



Universidad Mexicana
Campus Veracruz

**EL USO DE LAS
HERRAMIENTAS WEB 2.0
EN EL QUEHACER DOCENTE
(7 HERRAMIENTAS
QUE DEBEMOS CONOCER)**

I.S.C. José Miguel Díaz Tenchipe
Junio 2017



“Otorgo los derechos a la UNIVERSIDAD MEXICANA “UNIMEX”
para que sea publicado este documento en la página web institucional”

Resumen

El objetivo de este trabajo es combatir “el analfabetismo digital” en cuanto a herramientas de la Web 2.0 y su posible implementación en el quehacer docente, dando a conocer siete herramientas básicas que permitirán un mejor desempeño tanto de nuestra parte como una experiencia novedosa y atractiva de transmisión y creación de conocimientos por parte de los discentes, haciendo un aprendizaje más significativo y trascendental para estas generaciones de “nativos digitales”.

Introducción

Con el avance de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC), el quehacer docente ha evolucionado considerablemente a tal grado que no es necesario tener una clase tradicional en un aula de clases en donde el discente estaba estático a expensas de una persona que funge como el facilitador de conocimiento. Quedando limitado a un espacio no solo físico sino temporal en donde debía de aprovechar al máximo todo momento mientras se encontrara en el aula. Además de esto las únicas fuentes de consulta eran el libro de texto y su docente correspondiente de la materia. Por otra parte, se debe de estar en constante evolución y autoaprendizaje, lo que me recuerda una frase que escuché hace muchos años, “*La capacidad de adquirir conocimiento es infinita, inicia cuando nacemos y termina cuando morimos...*”; por lo cual, siempre debemos de estar a la vanguardia con nuevas técnicas y tecnologías que estén a nuestro alcance. Hoy en día, la educación tradicional ha cambiado con la implementación del uso de herramientas web que por medio de internet nos facilitan de cierta manera nuestro quehacer docente apoyándonos de una computadora y/o dispositivo móvil, y una buena conexión de internet para acceder a los sitios de la Web 2.0. Pero, ¿qué es la Web 2.0?, ¿cómo accedo a ella?, ¿puede cualquier persona trabajar con sus herramientas?

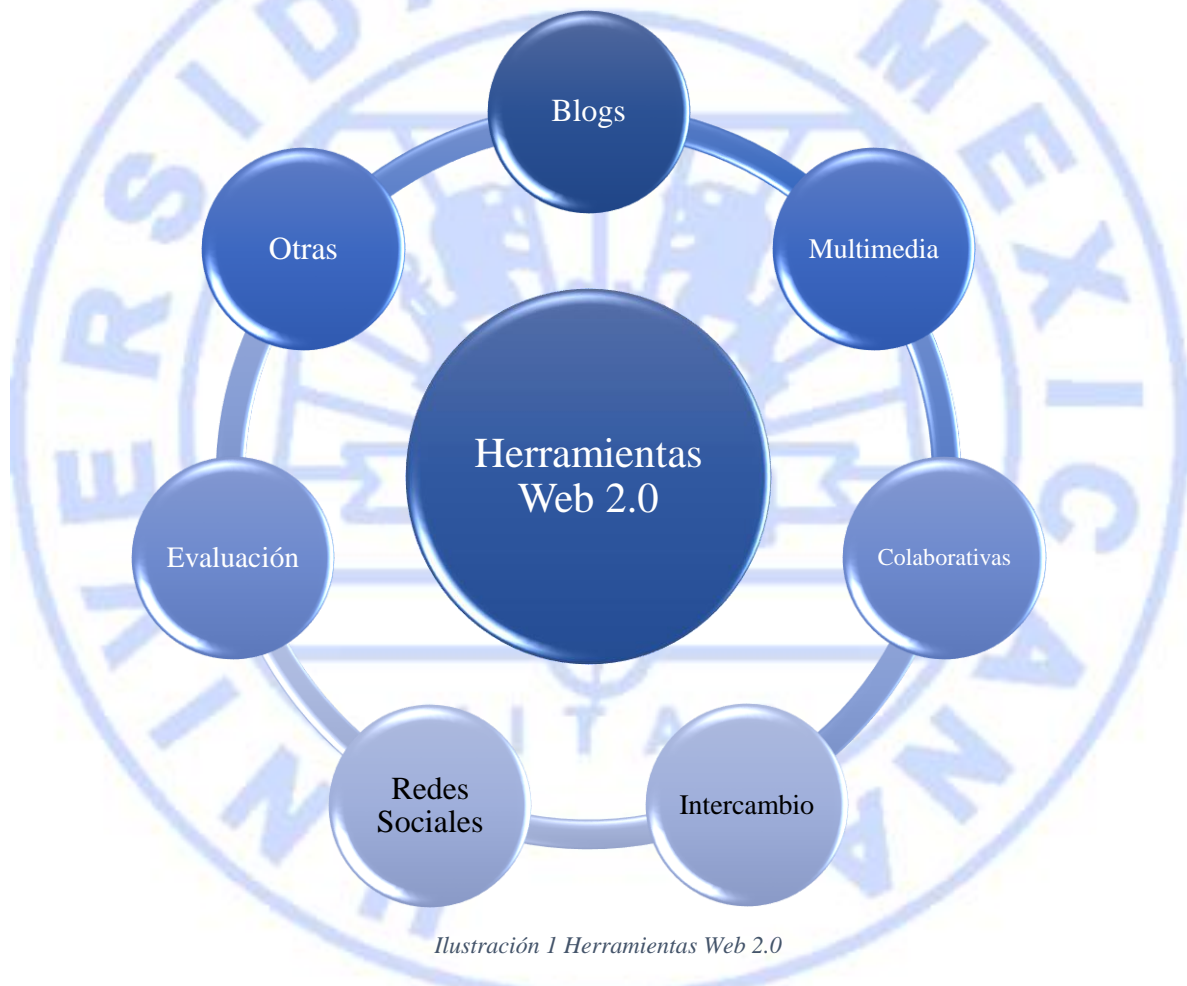
La Web 2.0 es un término creado por **Dale Dougherty** cofundador de O'Reilly Media en 2004, haciendo una diferencia de los sitios web tradicionales denominados Web 1.0 en donde los usuarios solo interactuaban de manera pasiva con el contenido web alojado en los servidores. En la Web 2.0 los usuarios son colaboradores activos del contenido que se sube a la Internet mediante el uso de diversas herramientas desarrolladas para lograr que esto sea posible (“Instituto Nacional de...”, 2017).

Esta segunda generación de sitios web crea una comunidad en línea cuyo objetivo es la cooperación en la creación y difusión de información en tiempo real de manera consciente o inconsciente en algunos casos, produciendo un fenómeno social a nivel mundial que puede ser muy bien aprovechado en el ámbito educativo.

Hoy en día podemos decidir el rumbo que tomará un programa de televisión al participar en “redes sociales”, de manera más interactiva en la trama de este, como es el caso del programa “*La dichosa palabra*”, transmitido por el canal 22.

Ayudándonos de la “adicción” que existe en las nuevas generaciones hacia las herramientas digitales, podemos llevar a cabo una transmisión de conocimientos más fácil de asimilar por los discentes al emplear estas herramientas existentes a las cuales ya se tiene acceso, pero que no las explotamos de la manera adecuada en el beneficio de la educación. Dichas herramientas pueden ayudar tanto a docentes como a discentes en su proceso de enseñanza-aprendizaje de manera interactiva, haciendo trabajar de cierta forma emociones, sentidos y creatividad de una manera que en un cuaderno no se podría jamás hacer.

Para conocer más acerca de las herramientas de la Web 2.0 las clasificaremos de la siguiente manera:



✍ **Blog:** es una publicación periódica desarrollada por un “*Bloguero*” (persona que se dedica a crear contenido en un blog), de manera cronológica inversa (de la más reciente a la más antigua) que puede incluir además de texto en sus “*entradas*” (publicación en un blog) imágenes, videos e hipervínculos; permitiendo además una interacción en comentarios de texto por parte de las personas que lo visitan.

- ✍ **Multimedia:** es un término que hace referencia a “*la capacidad de incluir en una aplicación o documento, el uso de diversos medios como audio, video, texto, imagen y otros*” (Ferreyra, 2011, p430). Lo cual nos permite explotar nuestra creatividad y trabajar más con las emociones de quien esté apreciando nuestro trabajo.
- ✍ **Colaborativas:** son aquellas en donde más de un usuario puede interactuar de manera simultánea la aplicación seleccionada, mediante una conexión de internet desde cualquier zona geográfica.
- ✍ **Intercambio:** conocidas también como la “Nube” (porque se asocia a que lo almacenado se encuentra suspendido en la atmósfera). Es un conjunto de servidores informáticos que hacen posible que los usuarios trabajen con archivos y programas que no están instalados en sus computadoras, a los cuales se puede tener acceso mediante una conexión a internet y un dispositivo electrónico (PC, o dispositivo móvil). Se puede acceder desde cualquier lugar a estos archivos y programas guardados en estos servidores remotos (Somodevilla 2014).
- ✍ **Redes Sociales:** son sitios web donde las personas interactúan entre sí por medio de una conexión a internet ligada a cualquier dispositivo electrónico, permitiendo una difusión de comunicación desde cualquier parte del planeta de manera sincrónica o asincrónica entre personas que tengan un parentesco o interés en común. De acuerdo a *Alexa Internet, Inc.* (página que se encarga de recopilar el tráfico en la Internet) Facebook es la red social más visitada y la tercera página más visitada en su top atrás de Google y YouTube respectivamente (“Alexa Internet, Inc.”, 2017).
- ✍ **Evaluación:** son sitios web diseñados para ayudar de cierta manera al quehacer docente, ayudando a crear herramientas que nos permitan evaluar el trabajo de los discentes de una manera más práctica y objetiva.
- ✍ **Otras:** en este punto entran todos los sitios web que uno pueda considerar que le serán de ayuda en su quehacer docente y queda a criterio de cada quien, para efectos de este trabajo se utilizará “avachara”.

A continuación se describirá un ejemplo de cada tipo de herramienta Web 2.0 que se mencionó anteriormente que se pueden utilizar en el quehacer docente.

Análisis

2.1. Tipo Blog: Blogger

Es un servicio gratuito para comunicarse, manifestarse y expresarse libremente. (“Blogger”, 2017).



Ilustración 2 Logo de Blogger

Para crear un blog debes de contar con una cuenta de Google, misma que puedes crear al momento o utilizar tu cuenta de Gmail, las cuales en ambos casos es muy sencillo crearlas en caso de no contar con ninguna de ellas. Debes de tener en cuenta que el blog tiene un nombre que será el que lo identifique del resto y asignarle un dominio (dirección de internet) para que tus visitantes puedan localizarte. Blogger valida la dirección de dominio antes de poder crearlo, y no podrás continuar hasta que sea aceptada; además nos permite utilizar plantillas para la visualización de éste, y dependerá de tu criterio escoger la adecuada. Una vez realizado lo anterior procedemos a crear las entradas, estas llevan un título y su contenido lo puedes crear y editar como si se trabajara en cualquier editor de textos.

Publicada nuestra entrada debemos recordar “darle movimiento”, esto quiere decir publicar entradas periódicamente sin dejar mucho tiempo entre cada una de ellas, cuidar de tu ortografía, ya que la RAE también está presente en internet y esto no nos exime de un buen uso de la escritura; y sobretodo ser original y respetar los derechos de autor.

2.2. Tipo Multimedia: Slides Google (Presentaciones de Google)

Similar al programa *Microsoft PowerPoint de Office* para trabajar con diapositivas y realizar presentaciones electrónicas, creativas, atractivas e interactivas. Para poder acceder a esta aplicación de Google debemos de contar con una cuenta Google o con una cuenta de Gmail. Posee una interfaz similar a la del programa de Office lo cual es muy ventajoso porque nos sentimos seguros al trabajar en este entorno. Para poder acceder a esta aplicación debemos de hacerlo por medio de la aplicación Drive y dar click al botón azul que dice Nuevo.



Ilustración 3 Logo de Presentaciones de Google

Siempre por defecto se muestra la “diapositiva” de título para su edición al dar clic en los cuadros de textos correspondientes. Es muy similar a Microsoft PowerPoint, permitiendo insertar imágenes, audios y videos, permitiendo usar fondos con una combinación de colores e imágenes que hacen una amalgama de efectos visuales para realizar presentaciones electrónicas más atractivas al espectador, pero la diferencia más significativa a mi punto de vista, radica en que el archivo creado se va guardando por defecto en la unidad de almacenaje de Drive sin la necesidad de estar dándole clic al botón guardar cada 5 minutos, ¿Cuántas veces se fue la luz y todo nuestro trabajo se perdió por no darle “guardar” periódicamente a nuestro archivo?, con esta aplicación ya no es necesario hacer

eso, porque el archivo se actualiza mientras lo estás editando, permitiendo acceder a éste desde cualquier dispositivo conectado a internet y sobretodo, te permite compartir el archivo con tus contactos olvidándote de crear copias al por mayor para después juntar los cambios realizados con tus compañeros de equipo, mostrándote un historial de modificaciones con la fecha y hora de las personas que han modificado el archivo.

2.3. Tipo Colaborativas: *Google Docs*

Es un conjunto de aplicaciones en línea desarrollado por la G-Suite de Google para competir contra el Office de Microsoft es una herramienta 100% online, permitiendo una colaboración segura y en tiempo real mediante un equipo conectado a internet y un programa llamado “buscador” o navegador web, el cual nos proporciona los medios necesarios para poder interactuar con ellas. Al ser parte de Google necesitamos una cuenta de Google o de Gmail para poder acceder a ellas (“G Suite - Google Apps”, 2017).



Ilustración 4 Documentos, Hoja de cálculo y Presentaciones de Google

Las ventajas que tenemos al usar estas herramientas son: soporte colaborativo, permitiendo la edición de los archivos en tiempo real; compatibilidad con los formatos más comunes como .docx, .xlsx, .pptx, .pdf entre otros, y el guardado automático de forma continua que garantiza que el trabajo actual se mantenga actualizado y seguro almacenándose en la aplicación de Drive.

Podemos mencionar algunas de las más sobresalientes:

- ✓ Docs (Documentos): la versión de Google para Microsoft Word. Este editor de textos nos permite elaborar documentos con un formato presentable y el poder combinar con imágenes y tablas, para darle un realce y presentación sin igual a nuestro trabajo.
- ✓ Sheets (Hoja de cálculo): el equivalente a Microsoft Excel. Esta hoja de cálculo nos permite elaborar libros de trabajo con funciones y gráficas de nuestras tablas de datos.
- ✓ Slides (Presentaciones): aplicación para competir con Microsoft PowerPoint. Para realizar presentaciones electrónicas con diapositivas.

2.4. Tipo Intercambio: *Dropbox*

Dropbox: nacido en 2007 permite a los usuarios almacenar y sincronizar archivos en línea y compartir archivos y carpetas con otros usuarios y con dispositivos móviles. Existen versiones gratuitas y de pago, cada una de las cuales tiene opciones variadas. La versión Free (gratis) ofrece un espacio de 2GB permitiendo expandirse hasta 16GB, 500 MB cuando una persona invitada por el usuario para utilizar Dropbox instala en su equipo la



Ilustración 5
Logo Dropbox

aplicación cliente correspondiente (“Dropbox”, 2017). Con la aplicación instalada en nuestro equipo podemos tener acceso a nuestros archivos sin estar conectados a internet, una vez conectados a este la aplicación se sincroniza y actualiza con la Web. El tiempo varía dependiendo la conexión cantidad de archivos que estén almacenados en nuestro espacio.

2.5. Tipo Redes Sociales: Edmodo

Edmodo es una red educativa global que ayuda a conectar a los estudiantes con la gente y recursos necesarios para desarrollar todo su potencial (“Edmodo”, 2017). Conocida como “La Red Social de los Profesores” es un aula virtual que posee una interfaz similar a la de Facebook, lo cual hace su manejo más sencillo, permitiendo la publicación de comentarios en nuestro “muro” y la posibilidad de contestarlos y generar una conversación a partir de dicha publicación.



Ilustración 6 Logo Edmodo

Para crear una cuenta debemos de especificar qué tipo de usuario seremos: Profesor, Estudiante o Padre, con las últimas dos depende de un código alfanumérico; el primero para pertenecer a una clase en caso de ser estudiantes y el otro es el que da el estudiante a su padre para que éste siga el avance del mismo (“como crear una cuenta...”, 2017). Podemos crear una cuenta en Edmodo llenando el formulario o proporcionando nuestra cuenta Google. Al acceder a nuestra cuenta, al igual que Facebook, podemos editar nuestro perfil poniendo una imagen “avatar” (imagen que nos representa en la Web) o crear una en la misma página.

Como profesor, podemos crear nuestras clases, asignándole un nombre, nivel y color que la distinguirá, además de poder crear grupos de trabajo dentro de la misma denominados subgrupos. Cada grupo posee sus herramientas administrativas para controlar el acceso a nuestras clases por parte de los estudiantes, como eliminar alguna foto de perfil no apropiada o restablecer contraseñas.

Para llevar un mejor control de nuestras clases posee un cuaderno de progreso en donde se van registrando las puntuaciones obtenidas en las actividades de los estudiantes, mismo que se puede dividir por períodos y exportarlo en formato .csv a Excel. Además, podemos crear y otorgar insignias para reconocer el desempeño de los mismos. Otra característica de esta aula virtual es la elaboración de pruebas con diferentes tipos de reactivos.

Edmodo es una buena opción para aquellos que están incursionando en el mundo de las aulas virtuales.

2.6. Tipo Evaluación: Rubistar

Es una herramienta gratuita que ayuda a los educadores a crear rúbricas de calidad. Creada por el grupo 4Teacher que tiene como objetivo ayudarle a integrar la tecnología en su salón de clase ofreciéndole herramientas y recursos en línea gratuitos (“Rubistar”, 2017).



Ilustración 7 Logo Rubistar

Esta herramienta posee un amplio catálogo de rubricas ya diseñadas para aplicar a un tema en concreto, permitiéndonos la posibilidad de usarla como plantilla para su modificación y/o adaptación a nuestras necesidades. En donde nosotros decidimos las categorías a utilizar así como los puntajes valorativos y su descripción.

Al terminar de crearla podemos imprimirla directamente o descargarla en formato de Excel .xls para tenerla a la mano en cualquier momento. Si nos registramos en la página podemos dejarla como parte de la colección de Rubistar para el uso libre de cualquier persona, de lo contrario nuestro formato se pierde en un plazo de 40 minutos.

2.7. Tipo Otros: Avachara

Avachara es una aplicación web donde se crea un personaje avatar, como retrato de anime, para jugar con la comunicación entre los avatares en el chat y en foros. Un avatar es utilizado por la comunidad de Internet y el chat visual 2D/3D y su uso es muy común hoy en día (“Avachara”, 2017). Debido a cuestiones de inseguridad es recomendable utilizar este tipo de imágenes para evitar el robo de identidad que es muy común al subir una imagen a la Web, ya que ésta, al no estar registrada, pasa a ser del dominio público sin que tengamos un control de ello.



Ilustración 8
Logo Avachara

Para crear nuestro avatar solo debemos de tener una imagen clara de cómo nos vemos físicamente y trasladarla a la pantalla con la ayuda de las herramientas que nos proporciona la aplicación que van desde el sexo, hasta el tipo de atuendo que sea de nuestro agrado.

Conclusiones

Teniendo en cuenta que las nuevas generaciones son “nativos digitales”, es necesario ir emigrando a un tipo de enseñanza más de acuerdo a estas nuevas necesidades y así combatir este “analfabetismo” de ambas partes, para sacarle el máximo aprovechamiento a las herramientas mencionadas y así lograr una enseñanza de calidad e innovación que se pueda aplicar en nuestro quehacer docente, ya que por una parte nosotros somos exploradores en este medio y nuestros discentes aunque conozcan y manejen estas herramientas, actúan de una manera “silvestre” al no saber explotar todo el potencial que pueden ofrecer y ser más susceptibles a los distractores que la Internet puede ofrecer.

Reflexión Final

La implementación de estas herramientas en el quehacer docente puede ser novedoso para muchos, pero es algo que ya se viene trabajando desde principios del nuevo milenio y al igual que todo cambio, lleva un tiempo de proceso de adaptación y más si no se está acostumbrado a este medio.

Por una parte, como docentes debemos de llevar a cabo un proceso de capacitación para poder implementar alguna de las herramientas descritas (y cabe mencionar que existen más herramientas que son más avanzadas que las mencionadas anteriormente); es un proceso que puede ser tediosos, pero sin duda alguna valdrá la pena el incursionar en estas tecnologías. No olvidemos que todas estas herramientas son de libre acceso y en parte gratuitas, pudiendo acceder a ellas en cualquier momento; solo debemos tener en cuenta que hay que ir poco a poco y no pretender usarlas todas sin antes conocerlas o dominarlas, y no olvidar que como docentes también siempre estamos en constante aprendizaje.

Bibliografía

- 📖 Somodevilla Piñol J. (2014) *Informática Empresarial Módulo 3 Internet* México D. F. Ediciones CG
- 📖 Ferreyra Cortés G. (2011) *Informática Para cursos de Bachillerato* México D. F. Alfaomega

Referencia Web

- 📖 Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, (2017). Recuperado el 26/06/2017 de http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/155/cd/modulo_1_Iniciacionblog/concepto_de_web_20.html
- 📖 Alexa Internet, Inc., (2017). Recuperado el 26/06/2017 de <http://www.alexa.com/topsites>
- 📖 Blogger, (2017). Recuperado el 26/06/2017 de <https://www.blogger.com/content.g>
- 📖 G Suite - Google Apps, (2017). Recuperado el 26/06/2017 de <https://arobasystem.com/pages/g-suite-google-apps>
- 📖 Dropbox, (2017). Recuperado el 26/06/2017 de <https://www.dropbox.com/account/personal>
- 📖 Edmodo, (2017). Recuperado el 26/06/2017 de <https://www.edmodo.com/about>
- 📖 como crear una cuenta para padres en Edmodo, (2017). Recuperado el 26/06/2017 de <https://www.youtube.com/watch?v=mOR4Yq2jBHI>
- 📖 Rubistar, (2017). Recuperado el 26/06/2017 de <http://rubistar.4teachers.org/index.php?skin=es&lang=es>
- 📖 Avachara, (2017). Recuperado el 26/06/2017 de <http://avachara.com/avatar/>