

Bajar articulo en PDF

HERRAMIENTAS WEB 2.0 NECESARIAS PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA EDUCACIÓN EN LÍNEA

María Del Socorro Gómez Estrada
maria.gomez@unad.edu.co

Víctor Fernando Cañón Rodríguez
victor.canon@unad.edu.co
Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. Colombia

RESUMEN

El presente artículo pretende ilustrar las contribuciones que ofrecen las herramientas web 2.0 para promover el óptimo aprovechamiento de las mismas y favorecer de esta manera las comunicaciones al interior de un ambiente virtual de aprendizaje. Son múltiples las herramientas encontradas en la web que permiten, tanto a estudiantes como tutores, poder iniciar procesos de aprendizaje colaborativo en cualquiera de las áreas de formación. Un proceso de cambio educativo se alcanza mediante la colaboración comprometida entre todos los agentes socializadores y el aprendizaje colaborativo coadyuva a la armonía entre la dirección, tutores, estudiantes, familia, comunidad y los medios de información y

comunicación masivos; comprometiendo a todos en la búsqueda de respuestas a las exigencias sociales amparadas en un creciente desarrollo tecnológico [ ].Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje AVA responden a una necesidad de formación para la vida de las personas y ellas como seres sociales, requieren del conocimiento de herramientas para su aprendizaje como estrategia académica adecuada para la construcción social de conocimiento.

Palabras Clave: Web 2.0, trabajo colaborativo, interactividad, acompañamiento tutorial, ambientes virtuales, aprendizaje.

ABSTRACT

This article shows the benefits of web 2.0 tools in order to promote the best possible uses inside of this learning environment and improve their communications as well. There are multiple web 2.0 tools that allow students and teachers to begin processes of collaborative learning in any formation area, and any kind of educational change process could be possible through collaboration between social agents and community. Moreover, collaborative learning helps processes between direction, tutors, students, family, community and mass media, and provides engagement skills to all these social actors in order to find social questions answers that are result of an increment of technological development. The Learning Environment is the answer of a need of "learning for life" that some people have on these contemporary days, and how these people as social actors needs knowledge in order to build social knowledge.

Keyword: Web 2.0, collaborative work, interactive, tutorial support, virtual environment, learning.

INTRODUCCIÓN

Actualmente la sociedad del conocimiento, en especial la vinculada a Instituciones de

Educación Superior, busca recursos que le permitan superar la falta de la cara a cara en los encuentros académicos, para que los estudiantes logren adaptarse a nuevos contextos y puedan ellos interrelacionarse fácilmente con sus pares y con tutores. Sobre estas temáticas, grupos interdisciplinarios se han encargado de investigar, diseñar y compartir herramientas que aportan al logro de la interactividad referida a procesos de aprendizaje colaborativo y luego son dispuestas en la web para uso gratuito de quienes las requieran.

El término aprendizaje colaborativo mediado se empezó a utilizar a partir de una publicación de Koschman (1996) citado por Álvarez, I., Ayuste, A., Guerra, V y Romaña, T. (2008), quien definió este ámbito como un espacio de investigación en el que considera la existencia de tres teorías de apoyo: la teoría neopiagetiana sobre el conflicto, la teoría histórico-cultural y la teoría práctica social. Posteriormente, Koschman (1999) añade la teoría de Dewey y Bahjkin como referentes importantes.
Pfister, y otros (1999) y Barberá, (2001) referidos por Gros (2004), consideran que el aprendizaje colaborativo mediado es una estrategia de enseñanza a través de la cual dos o más sujetos interactúan para construir conocimientos. Este proceso social trae como resultado la generación de un conocimiento compartido, que representa el entendimiento común de un grupo con respecto al contenido de un dominio específico.

De acuerdo con las tendencias, la educación hoy se enfoca hacia el estudiante y al aprendizaje significativo, en donde el aprendizaje autónomo es fundamental para desarrollar procesos que permitan lograr metas de formación personal y profesional.

El rol del tutor ha cambiado. Demanda acompañar procesos de aprendizaje, conocer y ser hábil en el uso de la tecnología para su aplicación en el aula virtual o tradicional, donde esta tecnología se constituye en una herramienta de mediación y ayuda. Los ambientes virtuales de aprendizaje exigen conocimiento holístico e integrador, para un desempeño idóneo con una comunicación asertiva, que coadyuve a la asesoría de los estudiantes y al pertinente intercambio de ideas con otros tutores dentro del contexto global.

Es importante hacer énfasis en la necesidad que tienen tanto un estudiante como un tutor, de desarrollar competencias para la interactividad colaborativa en los ambientes virtuales de aprendizaje y cómo se desarrolla un trabajo que potencie el aprendizaje colaborativo en un foro virtual académico.

El presente artículo pretende ilustrar los beneficios que ofrecen las herramientas web 2.0 para favorecer las comunicaciones al interior de un ambiente virtual de aprendizaje y promover el óptimo aprovechamiento de las mismas, como apoyo sustantivo para el desarrollo de actividades colaborativas.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En los tiempos actuales en donde gracias a los avances de la ciencia y la tecnología estamos inmersos en un mundo globalizado, se puede ver cómo la educación a distancia con mediación virtual se posiciona en un punto muy alto. En ese orden de ideas, se ha generado una necesidad por conocer y utilizar herramientas web 2.0 que apoyen la implementación de estrategias de aprendizaje y que favorezcan los procesos de quienes hacen parte de la dinámica académica en los entornos AVA.

¿Existen actualmente en la web 2.0 herramientas que ayuda a que las personas que se están profesionalizando con una mediación virtual, puedan generar grupos de trabajo y fortalecer sus competencias tanto académicas como tecnológicas?

DESARROLLO DEL TEMA

Actualmente los entornos virtuales de aprendizaje se vienen consolidando como una oportunidad de aprendizaje y también como una oportunidad de enseñar no solo en países desarrollados sino a nivel mundial, claro está que con algunas acepciones en cuanto a infraestructura tecnológica se refiere. Entonces podríamos definir lo que se llamaría tecnología educativa diciendo que es o son software o programas con perfil pedagógico orientados o mejor basados en ambientes interactivos que permiten y facilitan la comunicación de una manera integrada (multimedia).

Entre tanto la creación de recursos en la web que sean atractivos, que estimulen al usuario, que sean fáciles de usar y que sean atrayentes a nivel educativo, implica mucho tiempo y exige un conocimiento experto considerable. Los entornos virtuales de aprendizaje son productos de software cuyo objetivo es hacer todo esto para un usuario o aprendiente final y lograr el objetivo del conocimiento. Actualmente lo más habitual es que se basen en una web y que proporcionen un conjunto de herramientas de Internet integradas. Permiten transmitir materiales fácilmente y ofrecen una apariencia coherente que el usuario puede personalizar.

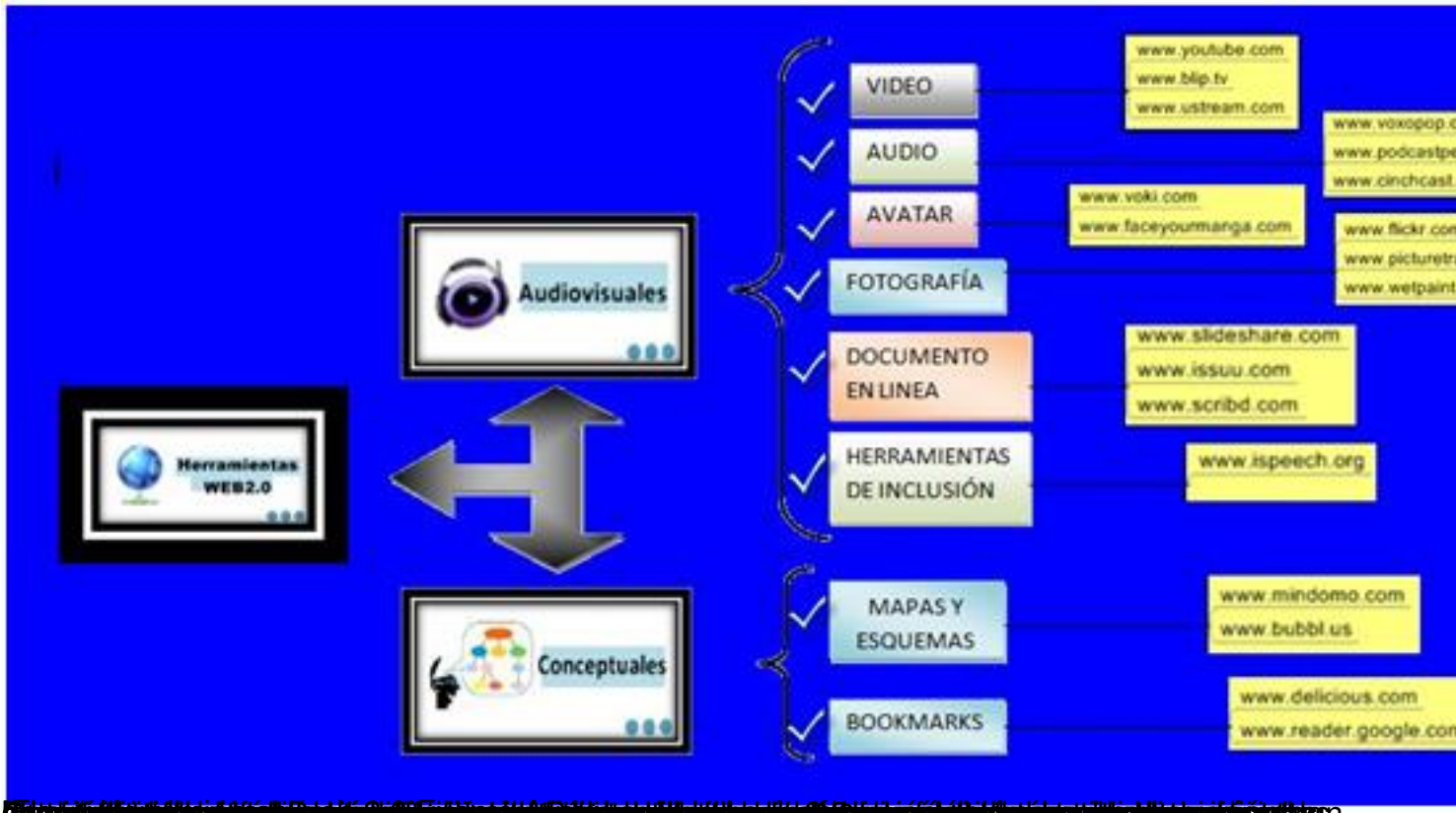
Las herramientas que integran los entornos virtuales de aprendizaje tienen como objetivo facilitar una experiencia de enseñanza y aprendizaje completa que incluya:

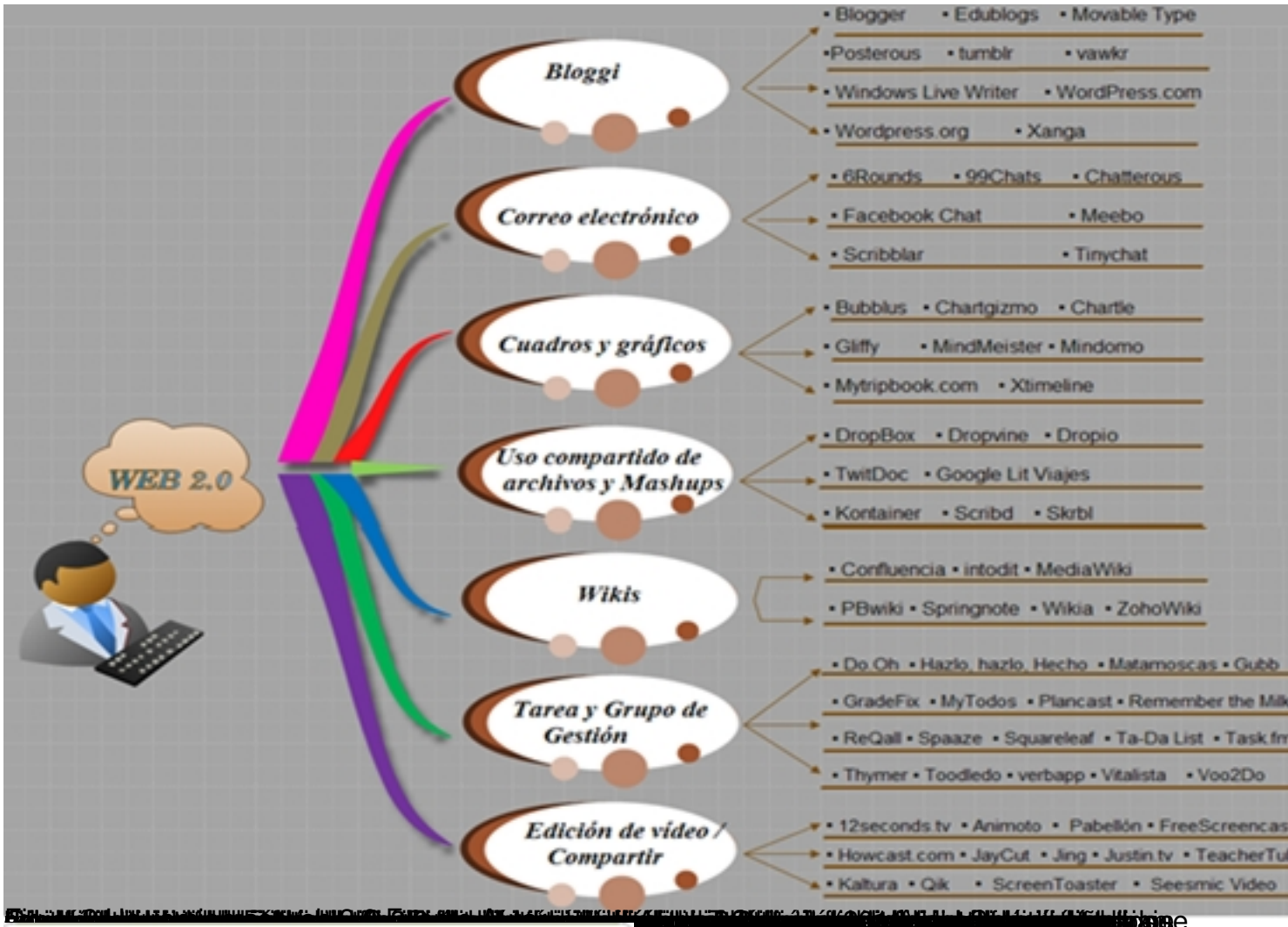
o Comunicación entre tutores y estudiantes
o Áreas de grupo de trabajo compartidas
o Entrega de recursos y materiales de aprendizaje
o Apoyo para los estudiantes
o Gestión y seguimiento de estudiantes
o Autoevaluación y evaluación sumativa
o Herramienta de estudiante

Es por esto que el mundo de las herramientas web 2.0 entraron a ser la razón de venta principal de los entornos virtuales de aprendizaje es que facilitan la creación, administración y uso de cursos en línea y los hacen accesibles por medio de un navegador web estándar generando así espacios de conocimiento compartidos o de trabajo colaborativo. Sin duda alguna el aprendizaje colaborativo y el uso de redes de aprendizaje se han convertido en la fuente principal para la autoformación, pues cuando se realizan las discusiones dentro de un foro de trabajo se encuentran diferentes opiniones que conllevan a una construcción de nuevo conocimiento, lo que genera a su vez procesos investigativos que se convierten en un recurso para complementar o debatir dentro de las redes de aprendizaje, donde ya se pueden conocer argumentos más científicos por el apoyo que se tiene de personas con bastante preparación en diferentes partes del mundo, algo que de pronto no se logra de una forma completa en el foro, cuando se limita a un grupo pequeño, si hablamos de foros donde solo hay la participación de 2 personas. De ahí que las redes de aprendizaje son el engranaje que complementa las diferentes etapas de aprendizaje de un aprendiente.

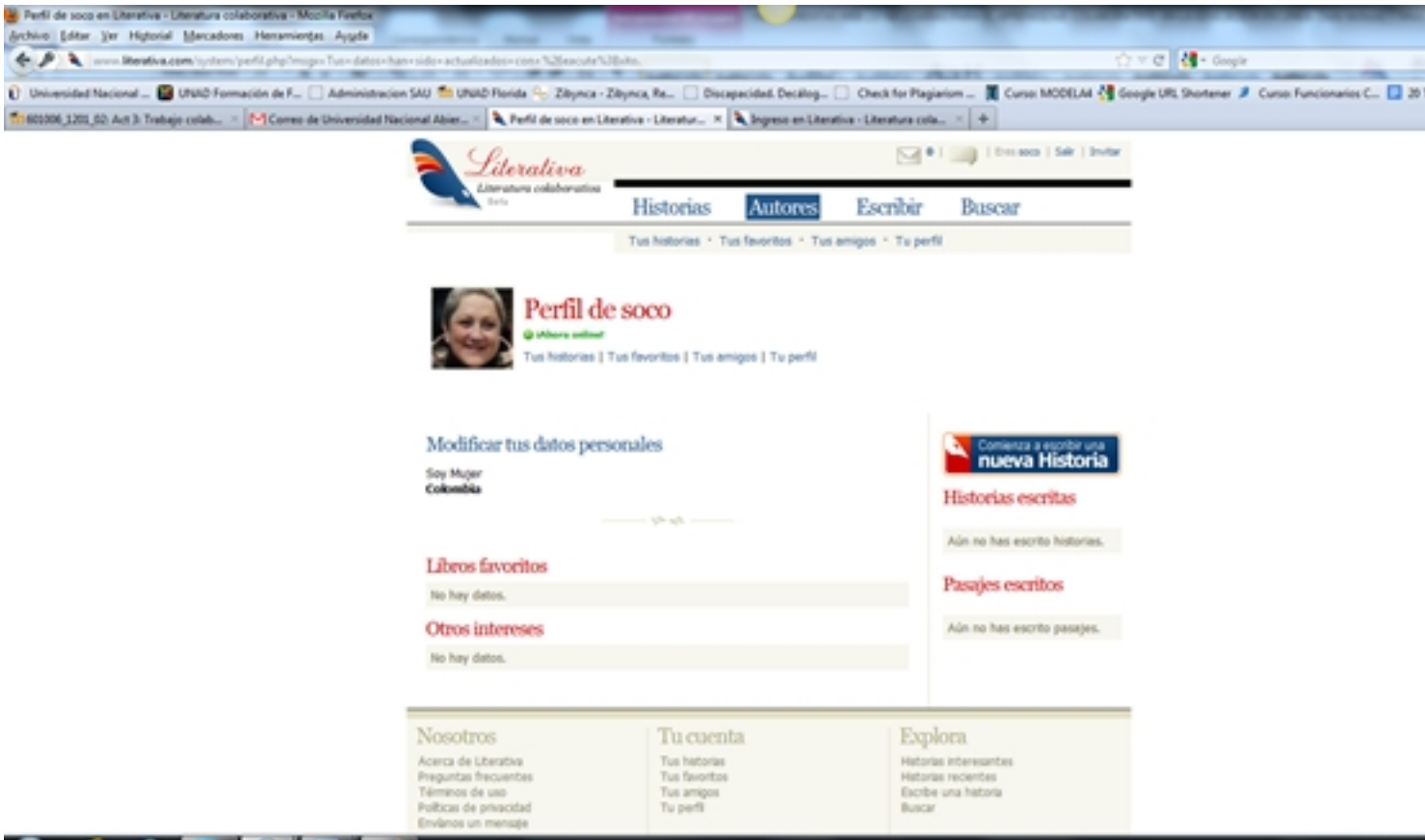
Para la creación de aprendizajes en línea lo primero es la motivación ya que ésta en cierta forma es la que genera la cultura; si se tienen ambientes virtuales atractivos, amigables acompañados de una plena identificación de elementos de aprendizaje que ayuden en el proceso al aprendiente, muy seguramente habrá una compaginación entre el individuo que aprende y el sistema. Ahora bien, para lograr dicha compaginación es donde la web 2.0 nos da al aval para ofrecer sin número de formas de orientar procesos de aprendizaje, auto aprendizaje y generar nuevo conocimiento.

Integración y combinación de elementos multimedia; sonido, video, vínculos con hipertexto, permite que se pueda mostrar no sólo texto plano, sino compendios que facilitan que los estudiantes tengas diferentes formas de aprendizaje: auditivo, visual, memorístico. En esta forma se puede garantizar diferentes estilos de aprendizaje en una comunidad educativa.


Herramientas WEB2.0
Audiovisuales
Conceptuales
VIDEO
AUDIO
AVATAR
FOTOGRAFÍA
DOCUMENTO EN LINEA
HERRAMIENTAS DE INCLUSIÓN
MAPAS Y ESQUEMAS
BOOKMARKS
www.youtube.com
www.blip.tv
www.ustream.com
www.voki.com
www.faceyourmanga.com
www.slideshare.com
www.issuu.com
www.scribd.com
www.ispeech.org
www.mindomo.com
www.bubbl.us
www.delicious.com


WEB 2.0
Bloggi
• Blogger • Edublogs • Movable Type
•Posterous • tumblr • vawkr
• Windows Live Writer • WordPress.com
• Wordpress.org • Xanga
Correo electrónico
• 6Rounds • 99Chats • Chatterous
• Facebook Chat • Meebo
• Scribblar • Tinychat
Cuadros y gráficos
• Bubblus • Chartgizmo • Chartle
• Gliffy • MindMeister • Mindomo
• Mytripbook.com • Xtimeline
Uso compartido de archivos y Mashups
• DropBox • Dropvine • Dropio
• TwitDoc • Google Lit Viajes
• Kontainer • Scribd • Skrbl
Wikis
• Confluencia • intodit • MediaWiki
• PBwiki • Springnote • Wikia • ZohoWiki
Tarea y Grupo de Gestión
• Do Oh • Hazlo, hazlo, Hecho • Matamoscas • Gubb
• GradeFix • MyTodos • Plancast • Remember the Milk
• ReQall • Spaaze • Squareleaf • Ta-Da List • Task.fm
• Thymer • Toodledo • verbapp • Vitalista • Voo2Do
Edición de vídeo / Compartir
• 12seconds.tv • Animoto • Pabellón • FreeScreencas
• Howcast.com • JayCut • Jing • Justin.tv • TeacherTu
• Kaltura • Qik • ScreenToaster • Seesmic Video


LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA WEB 2.0


Literativa
Literatura colaborativa
Historias
Autores
Escribir
Buscar
Tus historias · Tus favoritos · Tus amigos · Tu perfil
Perfil de soco
Tus historias | Tus favoritos | Tus amigos | Tu perfil
Modificar tus datos personales
Soy Mujer
Colombia
Comienza a escribir una nueva Historia
Historias escritas
Aún no has escrito historias.
Libros favoritos
No hay datos.
Pasajes escritos
Aún no has escrito pasajes.
Otros intereses
No hay datos.
Nosotros
Acerca de Literativa
Preguntas frecuentes
Términos de uso
Políticas de privacidad
Envíanos un mensaje
Tu cuenta
Tus historias
Tus favoritos
Tus amigos
Tu perfil
Explora
Historias interesantes
Historias recientes
Escribe una historia
Buscar


2.0
mindmeister


Pligg


blaving