

USO DE
HERRAMIENTAS
DIGITALES EN LA
MATERIA DE
CONTEXTO
SOCIOECONÓMICO
DE MÉXICO, UNADM.

Alcances de una intervención educativa

Por: Mayra Eunice Cortez López

INTRODUCCIÓN

La educación en nuestro país ha tenido cambios, lo que ha generado inquietud en el mismo sistema para realizar modificaciones en sus planes y programas de estudio, que vayan ad hoc a las exigencias de la sociedad. Se busca que obtengan mejores oportunidades de acuerdo a las exigencias que tendrá su realidad laboral que afrontará una vez concluida su educación universitaria.

Estas nuevas tecnologías están cambiando las modalidades de información y otros quehaceres, pero además están generando modos de producir la información y la organización del trabajo cotidiano. La Web 2.0 se ha vuelto una red social donde el internauta pasa de un rol pasivo a un activo, el objetivo de la cibernética es desarrollar un lenguaje y técnicas que nos permitan atacar un problema de regulación de las comunicaciones en general, y también encontrar el repertorio conveniente de ideas (...) (Miège 1996:19). El trabajar, el exigir al estudiante las competencias, propician otras para que tenga una mejor preparación y se implementen nuevas metas.

El presente proyecto va dirigido a estudiantes que están en la modalidad de Universidad Virtual y a Distancia y que están participando en el ciclo 2015-1^a en la materia de Contexto Socioeconómico de México (CSM) en la Universidad Abierta y a Distancia de México (UnADM) y afrontan el reto de la construcción de conocimiento mediante la orientación de un facilitador y el apoyo de compañeros que tienen el mismo desafío.

Con base en lo reflexionado y aprendido en el diplomado **“Práctica Educativa Innovadora con Tecnología Digital Integrada”** aunada a la Experiencia Profesional, surge la necesidad de generar estrategias que sirvan como medio para otorgar a los estudiantes de Universidad, herramientas digitales que favorezcan y/o ayuden a mejorar su rendimiento académico. El sólo hecho de trabajar bajo esta modalidad genera en los estudiantes una serie de confusiones y necesidad de aprender las maneras de trabajar.

Los estudiantes a los que va dirigido el presente proyecto durante la práctica van aprendiendo el uso de la plataforma Moodle pero también en ocasiones desconocen el uso de herramientas digitales que ayuden a su vida académica en la elaboración de distintas tareas como: Mapas mentales, elaboración de videos, mapas conceptuales, carteles digitales, por mencionar.

Por ello, la intención es poder orientarlos en el uso de éstas para facilitar su enseñanza-aprendizaje, para que de manera colaborativa y cooperativa puedan realizar éstas y otras actividades. La intención es que los estudiantes se vean en la necesidad de tener una mejor comunicación facilitador-estudiantes, estudiantes-estudiantes.

OBJETIVO GENERAL

Proponer al estudiante el explorar y aplicar el uso de herramientas digitales de manera colaborativa y cooperativa que favorezcan su rendimiento académico en la Universidad, modalidad Abierta y a Distancia en la materia de Contexto Socioeconómico de México 2015-1A

Objetivos Particulares:

- Aplicar herramientas digitales como: Mapas mentales, cuadros sinópticos, videos y cartel digital para el aprendizaje del estudiante.
- Trabajar en equipos de manera colaborativa y cooperativa.
- Hacer uso de medios electrónicos que favorezcan la comunicación entre el docente-estudiante.

Metas:

- Al finalizar el ciclo, el estudiante habrá aplicado las herramientas que se mencionarán en el cronograma de actividades
- Mejorar la comunicación efectiva entre facilitadores-estudiantes, estudiantes-estudiantes.
- Acrecentar el rendimiento académico de los estudiantes de Universidad en la modalidad Abierta y a Distancia

Alcances de la Intervención

Se busca que los estudiantes utilicen herramientas digitales donde aprendan hacer distintas actividades que ayuden y faciliten su aprendizaje, sin embargo, dentro de los retos que se tendrán esta:

- Uso eficiente de las herramientas a emplear,
- Disposición del estudiante por utilizarlas,
- El tiempo estimado para implementar el presente proyecto
- El idioma (inglés) que tienen algunas, aunque se echará mano de recursos como google chrome para la elaboración de estas en ocasiones no se traduce todo.

Lo importante es ver la actitud que asume el estudiante en los retos digitales, pues finalmente se verá beneficiado en las actividades al aprender sobre estas herramientas y que, posiblemente las utilicen en esta y otras materias durante su formación profesional.

Se busca que estas vivencias generen experiencias y se relacionen con la realidad para promover la comprensión y resolución de los problemas presentados, se espera la participación activa de los estudiantes y crear condiciones (y/o redes) que fortalezcan (y guíen) a la creación de conocimientos mediante la implementación de las tecnologías que actualmente acaparan un papel importante dentro del rubro de la educación.

CONTEXTO

En el año 2008 en que la Secretaría de Educación Pública comenzó los trabajos para crear la Universidad Abierta y a Distancia de México. El modelado curricular de los planes y programas de estudio de las carreras se llevó a cabo en la primera mitad de 2009, al mismo tiempo que se desarrolló una plataforma tecnológica para atender una población inicial estimada en hasta 12 mil personas. La primera convocatoria del entonces Programa de Educación Superior Abierta y a Distancia (ESAD) fue publicada el 12 de agosto de 2009 y tuvo una respuesta que sobrepasó con mucho las estimaciones, alcanzando un registro total de más de 34 mil aspirantes, parte de los cuales iniciaron el primer curso propedéutico el 12 de octubre de 2009.

Misión

Formar profesionales del más alto nivel y en diversas áreas del conocimiento; éticos y con un sólido compromiso social hacia su comunidad; competitivos nacional e internacionalmente; con espíritu emprendedor y los conocimientos para que respondan a los avances de la ciencia y la tecnología, así como a las necesidades de desarrollo económico, político, social y cultural del país.

Visión

Ser la institución líder de educación superior a distancia en los países de habla hispana, con un modelo educativo flexible e innovador y un amplio reconocimiento social, que promueva la preservación del medio ambiente, la generación de conocimiento y el desarrollo científico y tecnológico.

Objetivo general

Ampliar las oportunidades y atender la demanda de educación superior en todo el país, bajo criterios y estándares de calidad e innovación permanentes, con especial atención a las regiones y grupos que por diversas razones no tienen acceso a servicios educativos escolarizados.

El escenario de aprendizaje será virtual, pues se pretende que los estudiantes aprendan el uso de herramientas digitales para su desempeño escolar.

DESTINATARIOS

El presente proyecto va dirigido a estudiantes de Universidad bajo la modalidad Abierta y a Distancia que están iniciando sus estudios y que tienen bajo o nulo conocimiento de cómo hacer algunas actividades como: Mapas mentales, videos, podcast, entre otros y que son parte de su formación profesional. La utilidad de la presente propuesta es que, los estudiantes puedan tener un mejor desarrollo y faciliten su formación profesional.

La mayoría de los estudiantes que estudian en UnADM son hombres y mujeres que trabajan, se dedican a las labores del hogar, algunos son padres y madres de familia, lo que les caracteriza por ser personas con poco tiempo para dedicarle a sus estudios, sin embargo con una gran capacidad e interés en poder obtener sus estudios universitarios.

Además de esta situación, se cuenta con estudiantes que han estudiado una carrera universitaria presencial, lo que les facilita la elaboración de los trabajos, tales como ensayos, diagramas, lecturas, etc. Lo que genera un grupo heterogéneo y algunos van muy atrasados, mientras que otros van muy adelantados, por lo que, se sugerirá que se generen grupos de 3 o 4 personas para que se apoyen entre ellos.

PLANTEAMIENTO PROTOTÍPICO

Es significativo conocer cómo otros países y personas implementan el uso de las Herramientas Web 2.0, ya que al compartir sus experiencias permiten que otros actores sociales podamos hacer uso de éstas conforme a nuestro contexto. Si bien es cierto existe inquietud de implementar algunas que faciliten el trabajo escolar de los estudiantes, se puede considerar el trabajar un tema de manera colaborativa con personas de otros países.

De ahí la importancia de hacer uso de las **Herramientas Web 2.0** las cuales podemos definirlas como la siguiente generación Web en donde las aplicaciones son más interactivas. La Web 2.0 provee una plataforma para crear aplicaciones dinámicas, ricas e interactivas. El término Web 2.0 fue acuñado por O'Reilly Media y se refiere a una nueva generación de aplicaciones Web que provee participación, colaboración e interacción en línea a los usuarios (Jabbar Fahad 2009).

Así mismo, al intención es que el estudiante pueda **Trabajar de manera cooperativa**, podemos definirla como todo aquél en cuyo resultado ha participado más de una persona. Se pueden clasificar y definir distintos tipos de trabajo cooperativo, dependiendo de los indicadores que se seleccionen. Cooperación invisible, Trabajo colaborativo, **Trabajo en grupo**. (Éste último es el que nos interesa) Es un tipo de trabajo cooperativo, donde se requieren unos niveles muy altos de coordinación, planificación e interacción, apoyar a aquellos que no saben y reaprender para aquellos que saben. (Orientación Andújar, 2014)

Este trabajo se piensa elaborar mediante **Proyectos colaborativos** pues permite que los participantes a sumar esfuerzos, competencias y habilidades, mediante una serie de trabajos en colaboración e interacciones que les permiten alcanzar juntos un propósito común. En esa situación nos referiremos a estudiantes de Educación a Distancia, con herramientas de la Web 2.0

Para poder trabajar de manera conjunta, estaremos en constante **Comunicación asincrónica**: la cual puede ser por texto, sonido, o videoconferencia, la cual incluye imagen y sonido. Por otra parte, también puede ser de manera **sincrónica**, en tiempo real de información u otros datos, por ejemplo la mensajería instantánea (Mendez, J. 2010)

El uso de estas nuevas tecnologías de la información ha permitido que Castells señale que ha surgido una nueva manera de organizarse, una red que define (Ritzer 2002) como un conjunto de *nudos interconectados* la cual ha sido estudiada en conjunto con el surgimiento de aparatos de multimedia, una cultura de la virtualidad donde se encuentra inmersa una imagen virtual en un mundo de hacer-crear, forjando así una experiencia. Estas redes son abiertas y con tendencias a expandirse ilimitadamente, dinámicas y capaces de innovar sin perturbar el sistema.

Si bien es cierto, la sociedad no determina la tecnología, ésta si puede desarrollarla para originar un cambio social que genera una enseñanza fundamental: esta tecnología de la información permitió la innovación que permiten descubrimientos y aplicaciones, es un proceso recurrente de prueba y error, de aprender creando (Castells 2004:31). Esta Teoría de la Tecnología de la información ha generado cinco características de su paradigma y son:

1. Son tecnologías para actuar sobre la información y no de manera viceversa como era anteriormente.
2. La capacidad efecto de las nuevas tecnologías, es decir, la capacidad que tienen éstas al influenciar dentro de la sociedad, de la educación.
3. La interrelación que ha entre las relaciones que utilizan (circulan) dentro de las nuevas tecnologías con la información, lo que ha permitido que la sociedad pueda o no mantenerse más informada o bien, que la información esté ahí, mayormente disponible.
4. Permite la flexibilidad, es decir, que a través de éstos se puedan reconfigurar, cambiar de una manera constante la fluidez organizativa.
5. Las tecnologías están en constante crecimiento en distintas áreas del conocimiento y la educación no está exenta de este rubro.

ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

La presente estrategia de intervención será Preinstruccional, pues lo que se busca es preparar y alertar al estudiante en relación a qué y cómo va a aprender (activación de conocimientos y experiencias previas pertinentes) y le permitirán ubicarse en el contexto del aprendizaje pertinente (aprendizaje y uso de herramientas web 2.0)

Se busca que el estudiante pueda realizar lo siguiente:

No.	Actividad	Pasos a seguir	Evaluación
1.	Mapa Mental	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga qué es un mapa mental, una vez que investigaste por lo menos 3 fuentes diferentes realiza lo siguiente: 2. Utiliza Google Chrome para buscar la aplicación Mindomo y genera un usuario. 3. Elabora un mapa mental de qué es, cómo se realiza y qué utilidad le puedo dar a un mapa mental. 4. Comparte tu actividad con tu facilitador y por lo menos 3 compañeros para que lo retroalimenten. 	<ol style="list-style-type: none"> A) Explica claramente qué es un mapa mental B) Hace uso de la aplicación Mindomo. C) Pone interés y creatividad en el uso de ésta aplicación.
2.	Boletín electrónico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza Google Chrome para buscar la aplicación Calameo y genera un usuario. 2. Explica mediante el boletín electrónico: Qué carrera elegiste, por qué la elegiste, algunas materias de tu interés y en qué podrías trabajar. 3. Comparte tu actividad con tu facilitador y por lo menos 3 compañeros para que lo retroalimenten. 	<ol style="list-style-type: none"> a) Expresa claramente por qué eligió su carrera y en qué podría trabajar. b) Hace uso de la aplicación Calameo c) Pone interés y creatividad en el uso de ésta aplicación.
3.	Cartel digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza Google Fire fox para buscar la aplicación Glogster y genera un usuario. 2. Elaborarás un cartel digital donde expliques quién eres, a qué te dedicas, cuáles son tus hobbies y puedas compartir quién eres. Sé lo más creativo posible. 3. Comparte tu actividad con tu facilitador y por lo menos 3 compañeros para que lo retroalimenten. 	<ol style="list-style-type: none"> a) Ilustra claramente su presentación de quién es. b) Hace uso de la aplicación Mindomo. c) Pone interés y creatividad en el uso de ésta aplicación.
4.	Audio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza Google Chrome para buscar la aplicación Podcast y genera un usuario. 2. Elabora un audio donde narres algún cuento, poema o escrito, recuerda en tener cuidado con el lenguaje que utilizas. 3. Comparte tu actividad con tu facilitador y por lo menos 3 compañeros para que lo retroalimenten. 	<ol style="list-style-type: none"> a) Narra adecuadamente su actividad de manera clara, utilizando un lenguaje respetuoso. b) Hace uso de la aplicación Podcast. c) Pone interés y creatividad en el uso de ésta aplicación.

5.	Video Educativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza Fire fox para buscar la aplicación Knovio y genera un usuario. 2. Elabora un video donde compartas cuáles fueron tus experiencias al utilizar las herramientas digitales, qué aprendiste y cómo puedes aplicarlas a tu formación profesional. 3. Comparte tu actividad con tu facilitador y por lo menos 3 compañeros para que lo retroalimenten. 	<ol style="list-style-type: none"> a) Genera un video de 1 como mínimo y 3 minutos como máximo, haciendo uso de la herramienta Knovio. b) Se visualiza y escucha claramente su video. c) Explica claramente sus experiencias y lo que aprendió.
----	-----------------	--	--

Nota:

Todas las actividades tendrán retroalimentación y se solicitará a los participantes que puedan hacer alguna aportación a sus compañeros. Con estas actividades se busca poder mejorar la comunicación sincrónica y asincrónica

Recursos o medios para la intervención

Los recursos a emplearse en el presente proyecto serán:

Humanos: Estudiantes que estén cursando la materia de Contexto Socioeconómico de México en la Universidad Virtual y a Distancia, así como de mi intervención como facilitadora.

Tecnológicos: Las herramientas Web 2.0 a emplearse serán Mindomo: mapas mentales, Glogster: Cartel, Podcast: audio, Knovio: Videos y Calameo: Boletín electrónico. Para poder cubrir la parte de la comunicación se contará con Facebook, Skipe y de ser necesario con Whatsapp.

Materiales: Algunos archivos digitales y/o artículos que estén en línea y que son parte de la materia.

Anexos

Cronograma de actividades:

Se considerará el ciclo comprendido de enero-marzo 2015-A

Sem.	Fecha (Probable)	Actividad	Responsable
5	15-21 febrero	Mapa Mental utilizando Mindomo	Estudiante: De elaborar actividades Facilitador: De retroalimentar las actividades
6	22-28 febrero	Boletín electrónico utilizando Calameo	Estudiante: De elaborar actividades Facilitador: De retroalimentar las actividades
7	1-7 marzo	Cartel digital Glogster	Estudiante: De elaborar actividades Facilitador: De retroalimentar las actividades
8	8-14 marzo	Audio utilizando Podcast	Estudiante: De elaborar actividades Facilitador: De retroalimentar las actividades
9	15-21 marzo	Video Educativo utilizando Knovio	Estudiante: De elaborar actividades Facilitador: De retroalimentar las actividades
10	Semana de Evaluación y Autoevaluación del proyecto		

Nota:

Esta intervención se pensó realizar el ciclo pasado de la Universidad, sin embargo las fechas pueden variar conforme al calendario escolar vigente.

Referencias Bibliográficas

- ☞ Castells Manuel. *La era de la información. La sociedad Red Vol. 1*. Editorial Siglo XXI Quinta edición. México, D.F.
- ☞ Chaverra Elizabeth, Rodríguez Mariluz. (2009) Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. URL:
<http://es.slideshare.net/yeyemoro/estrategias-de-intervencion-pedaggica>
- ☞ Méndez J. (2010) Comunicación asincrónica y sincrónica. Fecha de consulta: 17 de noviembre de 2014. URL:
http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/1230/page_03.htm
- ☞ Recuperado el día 26 de diciembre de 2014. URL:
http://www.cva.itesm.mx/biblioteca/pagina_con_formato_version_oct/apa.htm
- ☞ Orientación Andujar (2014) Conjunto de Actividades TIC para comenzar el curso escolar de forma cooperativa. URL:
<http://www.orientacionandujar.es/2014/09/10/conjunto-de-actividades-tic-para-comenzar-el-curso-escolar-de-forma-cooperativa/>

- ☞ Rendón Pantoja Silvia (2007) Significados de la transversalidad en el currículum: Un estudio de caso. Fecha de consulta: 17 de noviembre de 2014 URL:
<http://www.rieoei.org/deloslectores/1675Pantoja.pdf>

- ☞ Red Ilce (2010) Fecha de consulta: 17 de noviembre de 2014. URL:
http://red.ilce.edu.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=3&Itemid=104
- ☞ Ritzer George (2002) *Teoría sociológica moderna*. Ed. Mc Graw Hill. Quinta edición. España