



UNIVERSIDAD
**SAN IGNACIO
DE LOYOLA**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Carrera de Educación Secundaria

**HERRAMIENTAS WEB 2.0 EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

**Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de
Bachiller en Educación**

LIZETH GIONARA ALEJO MÉNDEZ

LADY ZUMARA SÁNCHEZ DEL AGUILA

**Lima – Perú
2020**

**HERRAMIENTAS WEB 2.0 EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE**

Dedicatoria

A Dios y a nuestros padres, que siempre estuvieron presentes en la realización de este estudio, por el amor y el apoyo incondicional que nos brindaron.

Agradecimientos

Primer lugar, agradecemos a Dios por la fortaleza que nos proporcionó para realizar este trabajo de investigación y por poner en nuestro camino a personas con un amplio conocimiento en investigación como el asesor Roberto Caballero.

Segundo lugar, agradecemos a nuestros padres por formarnos personas con valores y por la motivación constante que nos brindaron para alcanzar nuestros anhelos o metas propuestas.

Tercer lugar, agradecemos a todos nuestros docentes que nos brindaron sus conocimientos y apoyo para seguir adelante día a día.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: IDENTIFICACIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	1
1.1 Planteamiento del problema	2
1.2 Formulación del problema	4
Problema general.....	4
1.3 Objetivo de la investigación.....	4
Objetivo general	4
1.4 Justificación de la investigación.....	4
CAPÍTULO 2: MARCO CONCEPTUAL	6
2.1 Antecedentes	7
Nacionales.....	7
Internacionales	8
2.2 Definiciones de los conceptos fundamentales de la investigación.....	10
2.3 Definición de las categorías centrales.....	11
CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA	13
3.2 Método	14
3.3 Unidad de análisis.....	15
3.4 Técnica e instrumento.....	15
3.5 Procesamiento de información	16
CAPÍTULO 4: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	17
4.1 Resultados	18
Proceso de análisis.....	18
4.2 Conclusiones	25
ANEXOS	34
Anexo 01: UNIDAD DE ANÁLISIS DOCUMENTAL	35
Anexo 02: FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL.....	37
Anexo 03: HERRAMIENTAS DE LA WEB 2.0	38
Anexo 04: MATRIZ DE CONSISTENCIA	39

RESUMEN

El objetivo de nuestra investigación fue analizar la influencia de las herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La metodología empleada fue el paradigma cualitativo y como técnica el análisis documental. Como conclusión principal se obtuvo que los docentes aún no están inmersos en la utilización de las herramientas web 2.0, lo cual, conlleva al uso inapropiado en las sesiones de aprendizajes, por ejemplo, jugar en clase, diapositivas no efectivas, pérdida de tiempo por desconocer el funcionamiento del equipo tecnológico y al final clases no concluidas. Sin embargo, el estudio también muestra que si hay un correcto manejo de las herramientas Web 2.0, los estudiantes que están inmersos en el Internet con todo tipo de información, construyen sus conocimientos de forma colaborativa y significativa al interactuar con sus compañeros y docentes por medio de redes sociales y de plataformas en línea para compartir ideas y a la misma vez crear contenidos digitales donde ellos expresan su creatividad, todo esto, les permite adquirir motivación en su propio aprendizaje, por lo que los docentes brindan información confiable e instrucciones claras para el desarrollo de las tareas.

Palabras Clave: Web 2.0, herramientas Web 2.0, redes sociales, aprendizaje colaborativo, motivación.

ABSTRACT

The aim of our research was to analyse the influence of Web 2.0 tools on the teaching-learning process. The methodology used was the qualitative paradigm and documentary analysis as a technique. The main conclusion was that teachers are not yet immersed in the use of Web 2.0 tools, which leads to inappropriate use in learning sessions, for example, playing in class, non-effective slides, loss of time to be ignored the operation of the technological equipment and in the end classes not concluded. However, the study also shows that if there is proper handling of Web 2.0 tools, students who are immersed in the Internet with all kinds of information, build their knowledge collaboratively and meaningfully by interacting with their peers and teachers through social networks and online platforms to share ideas while creating digital content where they express their creativity, all this allows them to acquire motivation in their own learning, so that teachers provide reliable information and clear instructions for the development of homework.

Keywords: Web 2.0, Web 2.0 tools, social networks, collaborative learning, motivati

**CAPÍTULO 1: IDENTIFICACIÓN
Y FORMULACIÓN DEL
PROBLEMA**

1.1 Planteamiento del problema

En países como España y en casi toda Europa, “el uso de las TIC abarca el 99,9% en instituciones públicas e instituciones privadas de nivel primario y secundaria” (INTEF, 2016, p.4); por ende, se genera considerables brechas entre Perú y países desarrollados. Durante el año 2010, la Comisión Europea aprobó una nueva Agenda Digital para Europa (Comisión de las Comunidades Europeas, 2010) para adoptar secuencias con desafíos claves para los años venideros. La meta principal de la Agenda es incrementar en lo social y económico de las TIC incluyendo las herramientas Web 2.0. Este objetivo únicamente se puede alcanzar gracias al desarrollo de competencias TIC de calidad, incorporando la instrucción digital (como se cita en Consejo de Europa, 2011).

La mayoría de naciones europeas disponen de estrategias locales para promover y utilizar las herramientas Web 2.0 en diversas áreas académicas. En numerosos casos, estas estrategias están guiadas a brindar a los estudiantes competencias en la utilización de las herramientas Web 2.0, así como, a facilitar educación en tecnologías educativas a los profesores. Otra característica es la implementación de tecnología moderna y equipos informáticos en las instituciones educativas. En casi todos los países, son los formadores quienes realizan estas medidas, donde las actividades se centran en las etapas de educación primaria y secundaria (Consejo de Europa, 2011).

Durante épocas pasadas en el Perú, se ha visualizado y experimentado una educación tradicional, donde el docente era el principal protagonista, y todo el alumnado debían de seguir el ritmo de este. Sin embargo, en la actualidad se observa que la tecnología

está en apogeo. Con la incorporación de las herramientas Web 2.0 en los centros educativos hace que tanto docentes como estudiantes estén involucrados en el uso de éstas. En el año 2001, el Proyecto Huascarán fue una iniciativa del Gobierno de Alejandro Toledo sobre el uso de las TIC en instituciones públicas de las zonas rurales del Perú. La finalidad del proyecto era obtener un mayor desarrollo en la educación, sin embargo, este proyecto no superó las expectativas en el desarrollo de la educación, ya que la mayoría de las instituciones educativas públicas no contaban con electricidad ni mucho menos Internet. El Proyecto Huascarán abrió las puertas para que gobiernos futuros propongan adecuadas decisiones para emplear las TIC.

Sin embargo, existen principales problemas sobre la ausencia de capacitación a maestros, referente a sitios Web. Por ejemplo, “desconocimiento del uso y beneficios de las herramientas. En las capacitaciones del docente no se utiliza las TIC incluyendo las herramientas Web 2.0 como instrumento de capacitación y en el desarrollo de sus actividades presentan problemas” (Arce y César, 2011, p.15).

Se observa que el docente altamente capacitado complementa la pedagogía, a pesar de ello, “el motivo principal del bajo nivel de utilización de las TIC y/o herramientas Web 2.0 está causado por un sistema deficiente de formación del profesorado y por una falta de aplicaciones didácticas válidas para demostrar sus posibilidades pedagógicas” (Negre, 2003, p. 232).

Actualmente, en el Perú, gracias al avance de las tecnologías y la ciencia se fue implementando las herramientas Web 1.0 y Web 2.0. Sin embargo, pese a este avance tecnológico, el uso de estas herramientas es deficiente en colegios públicos. La razón es

que el Estado Peruano no invierte en infraestructura y equipamiento de tecnología, por la cual, en algunas instituciones educativas públicas los padres de familia se encargan de desarrollar diferentes actividades sociales de recaudación de fondos para equipar los laboratorios de cómputo. No obstante, generalmente los padres o apoderados no participan de estas actividades porque no cuentan con los recursos económicos necesarios. Al mismo tiempo, esto genera problema para el progreso y formación de los estudiantes ya que siguen aprendiendo de la forma tradicional, memorística y repetitiva. Por esta misma razón, existen estudiantes que faltan a clases porque en las sesiones de aprendizaje no incluyen el uso de las herramientas.

1.2 Formulación del problema

Problema general

¿Cómo influye el uso de las herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

1.3 Objetivo de la investigación

Objetivo general

Analizar la influencia del uso de las herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.4 Justificación de la investigación

Por lo tanto, esta investigación se justifica por la trascendencia y actualidad del tema y porque aporta en distintas dimensiones.

En la dimensión teórica, la investigación da un aporte teórico para completar un vacío científico sobre la importancia del manejo de las herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, contribuye en el acercamiento conceptual sobre herramientas y estrategias tecnológicas para un resultado exitoso en el aprendizaje, en concordancia con las necesidades que exigen la sociedad moderna.

En la dimensión práctica, contribuye al sector de educación a obtener datos precisos sobre la influencia de empleo de las herramientas Web 2.0 en docentes y estudiantes del 4to y 5to año del nivel secundario de un colegio público. Conocer a los docentes de una institución educativa pública y estudiantes que están próximos a culminar esta etapa, cuentan con las capacidades de manejar las herramientas Web 2.0, y así poder desempeñarse adecuadamente en el sector educativo y laboral, es decir, que cuando un estudiante desee ingresar al sector trabajo y/o académico, este se encuentre sumamente capacitado, y de la misma manera, los docentes podrán dictar sus clases elaborando materiales digitales de buena calidad y de enfoque significativo y las instituciones educativas públicas puedan diseñar programas de capacitación docente.

CAPÍTULO 2: MARCO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes

Nacionales

Mechato (2018) realizó una investigación en la cual el propósito fue determinar si las Tecnologías de la información y comunicación (TICS) mejoran la comprensión lectora de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la institución educativa N°7076 Brisas de villa, Lima. El tipo de investigación es aplicada y con diseño cuasiexperimental. La investigación tuvo como población de estudio de 71 estudiantes y una muestra de 49. La aplicación de las Tecnologías de la información y comunicación en 10 sesiones de enseñanza-aprendizaje. Desde su aplicación, los estudiantes investigados alcanzaron la mayoría el nivel inicio en ambos grupos; y luego, progresivamente, el nivel logro destacado solo en el experimental. Después de haber aplicado las Tecnologías de la Información y Comunicación, se comprobó que la comprensión lectora mejoró significativamente en los estudiantes investigados.

También, Ruiz y Tello (2016) llevaron a cabo una investigación y el propósito de este estudio fue conocer el uso didáctico de las herramientas de la Web 2.0 por los docentes del área de Comunicación de educación secundaria de la Red Educativa N° 03 de la UGEL Tacna. Esta investigación corresponde a un enfoque metodológico cuantitativo y a un diseño no-experimental descriptivo del tipo encuesta. La muestra está constituida por 38 docentes. Los resultados indican que la mayoría de los docentes de la muestra no utilizan las herramientas de la Web 2.0 en sus estrategias de enseñanza, por lo que se deduce que aún utilizan metodologías didácticas de corte tradicional. Se identifica también que las herramientas más utilizadas, aunque no con fines didácticos, fueron la red social Facebook

y la herramienta de creación y publicación de contenidos Youtube. Los resultados hacen aconsejable formar docentes que acrediten el uso y dominio de estrategias basadas en las herramientas de la Web 2.0.

Para concluir, hay evidencia que nos muestra que el uso de las tecnologías de información basadas en herramientas Web 2.0 mejoran significativamente en el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, hay docentes que no usan las herramientas Web 2.0 adecuadamente. Por lo tanto, estas investigaciones nos dan un aporte para nuestro trabajo de investigación.

Internacionales

Huertas y Pantoja (2016) realizaron un proceso de investigación empleando el método cuasi experimental acerca de un programa informático creado con la aplicación multimedia Flash (herramienta Web 2.0) basado en el uso de las TIC en el rendimiento académico y la motivación del alumnado en la asignatura de tecnología de educación secundaria. El objetivo fue analizar su influencia sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado, así como conocer la opinión de los profesores y estudiantes sobre el uso de las TIC en la enseñanza de la asignatura. La muestra estuvo conformada por un total de 194 estudiantes de 3ro de secundaria entre varones y mujeres. Cuyo instrumento de estudio fue el cuestionario. Los resultados de la investigación concluyeron que la aplicación del programa educativo mejora el rendimiento escolar y la motivación del alumnado de forma significativa.

Asimismo, Cabezas, Casillas y Pinto (2014) ejecutaron un estudio referente a la percepción de los alumnos de Educación Primaria de la Universidad de Salamanca sobre su competencia digital. El objetivo general fue conocer la percepción de los alumnos sobre su competencia digital. El estudio tuvo un diseño no experimental y descriptivo. La muestra estuvo compuesta por un total de 52 estudiantes. Se empleó la técnica del cuestionario para la recolección de datos. Los resultados obtenidos ponen de manifiesto que la mayoría de los alumnos se sienten capacitados para aplicar herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, Ballesta, Cerezo y Veas (2014) realizaron una investigación de tipo descriptivo con un diseño no experimental sobre el uso y la interacción de las herramientas Web 2.0 pertenecientes a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria de la Región de Murcia cuyo objetivo fue analizar el uso y consumo de medios digitales (Internet, redes sociales, teléfono móvil, consola de videojuegos y televisión) del alumnado de educación secundaria de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. La muestra estuvo conformada por 2734 alumnos entre varones y mujeres cuya técnica usada fue el cuestionario. En los resultados obtenidos se observó una diferencia por género en el uso y consumo de los medios digitales, mediante la cual, el 86% de los estudiantes disponen de equipamiento informático y un 85,1% tiene acceso a internet desde sus hogares. El 71.3% de los estudiantes se mantienen activos en las redes sociales como Twitter siendo uno de los más usados frente a otras redes sociales. En conclusión, el estudio evidenció que el acceso, el uso y el consumo de las

herramientas Web 2.0 pertenecientes a las Tic es más de naturaleza lúdica en el tiempo de ocio que en el ámbito educativo.

Para concluir, podemos observar que existe un alto porcentaje del uso de las herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A la vez, también nos muestra que los jóvenes y adolescentes lo usan en su vida diaria para comunicarse y divertirse. Por lo tanto, estos estudios mencionados anteriormente nos brindan un aporte muy beneficioso para nuestra investigación sobre el uso de las herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2 Definiciones de los conceptos fundamentales de la investigación

En la presente investigación existen conceptos centrales que ayudan a comprender el tema de investigación.

Web 2.0: Es una tecnológica instrumental, que pasa de una web estática a una interactiva, por lo cual, permite compartir datos entre diferentes sistemas y la contribución en la red informática mundial (Maggi, 2013 y Pérez, Díaz y Rivera, 2015).

TIC: son “las tecnologías de la información y de las comunicaciones (TIC) que hace referencia a una gama amplia de servicios, aplicaciones y tecnologías, que utilizan diversos tipos de equipos y de programas informáticos, y que a menudo se transmiten a través de la red” (Comisión de las Comunidades Europeas, 2001, p. 3).

Redes sociales: es una agrupación virtual en la cual los cibernautas crean y comparten conversaciones, fotos, videos con individuos de cualquier lugar y de mismos intereses (Mejía, 2015).

Aprendizaje colaborativo: Es la interacción entre estudiantes trabajando con un mismo sentido frente a una tarea determinada, además, la implicación activa de los participantes genera la construcción del conocimiento (Romero, 2017).

Socio-Constructivismo: Es la construcción de saberes mediante la influencia de de relaciones interpersonales o el entorno social, basadas en nuestras experiencias, según la teoría de Vygotsky (1987) existen dos niveles de aprendizaje: el de sus capacidades propias naturales y el de aprender con la ayuda de los demás (Tapia, Pardo y Izquierdo, 2014).

Motivación: La motivación define el por qué un individuo decide realizar un acto o acción, cuánto esfuerzo va a brindar y cuánto tiempo estará dispuesto a manejar para desarrollar esa actitud de forma sostenida (Larrenua, 2018).

2.3 Definición de las categorías centrales

Esta investigación desarrolla dos grandes teorías tales como las herramientas Web 2.0 y el proceso de enseñanza-aprendizaje, los cuales se expresa a continuación.

Herramientas Web 2.0: Son el grupo de aplicaciones y programas multimedias, lo cual su característica principal es que permite interactuar en plataformas digitales como las redes sociales para compartir o crear contenidos mediante un usuario Web 2.0 (Ureña, Tenesaca, Mora y Segarra, 2017, p. 2045).

Proceso de enseñanza-aprendizaje: Es la unión de dos elementos fundamentales del desarrollo integral educativo de las personas, lo cual se expresa en la pedagogía y en la capacidad de aprender. La relación de ambos elementos permite que tanto el profesor como

el estudiante creen un vínculo académico y socio-afectivo para la adquisición de conocimientos (Granero y Rizzo, 2014).

CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA

3.1 Paradigma

Para el estudio se ha aplicado el modelo cualitativo. Ésta busca conocer numerosos sucesos, gracias al testimonio directa de los participantes y a la vez plasman información de manera textual para responder a la pregunta relacionada con el por qué y el cómo Molina, Villamón y Úbeda (2015). Además, la esencia de la investigación cualitativa según Guerrero (2016) busca en comprender y profundizar los hechos tal como son, con la ayuda y opiniones acertadas de los participantes y en concordancia con los aspectos que los rodean.

Asimismo, el paradigma cualitativo es seleccionado en el momento que se quiere comprender la perspectiva de un grupo de personas a los que se investigará, aborda los acontecimientos que pasan a su alrededor. Por ejemplo, una investigación completa basada en las experiencias, opiniones o juicios, entendiendo y reconociendo de esta manera cómo perciben la realidad (Guerrero, 2016). De la misma manera Díaz, Verján y Castrejón (2014), mencionan que este tipo de investigación requiere de un enfoque descriptivo, donde a la vez no permite predicciones o el control de las situaciones, sino que busca la interpretación, la comprensión y el entendimiento de la muestra que queremos estudiar.

3.2 Método

En nuestra investigación se ha desarrollado el método documental, el cual utiliza documentos escritos como fuentes bibliográficas principales. El método documental es una investigación de carácter exclusivo que se fundamenta de manera interpretativa. Además,

ésta intenta comprenderlos y darle sentido a unos documentos que fueron redactados con diferentes intenciones (Gómez, 2011).

Además, facilita estructurar y entender un conocimiento creado con antelación al que se procura crear ahora (Gómez, 2011). También, “la investigación documental tiene la característica de utilizar una fuente principal de insumos, más no es la única y exclusiva. El documento escrito tiene diferentes formas, por ejemplo, documentos impresos y electrónicos” (Morales, 2003, p. 2).

3.3 Unidad de análisis

Conjunto de elementos que te brinda lo que estás investigando. Es la selección de fuentes ya sea en formato de artículos y tesis de las cuales obtendrás información importante y relevante para explicar la categoría de estudio. “Es una forma exclusiva de analizar documentos.

En este método, no se pretende analizar la forma del texto, sino las ideas expresadas en él, siendo el significado de las palabras, temas o frases lo que intenta valorar” (López, 2002, p.173). Por lo cual, la unidad de análisis que se utilizó en esta investigación fue un conjunto de artículos teóricos y empíricos, tesis, libros, páginas y documentos oficiales como se muestra en la Tabla 1 (Todas las tablas están ubicadas en el apéndice).

3.4 Técnica e instrumento

En el presente estudio se ha aplicado la técnica de análisis documental para la cual se ha elaborado un instrumento que lo hemos denominado ficha de análisis. Esta ficha nos

ha permitido, completar y seleccionar información sobre las categorías y subcategorías como se muestra en la Tabla 2 (Todas las tablas están ubicadas en el apéndice).

3.5 Procesamiento de información

Los resultados de la investigación se han explicado a partir de la revisión bibliográfica como artículos teóricos y empíricos, tesis, libros, páginas y documentos oficiales. También, se identificaron bases de datos confiables, por ejemplo, Scopus, Scielo, Dialnet, Google académico, Redalyc y otros. A partir de ello se seleccionó un conjunto de fuentes en las que se analizó y se clasificó información para explicar el fenómeno de estudio. Previamente, se organizó la información en categorías y subcategorías.

CAPÍTULO 4: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

Proceso de análisis

A través del análisis documental se han identificado categorías y subcategorías que se explican a continuación.

En la actualidad, utilizar la tecnología Web 2.0 es indispensable en la Educación Pérez, Díaz y Rivera (2015) señalan que la Web 2.0 “es tecnológica instrumental, pasa de una web estática a una dinámica” (p. 37). Esta tecnología ayuda a la realización de trabajos de manera grupal y contiene herramientas que genera una presentación didáctica para la enseñar y así mismo para aprender.

La Web 2.0 contiene herramientas que son útiles para desarrollar diferentes temas y genera una experiencia significativa. Maggi (2013) afirma que este término Web 2.0 guarda relación con aplicaciones Web que permite la interacción de información, compartir datos entre diferentes sistemas o máquinas (interoperabilidad) y la contribución en la red informática mundial. Estas aplicaciones ayuda a las personas a elaborar información y nos enseña a trabajar en equipo. En estos tiempos, el trabajo en equipo es necesario porque aprendes de la otra persona, al mismo tiempo, esa persona aprende de ti; claramente esto ayuda a desarrollar habilidades blandas. Al mismo tiempo, es formativo y dinámico, ya que contiene diferentes materiales y los estudiantes no solo se van a centrar en una herramienta; por otro lado, podrán escoger diferentes herramientas con las que quieren trabajar, crear y adquirir conocimientos. Al elaborar materiales o utilizar estas herramientas también van a contribuir conocimientos e información para otras personas a nivel mundial, ya que hay

paginas donde puedes subir documentos, por ejemplo, Slideshare que es una web que contiene innumerables presentaciones multimedia.

Hace años, la tecnología se fue incrementando innumerablemente, desde que se inventaron las computadoras, hasta el desarrollo progresivo del Internet. Desde ese entonces salió a flote la Web 1.0 y 2.0. Dicha Web 2.0 recorre sus inicios desde la creación de las aplicaciones en línea, herramientas digitales como Power Point, Prezi, Canvas, entre otros.

Según Hobs (1999), “la web nació en 1989, como parte del proyecto CERN (La organización Europea para la Investigación Nuclear) de Suiza y con el objetivo de mejorar el intercambio de información dentro de Internet” (citado por Fonseca, Medellín y Vásquez 2014, p. 3). Sin embargo, el objetivo propuesto llegó más allá de los límites, hasta el punto de lograr una interacción global, donde todos pueden obtener, crear, compartir información y sobre todo inventar herramientas basados en la Web 2.0.

De esta manera se adquieren de nuevos conocimientos de una forma didáctica, grupal e interesante, con el fin de que exista un equilibrio entre la basta información que encontramos en las redes y la selección de información verídica y relevante que contribuye en la pedagogía, donde los educadores cumplen el papel de guía o mediador en las distintas áreas educativas.

En el año 2005, se realizó la Conferencia Web 2.0 con la participación O'Reilly y MediaLive, con el objeto de plantear las disimilitudes entre Web 1.0 y 2.0 de acuerdo con las empresas Netscape y Google respectivamente. Netscape, era una plataforma software de producto destacado “navegador web”, la cual se utilizaba como una aplicación de

escritorio, pero a un costo demasiado alto, por el mismo hecho de que utilizaba publicidad para la venta.

Sin embargo, Google se lanzó como un servicio sin costo, no necesitó de publicidad o marketing, es una aplicación de uso libre que tiene un sistema de datos, la cual ayuda a mejorar continuamente el servicio (O'Reilly, 2005). Actualmente, lo que más se usa son los servicios que brinden calidad y múltiples oportunidades como Google lo está haciendo, por esta razón, la Web 2.0 es el boom tecnológico que nos permite llegar a todo el mundo y por muchos medios sin la necesidad de pagar precios muy altos o comprar un software.

Las herramientas Web 2.0, según lo mencionan Fonseca, Medellín y Vásquez (2014) “es considerada como parte de las estrategias pedagógicas a las que se puede acudir para generar aprendizajes representativos y colaborativos en el ámbito de enseñanza” (p. 6). Para Bohórquez y Bohórquez (2017) “el uso de las herramientas Web 2.0 es importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje y genera conocimientos significativos. Igualmente, no son simples accesorios de entretenimiento, sino que se trata de medios didácticos para la formación” (p. 60). Estas herramientas contienen elementos didácticos que hacen que los estudiantes se entretengan y aprendan de tres maneras viendo, creando y escuchando. También, al realizar diferentes trabajos con en estas herramientas ayudan a contribuir con la sociedad.

Pitre, Moscote, Curiel, Archila y Amaya (2017) realizaron una investigación en Colombia sobre el uso y acceso de la Web 2.0 en maestros, el resultado es que “aproximadamente el 50 % de los encuestados cuenta con acceso y dispositivos, asimismo, más de la mitad de los maestros, usan las herramientas Web 2.0 y establece un lugar

favorable para la interacción de los estudiantes y los docentes” (p. 131). Según la encuesta se puede percibir que el rango de acceso y el uso de las aplicaciones Web 2.0 es bueno. Estas herramientas son imprescindibles para cada uno de nosotros y sobre todo debemos de aprovechar estos recursos en nuestro proceso cognitivo.

Como parte de estas herramientas están las redes sociales. Según Pérez, Díaz y Rivera (2015) “las redes sociales o comunidades virtuales es una herramienta que está prosperando en estos últimos años de forma equivalente al desarrollo de servicios” (p. 38).

Éstas se encuentran inmersas en nuestra vida diaria, tal como, Facebook, Instagram, WhatsApp, Gmail, YouTube. Por ejemplo, un estudiante puede crear video acerca “la contaminación de los ríos”, de tal modo, antes de subir a la plataforma de YouTube debe tener una cuenta en YouTube y para eso tiene que contar con un correo de Gmail. Al realizar todos esos pasos el estudiante puede subir su video a YouTube y compartir información. De esta manera, estas aplicaciones influyen en su aprendizaje y en su vida diaria.

Las redes sociales o comunidades virtuales están divididas en varios tipos de acuerdo al propósito de uso, al tipo de interacción y a la ubicación en la red. Por ejemplo, estas son las redes temáticas, las redes abiertas y las redes de propósito general que se explican a continuación.

Las redes temáticas son comunidades pequeñas de origen privado (grupo cerrado) creadas con el propósito de compartir conocimientos, en otras palabras, que todos los participantes aporten de manera positiva al grupo. Los que pertenecen al grupo

necesariamente deben estar interesados en los temas que se tratarán dentro de este (Pérez, Díaz y Rivera, 2015). Por ejemplo, existen las aulas virtuales como Moodle, que permite compartir dudas con respecto al curso, e incluso experiencias aplicadas a la realidad; blogs como Blogger, donde las personas comentan las publicaciones realizadas por el creador, si están de acuerdo o no referente al tema central del blog. No cabe la duda, de que las redes temáticas potencializan las relaciones sociales de una manera educativa y sobre todo productiva, asimismo, contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las redes abiertas son comunidades virtuales desarrolladas con la finalidad de compartir archivos de manera gratuita, como, por ejemplo, videoblogs, fotos y presentaciones llamado Youtube (Pérez, Díaz y Rivera, 2015). Sin embargo, estas redes pueden resultar muy peligrosos ya que se encuentran expuestas al público, y por ende se pueden filtrar archivos que transgredan contra la privacidad de las personas. Claramente las redes abiertas utilizadas de manera correcta y positiva ayudan a distribuir archivos de buena calidad que contribuyen al aprendizaje.

Y, por último, las redes de propósito general tienen como objetivo compartir publicaciones de diversos temas como política, salud, educación o diversión personal (Pérez, Díaz y Rivera, 2015). De esta manera, las herramientas Web 2.0 tienen tipos y funciones como se muestra en la Tabla 3 (Todas las tablas están ubicadas en el apéndice).

Aprender con las aplicaciones Web 2.0 es de mucha ayuda para las personas que se encuentran en la escuela, tecnológico y universidad. Al utilizar estas herramientas se les va a facilitar a obtener información y aprender de una manera didáctica. Maggi (2013) afirma que:

“Sin duda el uso de las nuevas tecnologías de la Web 2.0 y de las redes sociales será eficaz a nivel didáctico gracias al trabajo compartido, la colaboración y la cooperación, la interactividad con los lenguajes multimediales. Y las clases resultan muy interesantes para los estudiantes” (p. 53).

De la misma manera Maggi (2013) menciona que “la web se ha convertido por tanto en un entorno de productividad personal y colectiva y ello abre grandes oportunidades para el aprendizaje y la didáctica” (p. 55).

Por otra parte, el uso de las redes sociales es común en los estudiantes y están sumergidas a ellas, los docentes deben de aprovechar e implementar estos recursos para sus clases. Por ejemplo, el uso de Facebook para hacer un repaso de un tema es de gran ayuda. Podemos crear una página con el nombre del tema y subir imágenes u videos relacionados al tema y que los estudiantes dejen sus comentarios en cada archivo que encuentren. De esa forma los estudiantes aprenden y adquieren conocimientos significativos.

El trabajo colaborativo y cooperativo es una técnica de aprendizaje que se puede utilizar dentro y fuera de clase. Ayuda a los estudiantes a desenvolverse mejor con sus compañeros, aprender de manera didáctica y fomentar lluvias de ideas entre ellos y así crear información y obtener conocimientos.

El aprendizaje colaborativo para Romero (2017) es “la colaboración entre estudiantes trabajando en una tarea determinada. Además, la construcción del conocimiento con la implicación activa de los participantes” (p. 29). Es decir, los

estudiantes interactúan más trabajando en grupo y a la misma vez se les hace sencillo de crear lluvias de ideas y así se fomenta la participación de cada estudiante.

Maggi (2013) afirma que “el aprendizaje cooperativo se revela como un instrumento valioso para docentes y estudiantes, que fomenta la capacidad de los mismos de trabajar tanto en grupo como de manera autónoma” (p. 22). Por otra parte, en una determinada tarea cada estudiante tiene su propio trabajo y cada participante se encarga de esa tarea. Entonces ahí vemos la cooperación en el grupo y la responsabilidad que tiene cada estudiante.

Uno de los fundamentos psicológicos del aprendizaje más importantes es el Socio-Constructivismo, la cual se enfoca en la creación del conocimiento mediante la influencia de las redes interpersonales o el entorno en que vivimos, basadas en nuestras experiencias. De acuerdo con la teoría de Vygotsky (1987) existen dos niveles de aprendizaje: el de sus capacidades propias naturales y el de aprender con la ayuda de los demás (Tapia, Pardo y Izquierdo, 2014).

Por lo cual es de suma importancia que el servicio virtual se integre en el proceso de aprendizaje, ya que esto mejorará el desempeño de los estudiantes al compartir experiencias e ideas con respecto a un tema. Un ejemplo muy claro de redes sociales son WhatsApp y Messenger, la cual permite crear un grupo o red donde el estudiante desarrolla el compromiso frente a su propio aprendizaje mediante la interrelación de ideas de los demás miembros del grupo.

Las redes sociales tienen la capacidad de generar motivación durante el proceso de adquirir y brindar conocimiento, puesto que los mantiene interconectados en cualquier

lugar y cualquier momento por la rapidez de la Web 2.0. Asimismo, hay tres tipos de motivación con redes sociales tales como: extrínseca (las asignaturas dadas que impulsan la creatividad), intrínseca (la satisfacción que genera) y contributiva (el conocimiento nuevo al servicio de la sociedad) (Álvarez, 2016). Claramente las redes sociales influyen en los escolares mediante la estrategia colaborativa porque se relacionan mediante una comunicación y producción de conocimientos inmediatos en colaboración de todos los integrantes de la red social (Del Valle, 2015).

Sin embargo, algunos estudiantes afirman que las redes sociales también pueden ser perturbadoras y adictivas si no se utilizan adecuadamente, por ello es necesario que haya una supervisión constante de los padres de familia o tutores. Por tal motivo, se requiere que los docentes de las asignaturas conozcan minuciosamente el uso de las plataformas sociales para eludir posibles problemas futuros.

4.2 Conclusiones

Después de un análisis exhaustivo se llegó a las siguientes conclusiones principales:

La Web 2.0 es indispensable para profundizar conocimientos, estas herramientas predominan en el que hacer de las personas. Además, hoy en día es de suma ayuda para los docentes el uso de estas herramientas en sus sesiones de aprendizajes, es una de las estrategias modernas que puede usar un docente para impactar y generar un aprendizaje significativo en sus alumnos. Asimismo, la mayor parte de los estudiantes están inmersos o familiarizados al uso del internet y usar estas herramientas para ellos es agradable, amena

y didáctico gracias al trabajo compartido, colaborativo e interactivo que van a desarrollar los estudiantes.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es de esencial importancia para la utilización de estas herramientas. Este proceso tiene que ser desarrollado efectivamente, donde el rol del docente sea de facilitador y guía, ofreciendo información confiable a los estudiantes para la adquisición de conocimientos, del mismo modo, gracias a la correcta utilidad de las herramientas Web 2.0 por los profesores, el rol del estudiante será creativo, colaborativo y autónomo. De esta manera, la motivación que los estudiantes adquieren será constante durante este proceso por el desarrollo de sesiones de aprendizajes dinámicas e interactivas y, sobre todo, tareas que desarrollen todas las capacidades y competencias en los estudiantes.

Asimismo, es indispensable que las herramientas digitales sean aplicadas en las tres fases de una sesión de aprendizaje, tales como, introducción, desarrollo y cierre. Al iniciar la clase, es recomendable utilizar el WARM-UP para captar la atención de los estudiantes y, una excelente estrategia sería aplicar una dinámica o serie de preguntas en la aplicación digital *Kahoot*. Durante el desarrollo, el docente puede usar *Emaze* o *Pictochart* para explicar un tema por medio de imágenes y organizadores gráficos. Al final, en el cierre de la clase, el FEEDBACK (retroalimentación) puede ser aplicada con la ayuda de *Socrative*, donde se evaluará cuanto han aprendido y resolver algunas dudas del tema presentado.

Además, los estudiantes desarrollarán diferentes competencias, tales como, el uso adecuado de las TIC, infiere y selecciona información, gestiona su aprendizaje autónomo y trabaja en equipo, lo cual, con el uso diario de las herramientas, con una planeación de

sesiones de aprendizajes donde se tiene en cuenta el nivel de los estudiantes, su entorno y las necesidades académicas de cada uno de ellos, así se logrará que los estudiantes obtengan habilidades digitales (duras) y habilidades socio-emocionales (blandas).

Para concluir, el uso de las herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje es viable en todos los aspectos, ya que actualmente por la creciente globalización tecnológica que está inmersa en nuestra vida diaria, no se pueden excluir estas herramientas durante la elaboración y ejecución de las sesiones de aprendizaje en los todos colegios públicos y privados. Por lo tanto, es necesario que los directivos y docentes se involucren más en el progreso y la mejora de la calidad en la pedagogía educativa.

REFERENCIAS

- Arce, A., & César, R. (2011). Las Tecnologías de información y comunicación como instrumentos eficaces en la capacitación a maestristas de educación con mención en docencia en el nivel superior de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Sede Central, Lima, 2009-2010. Recuperado de <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/1688>
- Álvarez, I. (2016). Las redes sociales como motivación para el aprendizaje: opinión de adolescentes. *INNOEDUCA, International Journal of Technology and educational innovation*, 2, p. 20-28. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.20548/innoeduca.2016.v2i1.1041>
- Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural. (2011). Cifras clave sobre el uso de las TIC para el aprendizaje y la innovación en los centros escolares de Europa 2011. Madrid, España: DIN Impresores, S.L. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/1478>
http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/key_data_series/129ES.pdf
- Bohórquez, G., & Bohórquez, M. (2017). Diseño de una estrategia didáctica colaborativa con ayuda de herramientas web 2.0 en la enseñanza de la química. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 51, p. 46-63. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194252398004>
- Ballesta, J., Cerezo, C. & Veas, A. (2014). Los jóvenes de educación secundaria ante el uso y consumo de las Tic. *Revista científica electrónica de Educación y comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 1(14), 1-19. Recuperado de <http://eticanet.org/revista/index.php/eticanet/article/view/46>

Cabezas, M., Casillas, S. & Pinto, A. (2014). Percepción de los alumnos de Educación Primaria de la Universidad de Salamanca sobre su competencia digital. *Revista electrónica de tecnología educativa*, (48), 1-14. Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/156>

Consejo de Europa. (2011). *Cifras clave sobre el uso de las TIC para el aprendizaje y la innovación en los centros escolares de Europa 2011*. Madrid: Catálogo de publicaciones del Ministerio de Educación de España. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/1478>
http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/key_data_series/129ES.pdf

Comisión de las Comunidades Europeas. (2001). *Tecnologías de la información y de la comunicación en el ámbito del desarrollo. El papel de las TIC en la política comunitaria de desarrollo*. Bruselas, Bélgica: Comunicación de la Comisión al Consejo y al Parlamento Europeo. Recuperado de <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:52001DC0770&from=ES>

Del Valle Ramírez, Y. (2015). *Adaptación del diseño de unidades didácticas a estilos de aprendizaje en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. (Tesis Doctoral Inédita). Universidad de Granada, Granada. Recuperado de <http://digibug.ugr.es/handle/10481/40735>

Díaz, I., Verján, R. & Castrejón, B. (2014). Estereotipos de género y turismo: Análisis cualitativo del “Suelo Pegajoso” en Hoteles de 4 y 5 estrellas en Tijuana (México). *Revista Turismo y Desarrollo local*, 7, pp. 1-15. Recuperado de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=hjh&AN=100294542&lang=es&site=ehost-live>

- Fonseca, L., Medellín, L., & Vásquez, J. (2014). El uso de herramientas de la web 2.0 como estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes universitarios. *Revista de Tecnología y Sociedad*, 4(7), pp. 1-9. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=499051556007>
- Guerrero, M. (2016). La investigación cualitativa. *INNOVA Research Journal*, 1(2), pp. 1-9. Recuperado de <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3645/1/7-Texto%20del%20art%20c3%20adculo-34-3-10-20190507.pdf>
- Granero, M., & Rizzo, M. de las N. (2014). Contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje de una disciplina proyectural. *Investigación + Acción*, 17(16), pp. 117-132. Recuperado de <https://revistasfaud.mdp.edu.ar/ia/article/view/16-06>
- Gómez, L. (2011). Un espacio para la investigación documental. *Revista Vanguardia Psicológica*, 1(2), pp.226-233. Recuperado de <file:///C:/Users/ALUMNO/Documents/Downloads/Dialnet-UnEspacioParaLaInvestigacionDocumental-4815129.pdf>
- Huertas, A. & Pantoja, A. (2016). Efectos de un programa educativo basado en el uso de las TIC sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado en la asignatura de tecnología de educación secundaria. *Educación XX1*, 19(2), 229-250. Recuperado de <http://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/view/16464>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (2016). Indicadores del uso de las Tic en España y en Europa. España. Recuperado de https://intef.es/wp-content/uploads/2016/11/2016_1128_Indicadores_TIC_2016_INTEF.pdf
- Larrenua, R. (2018). La motivación en el proceso de enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras. Memoria del Trabajo Final de Grado. Isla Baleares, España: Universitat

de les Illes Balears. Recuperado de http://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/145393/Larrenua_Vegara_Roberto.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de Educación*, V.4, pp, 167-179. Universidad de Huelva. Recuperado de: <http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/1912>

Maggi, P. (2013). Las tecnologías Web 2.0: su impacto y uso en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras y con la metodología CLIL (Content and Language Integrated Learning). *Zaguan - Repositorio de la Universidad de Zaragoza*, p. 23. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=79605>

Mechato Ramírez, M. (2018). Aplicación de las tecnologías de la información y comunicación (TICS) para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del 2° grado de educación primaria de una institución educativa nacional de lima. Universidad Privada Antenor Orrego. Recuperado de <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/4405>

Mejía, V. (2015). Análisis de la Influencia de las Redes Sociales en la Formación de los jóvenes de los colegios del Cantón Yaguachi. Guayaquil, Ecuador: Universidad de Guayaquil. Recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/7468/1/TESIS%20%20COMPLETA.pdf>

Molina, P., Villamón, M., & Úbeda, J. (2015). La investigación cualitativa en las revistas españolas de ciencias del deporte (2007-2011). *Revista de Psicología del Deporte*. V. 24, n. 1, pp. 29-36. Recuperado de

<http://eds.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=4&sid=bda7ea57-d66f-4f7d-850b-7f0bddae43f6%40pdc-v-sessmgr06>

Morales, O (2003). Fundamentos de la Investigación Documental y la Monografía. Mérida, Venezuela: Grupo Multidisciplinario de Investigación en Odontología, Facultad de Odontología, Universidad de Los Andes, pp. 1-14.

Negre, F. (2003). TIC y discapacidad: implicaciones del proceso de tecnificación en la práctica educativa, en la formación docente y en la sociedad. *Revista de medios y educación*. Edición 21, p. 1-8.

O'Reilly, T. (2005). ¿Qué es la web 2.0? Patrones de diseño y modelos de negocio para la próxima generación de software. Recuperado de <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

Pérez, A., Díaz, J., & Rivera, R. (2015). Redes Temáticas de la Web 2.0, comunidades de aprendizaje y conocimientos al servicio de la investigación agrícola. *Cultivos Tropicales*, 36, pp. 36-43. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=193237111005>

Pitre, R., Moscot, H., Curiel, R., Archila, J., & Amaya, N. (2017). Acceso y uso de la web 2.0 en los ambientes educativos étnicos de Riohacha-La Guajira. *Lasallista de investigación*, 14, p. 129. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.22507/rli.v14n1a11>.

Romero, L. (2017). Aportaciones del análisis de redes sociales al aprendizaje colaborativo en el contexto de los campus virtuales. (Tesis Doctoral Inédita). Universidad de Sevilla, Sevilla. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/60408>

Ruiz, D. & Tello, O. (2016). Uso didáctico de las herramientas de la Web 2.0 por los docentes del área de Comunicación. Tesis de maestría. Pontificia Universidad

Católica del Perú. Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/7069>

Tapia, H., Pardo, M., & Izquierdo, J. (2014). Fundamentos del proceso de formación profesional en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje, desde un enfoque psicológico. *Revista Universidad de Oriente*, Santiago de Cuba. Recuperado de <https://revistas.uo.edu.cu/index.php/stgo/article/view/69/65>

Ureña, J., Tenesaca, G., Mora, M. & Segarra, V. (2017). Collaborative and active learning through Web 2.0 tools applied in higher education. CISTI (Iberian Conference on Information Systems & Technologies / Conferência Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação) Proceedings, 1, 2045–2051. Recuperado de <http://eds.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=4&sid=966ceb85-fc61-4ccb-b9e9-514f71cd8fa6%40sessionmgr4008>

ANEXOS

Anexo 01: UNIDAD DE ANÁLISIS DOCUMENTAL

Fuente	Tipo de fuente
<p>Álvarez, I. (2016). Las redes sociales como motivación para el aprendizaje: opinión de adolescentes. <i>INNOEDUCA, International Journal of Technology and educational innovation</i>, 2, p. 20-28.</p>	<p>Revista electrónica INNOEDUCA</p>
<p>Bohórquez, G., & Bohórquez, M. (2017). Diseño de una estrategia didáctica colaborativa con ayuda de herramientas web 2.0 en la enseñanza de la química. <i>Revista Virtual Universidad Católica del Norte</i>, 51, p. 46-63.</p>	<p>Revista virtual universidad católica del norte</p>
<p>Del Valle Ramírez, Y. (2015). Adaptación del diseño de unidades didácticas a estilos de aprendizaje en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. (Tesis Doctoral Inédita). Universidad de Granada, Granada.</p>	<p>Tesis doctoral</p>
<p>Fonseca, L., Medellín, L., & Vásquez, J. (2014). El uso de herramientas de la web 2.0 como estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes universitarios. <i>Revista de Tecnología y Sociedad</i>, 4(7), pp. 1-9.</p>	<p>Revista electrónica de tecnología y sociedad</p>
<p>Maggi, P. (2013). Las tecnologías Web 2.0: su impacto y uso en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras y con la metodología CLIL (Content and Language Integrated Learning). <i>Zaguan - Repositorio de la Universidad de Zaragoza</i>, p. 23.</p>	<p>Tesis</p>
<p>O'Reilly, T. (2005). ¿Qué es la web 2.0? Patrones de diseño y modelos de negocio para la próxima generación de software.</p>	<p>Revista</p>

Pérez, A., Díaz, J., & Rivera, R. (2015). Redes Temáticas de la Web 2.0, comunidades de aprendizaje y conocimientos al servicio de la investigación agrícola. <i>Cultivos Tropicales</i> , 36, pp. 36-43.	Revista
Pitre, R., Moscot, H., Curiel, R., Archila, J., & Amaya, N. (2017). Acceso y uso de la web 2.0 en los ambientes educativos étnicos de Riohacha-La Guajira. <i>Lasallista de investigación</i> , 14, p. 129.	Revista
Romero, L. (2017). Aportaciones del análisis de redes sociales al aprendizaje colaborativo en el contexto de los campus virtuales. (Tesis Doctoral Inédita). Universidad de Sevilla, Sevilla.	Tesis
Tapia, H., Pardo, M., & Izquierdo, J. (2014). Fundamentos del proceso de formación profesional en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje, desde un enfoque psicológico. <i>Revista Universidad de Oriente</i> , Santiago de Cuba.	Revista electrónica universidad de oriente

Nota: Elaboración propia

Anexo 02: FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTAL

CATEGORIZACIÓN

Categorías	Categoría 1 Herramientas Web 2.0	Categoría 2 Proceso de enseñanza-aprendizaje
Nombre del documento	Las tecnologías Web 2.0: su impacto y uso en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras y con la metodología CLIL (Content and Language Integrated Learning).	Adaptación del diseño de unidades didácticas a estilos de aprendizaje en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.
Autor	Fabrizio Maggi	Yasunari del V. Ramírez León
Referencia bibliográfica según norma APA	Maggi, P. (2013). Las tecnologías Web 2.0: su impacto y uso en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras y con la metodología CLIL (Content and Language Integrated Learning). Zeguan - Repositorio de la Universidad de Zaragoza, p. 23.	Del Valle Ramírez, Y. (2015). Adaptación del diseño de unidades didácticas a estilos de aprendizaje en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. (Tesis Doctoral Inédita). Universidad de Granada, Granada.
Palabras claves de búsqueda	Las tecnologías Web 2.0, enseñanza y aprendizaje.	Adaptación, unidades didácticas y aprendizaje y enseñanza en entornos virtuales.
Palabras claves del texto	Bilingüismo; enseñanza de lenguas extranjeras; teorías educativas; profesión y situación del profesorado.	Redes sociales, aprendizaje colaborativo y producción de conocimientos.
Ubicación (dirección electrónica)	https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=79605	http://digibug.ugr.es/handle/10481/40735

Nota: Elaboración propia.

Anexo 03: HERRAMIENTAS DE LA WEB 2.0

Tipo	Función	Herramientas
De comunicación	Interacción de ideas e información	<ul style="list-style-type: none"> ● Blogs y Videoblogs ● Mensajería (Facebook, WhatsApp, Instagram y Gmail) ● Podcast y Webcam ● Dropbox y Drive
De colaboración	Espacio de trabajo compartido	<ul style="list-style-type: none"> ● De edición (Word, Prezi, Power point) ● Wikis ● Drive
De documentación	Recolectar información y las producciones	<ul style="list-style-type: none"> ● Blogs y Videoblogs ● Portafolios electrónicos ● Slider Share ● YouTube
De creación	Creación de materiales (recursos)	<ul style="list-style-type: none"> ● Mindmeister ● Google sites ● Pixton y PictoChart
De interacción	Intercambio de materiales (recursos)	<ul style="list-style-type: none"> ● Redes sociales ● Comunidades virtuales (Moodle, Drive, Dropbox, Issuu, Box)

Nota: Adaptado de Pérez, Díaz & Rivera (2015, p. 38) / Fonseca, Medellín & Vásquez (2014)

Anexo 04: MATRIZ DE CONSISTENCIA

HERRAMIENTAS WEB 2.0 EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Problema general	Objetivo general	Objetivos específicos	Categorías	Unidad de análisis Muestra	Diseño metodológico	Técnica e Instrumento	Marco Teórico
¿Cómo influye el uso de las herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	Analizar la influencia del uso de las herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Identificar la influencia del uso de las herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza de los docentes	Herramientas Web 2.0	Artículos teóricos y empíricos, tesis, libros, páginas y documentos oficiales	Paradigma cualitativo Método documental	Análisis documental Ficha de análisis	Origen Web 2.0 Diferencia entre Web 2.0 y Web 1.0 Redes sociales y comunidades virtuales Redes temáticas Redes abiertas Redes de propósito general o de masas
		Identificar la influencia del uso de las herramientas Web 2.0 en el proceso de aprendizaje de los estudiantes	Proceso de enseñanza-aprendizaje				Principios de trabajos colaborativos Fundamento psicológico del aprendizaje con redes sociales La motivación en la enseñanza – aprendizaje con redes sociales

Nota: Elaboración propia.