto a enero, entre jóvenes universitarios de las carreras de Ingeniería en Computación y Licenciatura en Informática, que cursaron las materias de Ingeniería de software, Tópicos selectos de informática I (comercio electrónico), Taller de programación orientada a objetos, Programación de sistemas multimedia y Taller de bases de datos que se impartieron en el Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías de la Universidad de Guadalajara. Las edades de los estudiantes estuvieron entre 19 y 29 años de edad; el total de alumnos que participaron en este estudio fue de 154.

Metodología

La metodología elegida consistió en una Investigación-acción que recupera la reflexión crítica sobre la práctica docente. La investigación partió del principal problema identificado, que fue, la falta de conocimiento de herramientas tecnológicas de la web 2.0 por parte de algunos estudiantes y, como consecuencia, su poca utilización en todo su proceso de aprendizaje. A partir de esto se elaboraron estrategias didácticas que permitieran el conocimiento so-

bre que son las herramientas de la web 2.0 y el uso de estas herramientas por parte de los estudiantes en diversas materias. Los estudiantes a través de estas estrategias didácticas interactuaban con las herramientas de la Web 2.0 generando contenidos multimedia, así como contenidos de texto, a partir de investigar en fuentes confiables como libros, artículos científicos entre otras. Los estudiantes utilizaron imágenes, esquemas, diagramas y videos; éstos debían ser de autoría propia. Se elaboró una encuesta de opinión que se publicó online en el sitio web del profesor con el objetivo de saber los comentarios y percepción de los estudiantes al utilizar las herramientas de la web 2.0. lo que a su vez propicio más elementos cualitativos para la reflexión.

Desarrollo de las estrategias didácticas usando herramientas de la Web 2.0

A continuación se presentan siete estrategias didácticas utilizadas con los estudiantes, basadas en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones online, gratuitas, propias de la web 2.0. Pero antes señalar que las estrategias tuvieron entre sus objetivos desarrollar las siguientes competencias:

- que los jóvenes aprendan a investigar de fuentes confiables,
- que tengan la capacidad de sintetizar y transmitir sus ideas,
- que puedan comunicar sus ideas y los contenidos más importantes de textos extensos a través de imágenes, videos y esquemas.
- que se adquirieran la competencia de pensar críticamente, así como de retroalimentarse entre pares y generar debates sobre temas y contenidos investigados a través de foros.

Estrategia didáctica 1: Mindmeister.

Materia en la que se desarrolló la estrategia didáctica: Ingeniería de Software.

Estrategia didáctica (individual) por pasos:

1. El profesor explicó el tema “Modelos de desarrollo del software”, “Modelo cascada”, en clase presencial
2. El profesor indicó a los estudiantes investigar sobre los modelos de desarrollo del software: Desarrollo rápido de prototipos, incremental, espiral, unificado y RUP.
3. El estudiante con base en su investigación creó un mapa mental usando Mindmeister.
4. El estudiante compartió con su profesor la liga del mapa Mindmeister a través de un foro que publicó en un sitio web del profesor¹.

¹ Las siguientes ligas proporcionan ejemplos concretos de los productos desarrollados a partir de esta herramienta:

Estrategia didáctica 2: Google Sites y Google Doc's.

Materia en la que se desarrolló la estrategia didáctica: Tópicos Selectos de Informática I (comercio electrónico).

Estrategia didáctica (Colaborativa, equipos de tres estudiantes) por pasos:

1. El profesor explicó el tema E-learning en clase presencial.
2. El profesor indicó a los estudiantes que debían investigar sobre los siguientes puntos referentes al tema E-learning: ¿Qué es el E-learning?, ¿cuáles son las categorías del E-learning?, ventajas y desventajas del E-learning, participantes en el E-learning, tecnología necesaria para la implementación del E-learning, en fuentes confiables como libros y revistas científicas.
3. Los estudiantes con base a su investigación crearon un Sitio web en Google Sites sobre el tema E-learning. (El tiempo en que los estudiantes desarrollaron la actividad fue de una semana, en equipo de tres integrantes).
4. Los estudiantes compartieron con su profesor la liga del sitio web desarrollado con la herramienta de la Web 2.0 Google Sites a través de un foro que publicaron en un sitio web del profesor. (El uso de Google Doc's se implementó en todas las materias mencionadas en esta investigación)².

Estrategia didáctica 3: Dropbox, skydrive y box discos duros virtuales.

Materia en la que se desarrolló la estrategia didáctica: Ingeniería de software, tópicos selectos de informática I (comercio electrónico), Taller de programación orientada a objetos, Programación de sistemas multimedia y Taller de bases de datos.

Estrategia didáctica (individual y colaborativa) que consistió en compartir los archivos digitales entre alumnos y profesores, como fueron: trabajos de investigación, tareas, presentaciones, videos y audios, de las diferentes materias mencionadas anteriormente, a través de la publicación de la url de los discos duros virtuales de los estudiantes. Url's que fueron publicadas en el sitio web del profesor a través de foros y también fueron publicadas las ligas de los discos duros virtuales de los estudiantes en sitios web desarrollados por estudiantes y blogs (ver imagen 1).

Estrategia didáctica 4: Podcast.

Materia en la que se desarrolló la estrategia didáctica: Taller de programación orientada a objetos, Taller de bases de datos.

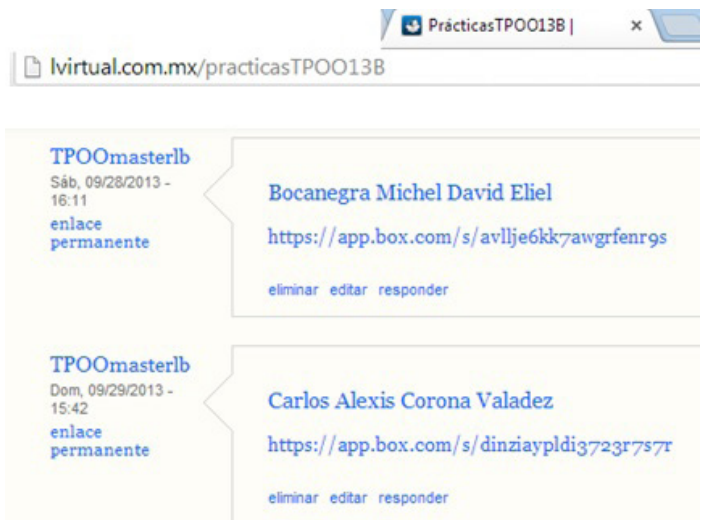


Imagen 1. Url's de los discos duros virtuales publicados en foros del sitio web del profesor.

Estrategia didáctica (Individual) por pasos:

1. En la materia de Taller de programación orientada a objetos el profesor explicó en clase presencial el uso de la clase math.h, string.h y algunas de las funciones, usos y pequeños ejemplos de código en el Lenguaje de programación Java. En la materia de Taller de bases de datos el profesor explicó el uso de las funciones agregadas.
2. El profesor solicitó al estudiante desarrollar un programa con menú que contuviera el uso de las clases math.h, string.h y la mayoría de las funciones con las que cuentan estas clases, esto en la materia de Taller de programación orientada a objetos. En la materia de Taller de bases de datos el estudiante desarrolló un ejemplo propio de las funciones agregadas.
3. El estudiante procedió a desarrollar un podcast explicando línea a línea de código en Java, el funcionamiento de su programa, para la materia de Taller de programación orientada a objetos. En la materia de Taller de bases de datos el estudiante explicó con su voz el uso de las funciones agregadas. (El estudiante compartió la URL de su podcast con su profesor, a través de discos duros virtuales, publicándolo en blogs, etc. el tiempo de la actividad fue de una semana)³.

² <http://www.mindmeister.com/es/329770837/modelos-de-proceso-de-software>

<http://www.mindmeister.com/es/330020183/modelos-del-proceso>

2 Las siguientes ligas proporcionan ejemplos concretos de los productos desarrollados a partir de esta herramienta:

<https://sites.google.com/site/elearningmhf/>

<https://sites.google.com/site/elearningmhf/>

³ Las siguientes ligas proporcionan ejemplos concretos de los productos desarrollados a partir de esta herramienta:

https://www.dropbox.com/sh/plyuzjrfvfk3eoc/ZO43RF3ncj/String-Math_%2B_Podcast.rar

<http://tbdgenaro.blogspot.mx/2013/11/podcast-grabado.html>

Estrategia didáctica 5: Prezi.

Materia en la que se desarrolló la estrategia didáctica: Taller de Bases de Datos.

Estrategia didáctica (Colaborativa, equipos de dos estudiantes) por pasos:

1. El profesor proporcionó una lectura en horario de clase presencial.
2. El estudiante extrajo los conceptos más importantes de la lectura.
3. El alumno elaboró una presentación en Prezi con los conceptos más importantes de la lectura. (Los estudiantes publicaron la url de su presentación desarrollada en prezi a través de un foro en el sitio web del profesor)⁴.

Estrategia didáctica 6: Blogs.

Materia en la que se desarrolló la estrategia didáctica: Taller de bases de datos, Taller de programación orientada a objetos y programación de sistemas multimedia.

Estrategia didáctica (individual) por pasos:

1. El profesor explicó los temas de las materias mencionadas anteriormente, dejó actividades como prácticas (programas codificados en algún lenguaje de programación de acuerdo a la materia, esquemas, diagramas, presentaciones, audios, imágenes, etc).
2. El estudiante publicó en el blog lo que el profesor le solicitaba (prácticas, diagramas, presentaciones, audios, imágenes, investigaciones y tareas). (Las ligas del blog se compartieron a través de foros que habilitó el profesor en su sitio web durante todo el desarrollo del semestre)⁵.

Estrategia didáctica 7: Grupos en Facebook.

Materia en la que se desarrolló la estrategia didáctica: Tópicos selectos de Informática I (comercio electrónico).

Estrategia didáctica (Colaborativa) por pasos:

1. El profesor solicitó a los estudiantes desarrollar un proyecto de software.
2. El profesor indicó a los estudiantes que abrieran grupos en Facebook y lo invitaran a formar parte del grupo.
3. El profesor ingresaba al grupo en Facebook para supervisar las publicaciones de los estudiantes y los avances en sus proyectos de desarrollo de software.
4. Los estudiantes publicaron en el grupo en Facebook de forma periódica los avances en el desarrollo del proyecto de software.

Resulta relevante la cantidad de estudiantes que participaron usando herramientas de la Web 2.0 como un resultado importante, ya que 154 estudiantes participaron en esta investigación, así como la cantidad de herramientas de la web 2.0 que los estudiantes universitarios aprendieron a utilizar y que favoreció la presentación de los trabajos académicos desarrollados para las diferentes materias abarcadas en este estudio. A continuación se presenta un listado de los productos obtenidos por materia:

- Los estudiantes de la materia de Ingeniería del software desarrollaron 22 mapas mentales sobre el tema de "Modelos de desarrollo del software" usando la herramienta de la Web 2.0 Mindmeister.
- Los estudiantes de la materia Tópicos selectos de Informática I (comercio Electrónico) desarrollaron, de forma colaborativa en equipos de trabajo, ocho sitios web sobre E-learning usando la herramienta de la Web 2.0 Google Sites.
- Los 154 estudiantes que participaron en el estudio utilizaron por lo menos alguno de los discos duros virtuales mencionados anteriormente, con la finalidad de compartir y respaldar información.
- De las materias de Taller de programación orientada a objetos y taller de bases de datos, se generaron 72 podcast.
- De la asignatura de Taller de bases de datos, 48 estudiantes diseñaron presentaciones prezi, con base a temas, tanto teóricos, como prácticos, propios de la materia.
- De las materias de Taller de programación orientada a objetos, Taller de bases de datos y Programación de sistemas multimedia, 96 alumnos publicaron blogs con contenidos propios de las asignaturas.
- Se crearon ocho grupos en Facebook para publicar avances sobre el desarrollo y entregas del proyecto final en la materia de Tópicos selectos de informática I (comercio Electrónico).

Al final del estudio se les preguntó a los estudiantes su opinión acerca de estas herramientas de la Web 2.0 utilizadas en las diferentes materias a lo largo del semestre, con el fin de conocer la aceptación que tuvieron estas estrategias didácticas entre los jóvenes universitarios. La mayoría de los alumnos calificaron a los blogs como una forma de trabajo entre excelen-

⁴ La siguiente liga proporcionan un ejemplo del producto desarrollado a partir de esta herramienta: <http://prezi.com/y7t7f-6veh-gr/taller-de-bases-de-datos/>

⁵ Las siguientes ligas proporcionan ejemplos concretos de los productos desarrollados a partir de esta herramienta:
<http://tpoorivego.blogspot.mx>
<http://tpoolizetgarcia.blogspot.mx/2013/09/sobrecarga-constructor-y-herencia.html>
<http://tbdgenaro.blogspot.mx>
<http://osmangallegos.blogspot.mx>

te y muy buena, 95%; el otro 5% restante la catalogó como buena forma de trabajo. Referente al trabajo con blogs, algunos de los comentarios destacaron las cualidades didácticas de la herramienta, tanto para el profesor como para el alumno. Los estudiantes consideraron los foros como una forma de trabajo entre excelente y muy buena, 95%; el otro 5% la clasificó simplemente como buena forma de trabajo.

Con respecto al trabajo con prezi, para crear presentaciones multimedia, algunos de los comentarios tenían que ver con la originalidad de prezi, al calificarla como una herramienta fuera del tradicional software de *ofimática* para crear presentaciones. También los alumnos dijeron que una de las ventajas importantes de esta herramienta fue el hecho de poder publicar directamente en Internet la presentación, además señalaron que era compatible con muchos sistemas operativos. Referente al trabajo con podcast, 10 estudiantes optaron por desarrollarlos con herramientas online como speaker, 62 lo hicieron con su teléfono celular. Cabe mencionar que algunas de las herramientas online utilizadas por los estudiantes para desarrollar el podcast fueron sugeridas en horario de clase por el profesor, otras de éstas fueron investigadas por los propios estudiantes.

Con respecto al trabajo con Google Sites, los alumnos mencionaron en un 50% que desconocían esta herramienta tecnológica; de acuerdo a la opinión generalizada de los estudiantes al preguntarles en clase su opinión sobre esta herramienta, expresaron que la herramienta es fácil de usar y les permitía tener su sitio web en línea. Por otro lado, los 154 estudiantes generaron alrededor de 308 documentos con google doc's, esto último de forma individual. Cabe resaltar que también se desarrollaron trabajos colaborativos usando google docs. Referente al trabajo con google docs los estudiantes consideraron, sobre esta herramienta online a través de una encuesta de opinión publicada en el sitio web del profesor, que la mayor virtud de google docs es el hecho de poder tener sus archivos en la nube y poder acceder a ellos desde cualquier computadora.

Con respecto al trabajo con Mindmeister y los mapas mentales, 90% de los estudiantes consideraron esta herramienta como fácil de usar y opinaron que el registro gratuito es un beneficio importante de esta herramienta. De acuerdo a los alumnos, los mapas mentales les ayudaron a resumir y organizar la información teórica, y, de esta forma, comprender mejor el tema. En cuanto a los grupos de trabajo en Facebook, el 90% de los estudiantes comentaron que ya utilizaban la herramienta, principalmente, para organizar el trabajo en equipo, sobre todo cuando se trataba de desarrollo de proyectos. Desde la óptica de los estudiantes esta herramienta online les permite organizarse, subir archivos y compartirlos, comunicarse, así como reunirse virtualmente con otros compañeros fuera de los horarios de clase habitual.

Conclusiones

Las herramientas de la Web 2.0 son del agrado de los jóvenes universitarios. Las herramientas de la Web 2.0 sumadas a estrategias didácticas adaptadas al tipo de contenidos de las materias que se imparten, son herramientas valiosas para el profesor ya que a través de ellas el profesor puede agregar actividades dinámicas que permitan hacer llegar los conocimientos a los estudiantes de formas innovadoras. Son herramientas que permiten fomentar entre los estudiantes tanto el trabajo colaborativo como el trabajo individual. Permite que los jóvenes adquieran competencias necesarias en el siglo XXI -como el pensamiento crítico, la colaboración, competencias digitales, aprender a trabajar en redes, así como el uso de las tecnologías de información y comunicación a lo largo del proceso del aprendizaje.

Los estudiantes obtuvieron un amplio conocimiento sobre herramientas de la Web 2.0, mejoraron la forma como trabajan en el desarrollo de materiales académicos; así mismo, mejoraron la forma en cómo se comunican y presentan la información. Esto permitió a su vez que generaran contenidos de mejor calidad, al trabajar de forma individual y de forma colaborativa, además de mejorar la forma como se comunican y organizan tanto en los horarios habituales de clases como fuera de los horarios habituales de clases.

Referencias

- Bixio, C. (1998). *Enseñar a aprender. Construir un espacio colectivo de enseñanza-aprendizaje*. Rosario: Ediciones Homo Sapiens.
- Boix, R. (1995). *Estrategias y recursos didácticos en la escuela rural*. Barcelona: Graó.
- Bruguera, E. (2007). *El hipertexto y los blogs*. Barcelona: Editorial UOC.
- Caivano, R. y Villoria, N. L. (2009). *Web 2.0*. Villa María: Eduvim.
- Carballeiro, G. (2012). *Computación básica*. Buenos Aires: Manual Users.
- Cobo R. y Pardo Kuklinski, H. (2007). *Inteligencia Colectiva o medios Fast Food*. Barcelona: Planeta Web 2.0.
- Diamond, F. (2013). *Tu negocio online. ¡Hecho Fácil!: La guía paso a paso para lograr iel sueño del negocio propio!* USA: Pearson.
- González Vallés, J. E. (2011). *La Web 2.0 y 3.0 en su relación con el EEES*. Madrid: Vision Libros.
- Hobbs, L. (1999). *Diseñar su propia página web*. Barcelona: Marcombo.
- O'Reilly, T. (2005). What Is Web 2.0. En *O Reilly*; A partir de <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
- Rojas Orduña, I. (2007). *Web 2.0*. Madrid: ESIC Editorial.
- Solís, D. (2010). *Podcasting Fácil para docentes y alumnos*. Un recurso más para el dominio de las Tic's en la educación. México: Grupo Cultural Argon.
- Spirito, C.; Cuenca, A.; García, J.; González, J. y Rumayor, L. (2012). *Materiales curriculares, integración de las TIC y atención a la diversidad*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España.

¿Cómo citar?

FONSECA CHIU, L. B. Medellín Serna, L. A. y Vásquez Padilla, J. L. (septiembre 2014-febrero 2015). El uso de herramientas de la web 2.0 como estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes universitarios; en *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 4 (7).