



Especialización:

Ambientes Virtuales de Aprendizaje

**DISEÑO DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO APOYO A
ESTUDIANTES DE PRIMER SEMESTRE DE LA UNIVERSIDAD MINUTO DE
DIOS EN EL ANÁLISIS, APROPIACIÓN Y APLICABILIDAD DE LAS
HERRAMIENTAS WEB 2.0**

Presenta

**Luz Marina Cuervo Gamboa.
Lic. Informática**

Docente

MERY ROCHA CUAN

ACEPTACION

JURADO

MERY ROCHA

Bogota _____ de 2010

DEDICATORIA

Mi tesis de grado a Especialista en Ambientes Virtuales de Aprendizaje la dedico primeramente a Dios y la Virgen Santísima, son quienes guían mi camino y han abierto los espacios para cumplir mis sueños, a mi hija Sara Sofía, mi esposo, padres; agradezco inmensamente a Roció Ramírez, quien deposito en mi su entera confianza en este proyecto, a la Universidad Minuto de Dios, por los espacios que me facilito y la enseñanza, a mis compañeras del programa de Gestión Básica de la información .

Siempre están en mis oraciones

CONTENIDO

Contenido

INTRODUCCION	5
1.1. TITULO	9
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	12
1.4 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	12
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	13
4 MARCO TEORICO.....	14
4.2. REFERENTES TEÓRICOS.....	15
5 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	20
5.1. NATURALEZA DE ESTUDIO	20
5.1.1 Fases del proyecto.....	21
5.1.2 - Tipo de Investigación	22
5.1.3 Población	22
5.1.4 Muestra	23
5.2. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	23
5.3. RECURSOS	34
5 CONCLUSIONES BIBLIOGRAFIA	34
Tablas y figuras	36

INTRODUCCION

El siguiente trabajo, nace de la necesidad de capacitar a los estudiantes de primer semestre de la universidad Minuto de Dios en el análisis, apropiación y aplicabilidad de las herramientas Web 2.0 a través de un aula virtual, entendiéndose estas, como la nueva manera de trabajar colaborativamente en internet, mediante redes colaborativas y así contribuir en la alfabetización tecnológica de los estudiantes y futuros profesionales de este país, permitiendo brindarles nuevos conocimientos para ser competentes de gran calidad social y laboral.

Las herramientas Web 2.0 han permitido pasar de una navegación estática y asincrónica, a una navegación dinámica y sincrónica, en la cual interactividad y comunicación sean los elementos claves.

Este proyecto nace por un interés académico el cual consiste en capacitar a los estudiantes en el uso y aplicabilidad de las herramientas Web 2.0 y de esta manera romper paradigmas de comunicación y enseñanza aprendizaje entre docentes - estudiantes, dejar grandes inquietudes en los estudiantes por nuevas herramientas, concientizar la importancia del trabajo autónomo, colaborativo en internet, formar ciudadanos competentes y actualizados en las Ntics; nace también por un interés profesional el cual consiste en compartir los conocimientos adquiridos en mi ejercicio como docente.

El aula virtual diseñada es compuesta por 7 módulos, los cuales son:

Introducción, en el cual se explica al estudiante la manera y la forma de utilizar el aula, se presentan los módulos siguientes, el fin de cada uno y el trabajo final que debe presentar el estudiante.

Repositorios de imagen, en donde los estudiantes aprenderán nuevas maneras de presentar y guardar las imágenes que normalmente guardan en el disco duro del computador.

Repositorios de Video, se aprende a crear canal de televisión virtual, que permita compartir videos

Repositorios de música, Permitiendo crear podcas, grabaciones y compartirlas en línea o publicarlas en un sitio específico.

Repositorios de documentos, permite ver de una manera novedosa como compartir documentos sin necesidad de abrir programas específicos.

Blogs, Su función principal es permitir la publicación de escritos siguiendo temas específicos, acompañado y sustentado como evidencia con otras herramientas web 2.0

Aplicaciones colaborativas: Ver como de una manera tan fácil podemos crear cosas tan sencillas que al parecer se ven muy complicadas.

El objetivo fundamental al finalizar es que el estudiante maneje adecuadamente las herramientas Web 2.0 mas importantes y reconocidas, las aplique en su entorno laboral y personal, sembrar la inquietud por muchas herramientas mas que permitan enriquecer su labor y mostrarles la importancia que tiene el escribir y compartir todo lo que hacemos en nuestro diario vivir.

Como limitaciones al finalizar el curso podemos decir que el factor tiempo es indispensable ya que son bastantes las herramientas por conocer y explorar que debido a la asignación académica tanto de docentes como de estudiantes sumado a esto, el pensum de las carreras no permiten hacer mas extensivo tan maravilloso curso, en cuanto a los recurso y accesibilidad favorecen la aplicabilidad del mismo.

1 EL PROBLEMA DE INVESTIGACION

La educación tradicional en el mundo actual de la tecnología ha pasado a un segundo plano, donde las estrategias y las metodologías que se aplicaban anteriormente hoy son obsoletas, explicar a un estudiante universitario herramientas que desde sexto de bachillerato le han enseñado, los ha cansado en cierta manera, si bien es cierto son herramientas necesarias, se deben dar a conocer nuevas maneras de manejar la información utilizando Internet, mostrando de diferentes formas la presentación de esta y no solo con la utilización de paquetes de ofimática.

Es necesario que nuestros estudiantes conozcan nuevos horizontes brindados por la tecnología, enseñarles que no solo el tener la información en un disco duro vale y que si este se daña, con él, se pierde la información, es enseñar a estos estudiantes que existen diferentes maneras de mostrar y manejar la información, pero con herramientas como internet sin depender de un disco duro, exponiendo la información, siempre estará en el lugar que se requiera lo importante es tener acceso a internet.

Lo anterior ha llevado a analizar en como a través de un recurso en línea se puede apoyar el aprendizaje presencial de los estudiantes de primer semestre en el uso y aplicabilidad de herramientas Web 2.0 con el objetivo de organizar de manera eficaz, su información y puedan observar su aplicabilidad.

El objetivo planteado utiliza aulas virtuales, siendo estas una estrategia didáctico-pedagógica que apoya los procesos de aprendizaje en esta nueva

generación y además, está hace parte de herramientas colaborativas, los docentes adoptan como propios estos cambios para hacer llegar los conocimientos temáticos necesarios de cada etapa. El aula virtual que se propone, estará dirigida a estudiantes de primer semestre de la Universidad Minuto de Dios en todas sus sedes.

La creación de esta aula tiene como fin acercar a los estudiantes a las herramientas Web 2.0 que se presentan hoy en día y a través de la aplicación de estas herramientas con el fin de organizar su información por repositorios. Actualmente se habla mucho en los jóvenes acerca de Web 2.0, sus herramientas, pero no con la profundidad que amerita su aplicabilidad en el trabajo colaborativo, muchas personas la desconocen ¿que es? ¿Cual es su función?, solo se utilizan para probarlas por que alguien se los ha recomendado o por simple curiosidad, desaprovechando muchos de los servicios que estos prestan.

1.1. TITULO

Los Ambientes virtuales de aprendizaje aplicados como estrategia pedagógica para la capacitación en herramientas Web 2.0 a estudiantes de primer semestre de la universidad minuto de Dios.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los ambientes virtuales de aprendizaje son una estrategia didáctica y una oferta educativa flexible a distancia, se enfocan en el trabajo de manera colaborativa y en equipo formando grandes redes temáticas de conocimiento.

Según JULIETA NOGUEZ Monroy*(2008) “Los ambientes virtuales de aprendizaje son herramientas tecnológicas que permiten al estudiante tener su propia representación a fin de interactuar dentro de un espacio físico, a través de sistemas de información, Internet, sistemas satelitales, multimedia, televisión interactiva y otros recursos, con el ambiente y con otros participantes. En estos ambientes se define un conjunto de actividades con las cuales los estudiantes tienen la posibilidad de construir y compartir su conocimiento. Un ambiente virtual de aprendizaje integra una variedad de herramientas para soportar diversas funciones, entre las que resaltan la información, la comunicación, la colaboración, el aprendizaje y la administración. Están conformados por el espacio, los estudiantes, el asesor o profesor, los contenidos educativos, la evaluación y los medios de información y comunicación.”

Los ambientes virtuales de aprendizaje modifican en cierta forma la manera como los docentes transmitimos el conocimiento a nuestros estudiantes, estos permiten romper con los paradigmas tradicionales, haciendo transformar las funciones de los que participan en un proceso de enseñanza aprendizaje, haciendo lo de una manera más interactiva, en el cual la función del profesor es de facilitar y acompañar, guiar procesos de formación académica y el

estudiante es ser receptor activo que utiliza las herramientas tecnológicas que permiten realizar transformaciones en su conocimiento tradicional.

Los ambientes virtuales de aprendizaje permite interactuar con la información según nuestra conveniencia sin salirnos de la temática que se trabaja, los hipervínculos permiten navegar dentro de un sinfín de información que sin darnos cuenta al final terminamos comprendiendo más de lo que se esperaba

El trabajar herramientas Web 2.0 utilizando aulas virtuales, permite mostrar la coherencia y acercamiento a las herramientas, sería absurdo manejar estas herramientas en un aula convencional de cuatro paredes, nos encontramos en una época de transformaciones constantes y nos esta llamando a que con facilidad nos adaptemos a estas es una época en la que la comunicación, y el flujo de información necesita ser inmediato, el tiempo pasa muy rápido el tiempo no alcanza para realizar las actividades pendientes, debemos utilizar herramientas que permitan jugar con factores tan importantes como información Vs tiempo.

Los jóvenes de hoy son multidinàmicos, escuchan música, contestan el celular, miran correo, entre otras mientras trabajan, y nuestra labor como docentes es la de explotar estas habilidades utilizando los medios que la web 2.0 nos proporciona.

Según Luz Adriana Osorio “Los profesores debemos reflexionar sobre el impacto de las nuevas tecnologías en los procesos de aprendizaje

porque de nada sirve si seguimos con los paradigmas tradicionales de la educación donde, por ejemplo, en los ambientes presenciales muchos temas terminan cortados al final de la clase y con las herramientas de la web 2.0 podemos prolongar el tiempo y el espacio para seguir las discusiones y profundizar”,

Osorio (2009) invita a los profesores a “crear una cultura de compartir y de construcción colectiva de conocimiento, así como aprovechar estas tecnologías para ayudar a los estudiantes a que antes de que se gradúen entren en contacto con los gurús de sus disciplinas del saber”.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo lograr un diseño de un ambiente virtual de aprendizaje que genere elementos de análisis, apropiación y aplicabilidad de las herramientas web 2.0 en los estudiantes de primer semestre de la corporación universitaria minuto de dios?

1.4 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

2.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje que permita generar en los estudiantes de primer semestre de la Universidad Minuto de Dios análisis, apropiación y aplicabilidad de las herramientas Web 2.0

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Enseñar a ordenar de manera adecuada la información en internet utilizando apropiadamente los repositorios vistos en el AVA.

Instruir respecto de la clasificación de la información e imágenes aplicando las herramientas correspondientes.

Orientar en la creación de nuevas maneras de mostrar la información en internet

Programar diseños de nuevos modelos de páginas personales y corporativas utilizando herramientas web 2.0

3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño y aplicación de un ambiente virtual de aprendizaje en los estudiantes de primer semestre en la universidad Minuto de Dios, permite de una manera sencilla transformar conocimientos nuevas proyecciones hacia su futuro profesional y personal, la satisfacción e inquietud de un aprendizaje semipresencial y virtual permite un acercamiento ameno a la educación, cerrando el paso a la deserción escolar en este primer momento de la educación en pregrado.

La universidad minuto de Dios a través de su instituto virtual brinda la posibilidad a docentes y estudiantes un espacio en el cual puedan interactuar a través de moodle como plataforma libre, diseñada para procesos educativos,

su entorno gráfico permite una navegación sencilla y comunicación eficaz entre sus usuarios, permitiendo evidenciar procesos de enseñanza aprendizaje.

El diseñar una AVA enfocado en el uso y aplicabilidad de herramientas Web 2.0, permite acercar a los estudiantes a este nuevo mundo de cambios tecnológicos, nuevas formas de presentar la información en línea, conocer y aplicar nuevas maneras de trabajo (colaborativo).

El que los estudiantes de la universidad Minuto de Dios, integren herramientas de comunicación en línea en su programa de pregrado, da la oportunidad a la sociedad que esta universidad, entregue al país y al mundo personas competitivas de alta calidad educativa y social.

4 MARCO TEORICO

4.1. ANTECEDENTES

A comienzos de 1969 el término de Internet hacía referencia al conjunto de computadores interconectados a través de una serie de protocolos debido a una serie de pruebas en tres universidades en California y una en Utah, Estados Unidos por medio de la línea telefónica conmutada, la cual fue acuñada con el nombre de ARPANET.

Ya en 1982, debido a la gran influencia en el manejo de los sistemas de información, ARPANET llega a su fin dando inicio a INTERNET, la cual debido a su gran acogida en distintos campos de información ha permitido descentralizar información en su primera etapa se habla de una Web estática

en la cual los usuarios solo podían leer la información no podían realizar opiniones acerca de los escritos encontrados allí.

En el 2004 el término Web 2.0 fue acuñado por Tim O'Reilly para referirse a una segunda generación en la historia del desarrollo de tecnología Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios de una comunidad o red social. En esta evolución tiene en cuenta las necesidades de los usuarios como comentarios a escritos en blog, comunicación en línea, intercomunicación, envío de archivos, documentos, imágenes, repositorios etc.

4.2. REFERENTES TEÓRICOS

El Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje lleva inmersos varios aspectos, todos muy importantes, comenzaré por decir que a partir de la formulación de un modelo pedagógico se logrará orientar el desarrollo de programas de educación virtual desde una perspectiva que involucre a todos los actores del proceso educativo.

Miguel Ángel Vargas, en el documento denominado Guía para el diseño de una solución educativa con apoyo en un ambiente virtual informático. Señala que “La pedagogía como saber, se ha caracterizado por su interdisciplinaridad. La pedagogía es teórica y práctica. Teórica en la medida que caracteriza la cultura, identifica problemas y necesidades culturales que pueden ser solucionados con cambios por vía educativa y,

estudia la experiencia educativa y práctica y; práctica, porque parte de su saber se construye en la práctica educativa. Con base en la caracterización cultural y en la identificación de problemas y necesidades propone soluciones educativas que tienen la intención de transformar una realidad, producir cambio individual, colectivo y social “

La educación virtual tiene aspectos importantes que lo hacen ser diferente, atractivo y práctico frente a las demás estrategias pedagógicas.

Según Mejía (2008) Las principales herramientas de transformación hacen la diferencia desde La planificación y el diseño, estos deben tener las siguientes consideraciones: establecer los objetivos del aprendizaje y las competencias a desarrollar, saber los contenidos a presentar, conocer las condiciones de agrupación de los estudiantes y la temporalidad, identificar los conocimientos previos y los estudiantes, valorar los recursos, decidir y comunicar cómo será la evaluación y dominar las funcionalidades del entorno virtual.

Las actitudes de los docentes virtuales a diferencia de los presenciales radica en “cambiar su rol de dictador del saber a ser un acompañante del desarrollo y el aprendizaje de los estudiantes”, “ la planificación y organización, la necesidad de una didáctica diferente, la planificación de la docencia en equipo” y “Saber distinguir tres fases para analizar las tareas, actividades y las comunicaciones: fase inicial o socialización, fase de desarrollo y fase de cierre.” (Antonio Mejía, 2008)

Las cualidades y actitudes de los estudiantes virtuales se caracterizan por ser “el centro y protagonistas del proceso de aprendizaje” “muestre tener proactividad, autonomía, metas propias, reflexión sobre sus destrezas y

estrategias que aplica, participación activa en la comunicación y en el aprendizaje colaborativo. Un estudiante deberá tener destrezas comunicativas y tecnológicas. ``(Antonio Mejía, 2008)

Modelo Pedagógico Humanista y Tecnológico

Según el Modelo Pedagógico Humanista Tecnológico de la Dirección Nacional de Servicios Académicos Virtuales “El modelo Pedagógico de la DNSAV se fundamenta en el Humanismo Tecnológico que postula que el hombre debe acertar a utilizar la técnica y la tecnología al servicio del hombre,” donde no se separe “como día a día se va haciendo, tecnología de humanismo; por el contrario unir ambos términos para lograr una interrelación que justifique el progreso de la sociedad junto a su característica básica: el carácter humanitario de la persona”; donde “el desarrollo tecnológico debe ir así avanzando, en paralelo, haciendo siempre referencia al bien del género humano.”

La gran labor y responsabilidad de los docente es la de de preparar para la vida, integrar la recreación del significado de las cosas, la cooperación, la discusión, la negociación y la resolución de problemas. Para ello se deben utilizar metodologías activas que favorezcan la interacción entre el alumnado, la integración social, la capacidad de comunicarse, de colaborar, el cambio de actitudes, el desarrollo del pensamiento y el descubrimiento Herramientas colaborativas para la enseñanza usando tecnologías web: weblogs, wikis, redes sociales y web 2.0 (*Fernando Santamaría González* -- Octubre 2005 – pag. 2)

La Web 2.0. “supone el paso de las tradicionales aplicaciones informáticas que requerían previa instalación en nuestro ordenador hacia unas aplicaciones web semejantes que nos brindan la oportunidad de utilizarlas desde cualquier lugar independientemente del software que tengamos instalado en nuestro ordenador. Existen muchas aplicaciones en línea, por lo que resulta muy útil una recopilación clasificada por categorías que faciliten la tarea de búsqueda al usuario. Muchas de estas herramientas resultan bastante interesantes para la docencia, como por ejemplo para la elaboración de materiales, la posibilidad de compartir todo tipo de documentos, trabajar colaborativamente, mejorar la comunicación, o favoreces las redes sociales. En la Web 2.0 el usuario se convierte en protagonista, supone una nueva manera de entender Internet, una actitud que está revolucionando la manera de interaccionar y de trabajar entre usuarios, en concreto, entre alumno-alumno, profesor-alumno y profesor-profesor.”

(Ver figura nº 1 y 2)

La pedagogía hace parte fundamental de la estructura de un Ambiente virtual de aprendizaje por ello e enfocado hacia Modelo activista y aprendizaje significativo

Así como lo indica el modelo activista la Web 2.0 hace parte y se acomoda perfectamente a este modelo donde “es una comunidad de trabajo” ese mismo escrito se utiliza en la Web 2.0, todos participamos, compartimos, analizamos, etc., en este tema nuestros estudiantes pueden participar de una manera mas activa en clase, por ello mi propuesta.

¿Como será el trabajo en el aula con los estudiantes?

El estudiante tendrá una función y será la de transformar su conocimientos tradicionales a conocimientos que impliquen libertad y participación en sus conocimientos.

Cada estudiante posee características diferentes que las deberá plasmar en la aplicabilidad de las herramientas explicadas, para luego exponer ante sus compañeros y demás personas del mundo su trabajo realizado.

El trabajo será en su mayoría reforzado individualmente a través del descubrimiento luego de dejar sembradas semillas con base en la observación de clases dirigidas o tutoriales realizados, (orientados por la tutora virtual).

¿Cual será el trabajo del tutor virtual?

Principalmente será la de orientar el trabajo en el aula de manera que los estudiantes se sientan tranquilos de que su proceso esta siendo revisado y corregido mediante observaciones que permitirá realizar coevaluacion constante, brindar comodidad, apoyo, ambiente familiar al estudiante en ese entorno.

Dar claridad y calidad en los contenidos organizarlos “partiendo de lo simple y concreto hacia lo complejo y abstracto.”MODULO pedagogía

Respetar y evaluar cada resultado del conocimiento, teniendo en cuenta que todos los seres humanos son individuales.

Inmiscuir al estudiante de tal manera que siempre se sienta motivado por el saber, consiente de la responsabilidad consigo mismo y con el grupo en la entrega de trabajos

Componente psicológico:

“el ser humano en su paso por la vida sufre varias transformaciones cognitivas y, que en cada una de éstas realiza procesos intelectuales y comportamientos diferentes” Jean Piaget

Se busca que el docente sea un guía en el conocimiento, consolide estructuras para dar orden a la información en Internet mediante las herramientas explicadas, debe buscar comodidad, facilidad y buen entendimiento de las mismas para una optima aplicabilidad teniendo en cuenta las circunstancias de cada estudiante.

El docente debe brindar comodidad y no facilismo en el desarrollo de las actividades.

Componente socio antropológico

Busca preparar a estudiantes para la vida de manera integral donde de una manera responsable e inteligente utilicen adecuadamente la información en Internet, concientizando de la importancia de compartir información real y veraz ya que con ella es que se formaran trabajos de manera colaborativa.

De todos depende el flujo adecuado e interpretación de la información.

Componente didáctico (La enseñanza debe ser practica)

Aquí es donde mayor influencia tiene este tema ya que se necesita la acción aplicación de los conocimientos de manera creativa, donde el estudiante muestre diferentes maneras como puede ser aplicada cada herramienta brindada recordando que la creatividad es uno de los factores que enriquece mas el trabajo según sus conocimientos y necesidades dando así cumplimiento a uno de los métodos del modelo activista “aprendizaje por descubrimiento basado en la observación,” y “permitir la manipulación y la experimentación, contribuirán a educar los sentidos, garantizando el aprendizaje y el desarrollo de las capacidades individuales”

A cada uno de los trabajos en el tiempo estipulado será el adecuado para la realización de cada trabajo, recordemos que se busca la aplicación de cada herramienta y la organización de la información teniendo en cuenta la prioridad que le da cada estudiante a su tema. Es aquí donde se cumple lo mencionado en el modulo de pedagogía “el individuo sintió y pensó, experimentó y deseó, sin engañarse a sí mismo y a los demás.” Modulo pedagogia

5 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. NATURALEZA DE ESTUDIO

Margen de Error que estarías dispuesto a aceptar: (5% suele ser lo habitual)	5	Menores márgenes de Error requieren mayores muestra
Nivel de confianza (90%, 95%, o 99%)	95	Cuanto mayor sea el nivel de confianza mayor tendrá que

		ser la muestra.
Tamaño del universo a encuestar:	80	Número de personas que componen la población a la que se desea inferir los resultados.
Nivel de heterogeneidad (Suele ser 50%)	50	El nivel de heterogeneidad es lo diverso que sea el universo.
El tamaño muestral recomendado es:	67	

5.1.1 Fases del proyecto

Fase uno: Estudio de necesidades básicas en estudiantes de pregrado en los estratos 1,2 y 3 para ser competentes laboralmente y trabajar de manera colaborativa con su entorno brindando conocimientos actuales y de calidad.

Fase dos: Evaluación de costos Vs beneficios

Fase tres: Análisis de herramientas Web 2.0 necesarias para el trabajo colaborativo y de calidad en estudiantes de pregrado.

Fase cuatro: Diseño y planeación del AVA

Fase cinco: Aplicación prueba piloto

Fase seis: Análisis de los resultados obtenidos

Fase siete: Modificación en los módulos diseñados según los resultados obtenidos en el análisis de resultados.

Fase ocho: Aplicación del proyecto.

Fase nueve: Evaluación de los resultados

5.1.2 - Tipo de Investigación

La metodología interactiva de enseñanza privilegia la experimentación y el descubrimiento mediante el uso de dinámicas lúdicas y participativas.

El AVA busca que el estudiante opere con los contenidos diseñados por el docente a través de las herramientas propuestas como video tutoriales, en el cual el docente explica la herramienta, foros, en ellos el estudiante utiliza su creatividad produce material según su enfoque y lo comparte en foros individuales y grupales para así obtener como resultado de sugerencias constructivas un producto de calidad educativa, chat, mensajes, con el fin de tener constante comunicación con sus compañeros y al final, fortalecer sus principios del aprender – haciendo reconociendo de alguna manera sus capacidades, fruto de aprendizajes previos para que así al final se de cómo resultado una propuesta que nazca del sentir de todos los estudiantes

5.1.3 Población

El curso de herramientas Web 2.0 esta dirigido a estudiantes de la Universidad Minuto de Dios que estén cursando primer semestre, desde los 15 años, se encuentran ubicados en la localidad de Negativa los cuales están con estrato

1,2

y

3.

5.1.4 Muestra

El AVA diseñado se aplicara a estudiantes de primer semestre de la Corporación Universitaria Minuto de dios, la cual cuenta con estudiantes de estrato 1,2,y 3, con el siguiente cronograma. (Tabla 1)

5.2. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Plan de trabajo indicando las actividades a realizar y las fechas en la que se ejecutarán.

Diagrama de Grant

PLAN DE TRABAJO DEL CURSO

Aspectos importantes:

El curso esta estructurado de la siguiente manera:

Primero: trabajo individual el cual se expone a continuación:

- Lecturas (complementarias del tema)
- Explicación programa para realizar clases virtuales (DIMDIM)

Clase a la cual si es posible el estudiante participará en línea mediante una invitación enviada a su correo, el deberá , participar activamente realizando el ejercicio en línea mediante la observación dirigida del docente

- Muestra grabación de la clase, de haber sido imposible asistir a las sesiones, se podrá ver la grabación de la clase, ya que embebe en el aula.
- La exploración de la herramienta vista en la sesión y/o grabación

Segundo: actividad en equipo, donde es importante la elección de un líder, quien será encargado de moderar el trabajo y asignar responsabilidades.

- Actividades (talleres a desarrollar) Aplicación de la herramienta mediante la utilización de un programa de software libre como lo pueden ser: wink, jing, dimdim, skipe, etc, los cuales permiten evidenciar el trabajo en equipo realizado
- Foro (preguntas y sugerencias) retroalimentación constante del tutor; cada líder expondrá en el foro el trabajo realizado en equipo a disposición de los demás equipos con el fin de recibir retroalimentación por parte de los compañeros y tutor

- Evaluación – Auto evaluación es constantes, al estudiante mediante el trabajo individual y autónomo, con apoyo en su retroalimentación por parte del tutor.

Mediante la participación y socialización de los trabajos se evidenciara la teoría y la practica partiendo de lo simple y concreto hacia lo complejo y abstracto, dando así cumplimiento a uno de los seis postulados de la escuela activa

2 ANALISIS DEL PLAN DE TRABAJO

Aspectos positivos:

Aspectos a mejorar:

Sugerencias

MODULOS

(Ver Figura 3)

I INTRODUCCIÓN A WEB 2.0 AULA VIRTUAL

- Video tutorial del recorrido por el aula
- Normas de netiqueta en la Web
- Normas generales de comportamiento, cronograma.
- Lecturas (complementarias del tema)
- Consulta bibliográfica
- Explicación del programa para realizar clases virtuales (DIMDIM)
- Muestra grabación de la clase
- Actividades (talleres a desarrollar)
- Foro (preguntas y sugerencias) retroalimentación constante del tutor
- Evaluación – Auto evaluación

II CREACION REPOSITORIOS DE IMÁGENES

- Texto introductorio a la actividad
- Consulta bibliográfica

- Lecturas individuales
- Clase virtual utilizando herramientas DIMDIM (docente será quien guie la clase)para clases en línea en dos secciones)
- Actividad a realizar con base en la explicación en la clase virtual (programas, sitios indicados por el docente)
- Entrega del trabajo
- Foro (preguntas y sugerencias) retroalimentación constante del tutor
- Evaluación – Auto evaluación

III CREACION REPOSITORIOS DE VIDEO

- Texto introductorio a la actividad
- Consulta bibliográfica
- Lecturas individuales
- Tutorial virtual utilizando herramientas web 2.0 como wink para clases
Actividad a realizar con base en la explicación en la clase virtual (programas, sitios indicados por el docente)
- Entrega del trabajo
- Foro (preguntas y sugerencias) retroalimentación constante del tutor
- Evaluación – Auto evaluación

IV CREACION REPOSITORIOS DE MUSICA

- Texto introductorio a la actividad
- Consulta bibliográfica
- Lecturas individuales
- Tutorial virtual utilizando herramientas Web 2.0 como calameo y/o Myebook para clases
- Actividad a realizar con base en la explicación en la clase virtual (programas, sitios indicados por el docente)
- Entrega del trabajo
- Foro (preguntas y sugerencias) retroalimentación constante del tutor
- Evaluación – Auto evaluación

V CREACION REPOSITORIO DOCUMENTOS

- Texto introductorio a la actividad
- Consulta bibliográfica
- Lecturas individuales
- Tutorial virtual utilizando herramientas Web 2.0 como JING para clases

- Actividad a realizar con base en la explicación en la clase virtual (programas, sitios indicados por el docente)
- Entrega del trabajo
- Foro (preguntas y sugerencias) retroalimentación constante del tutor
- Evaluación – Auto evaluación

VI CREANDO BLOGS

- Lectura Uso educativo de los blogs
- Lectura El arte de escribir un blog.
- Lectura ¿Cómo es el futuro de los blogs?
- Taller
- Video tutorial Creando un blog
- Video tutorial creando un banner del blog
- Foro socialización

VII APLICACIONES COLABORATIVAS

- Texto introductorio a la actividad
- Consulta bibliográfica
- Lecturas individuales
- Case virtual utilizando herramientas Web 2.0 como SKIPE para clases
- Muestra grabación de la clase

- Actividad a realizar con base en la explicación en la clase virtual (programas, sitios indicados por el docente)
- Entrega del trabajo
- Foro (preguntas y sugerencias) retroalimentación constante del tutor
- Evaluación – Auto evaluación

Guía modulo 5

NOTA: El entorno gráfico será diferente sencillo, llamativo, permitirá motivar a los estudiantes por el aprendizaje mediante la aplicación de los mismos

V CREACION REPOSITORIO DOCUMENTOS

- Texto introducción a la actividad

Bienvenidos queridos estudiantes

El siguiente modulo tiene como función reconocer herramientas y aplicarlas con el fin de organizar documentos de manera digital, y así acceder a ellos sin tener la necesidad de traer algún medio físico que en un momento dado

puede fallar.

La información podrá ser recopilada en blogs si así lo desean.

- Consulta bibliográfica

Para la realización de este módulo se utilizarán los siguientes sitios en los cuales se podrá trabajar las aplicaciones:

www.calameo.com

www.myebook.com

www.iusuuso.com

www.scribd.com

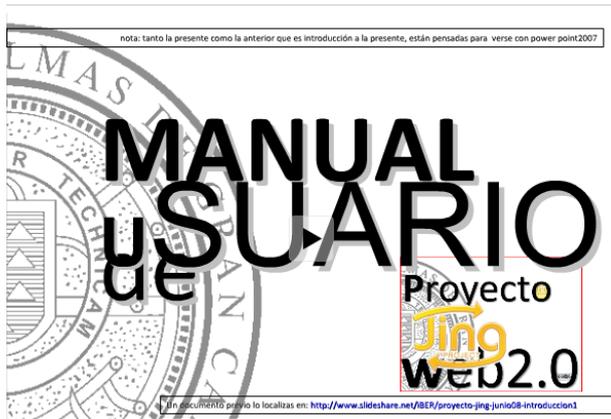
www.slideshare.com

- Lecturas individuales

http://bluwiki.com/go/Documento_Digital

http://tramullas.com/jaca/infodigital/contenidos/textos/Esteban_2.pdf

- Tutorial virtual utilizando herramientas web 2.0 como JING para clases



- Actividad a realizar con base en la explicación en la clase virtual (programas, sitios indicados por el docente)
- Entrega del trabajo
- Foro (preguntas y sugerencias) retroalimentación constante del tutor

HERRAMIENTAS COMUNICATIVAS

Foros (preguntas y sugerencias) donde “los estudiantes se perfeccionan ayudándose y apoyándose, recíproca y socialmente, a sí mismo y a los fines de la escuela, para que cada individuo pueda llegar a la plenitud de que es capaz por su propia naturaleza” FILHO, L. M.B. Introducción a la escuela activa. Buenos Aires: Kapeluz, 1964.

Mensajes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La aplicación de cada herramienta Web 2.0 en el tema elegido de interés que tenga funcionalidad y aplicabilidad en el enfoque elegido.

Entrega oportuna de los trabajos.

La calidad de la aplicabilidad de las herramientas.

Intervenciones oportunas.

Calidad de los trabajos.

5.3. RECURSOS

Plataforma moodle

Internet

Conclusiones

6 CONCLUSIONES

Con base en la aplicabilidad y viabilidad del proyecto presentado, se deja las siguientes conclusiones:

1. Es importante aplicar las herramientas presentadas en los contenidos de especialización de ambientes virtuales de aprendizaje.
2. Continuar retroalimentando el aula virtual con mas herramientas web.
3. Permitir la aplicación de estas herramientas web en las aulas virtuales que de ahora en adelante se presente como proyecto en la especialización
4. Diseñar un nuevo modulo en la especialización de ambientes virtuales de aprendizaje con el fin que los estudiantes apliquen estas herramientas en sus aulas virtuales
5. Capacitar a docentes de la universidad en herramientas web.
6. Crear una especialización enfocada a tics y herramientas web 2.0.

7 REFERENCIAS

JULIETA NOGUEZ MONROY*(2008 Noviembre) **Los ambientes virtuales de**

aprendizaje, recuperado el día 18 septiembre del 2009 del sitio web de la jornada del rente: <http://ccc.inaoep.mx/~cm50-ci10/columna/081110.pdf>

Luz Adriana Osorio, directora del Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre Informática en Educación (Lidie) de Uniandes, en el Educamp 2009, realizado el 28 de julio.

Modelo Pedagógico Humanista Tecnológico de la Dirección Nacional de Servicios Académicos Virtuales , recuperado el (18 septiembre 2009) de <http://www.virtual.unal.edu.co/unvPortal/articles/ArticlesViewer.do?reqCode=viewDetails&idArticle=5>

Repositorio Web 2.0 (8 julio 2008)recuperado el 18 de septiembre en <http://lunica.weebly.com/>

Mejía, A.. (2008). DIDÁCTICA UNIVERSITARIA EN ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. Journal of Science Education, 9(1), 62. Retrieved October 8, 2009, from ProQuest Education Journals. (Document ID: 1442350811).

8 Tablas y figuras

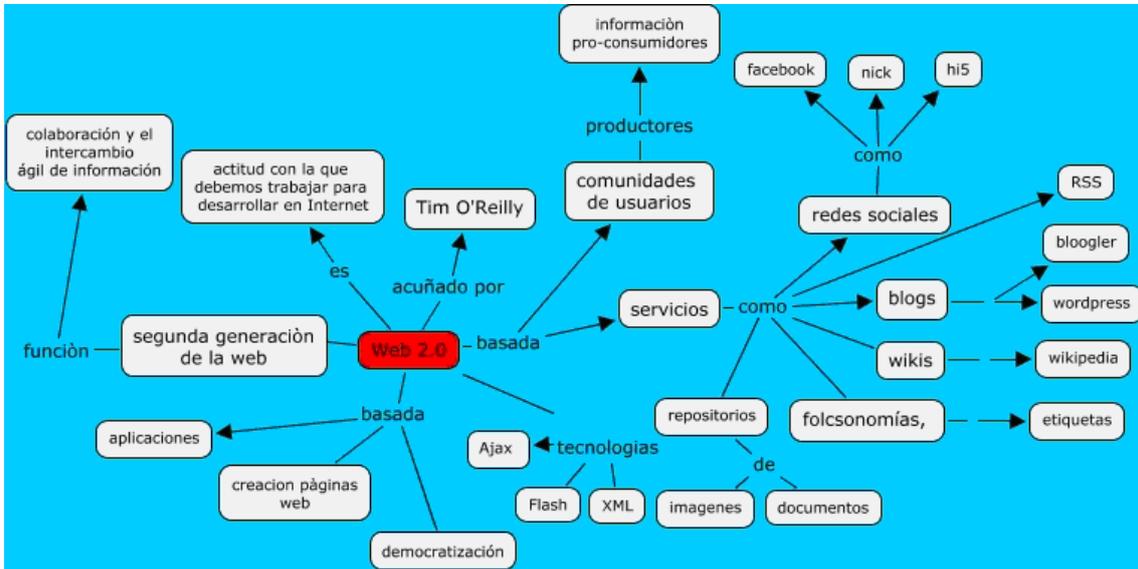


Figura Nº 1. Mapa de ideas Web 2.0

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
por semanas																													
Introducción al aula virtual																													
Repositorio de imágenes																													

CRITERIO	PRODUCTO
<p>HABILIDADES COGNITIVAS.</p> <p>En la casilla de producto van a describir las habilidades cognitivas que consideran favorecerán con la aplicación de algunas estrategias de aprendizaje en su propuesta de AVA y las estrategias cognitivas aplicadas para tal fin. Una vez aplicada la prueba piloto con los estudiantes (ver metodología del seminario) usted van a describir en la casilla de producto las habilidades cognitivas alcanzadas, el procedimiento desarrollado, el registro de información obtenida y cualquier otra información que considera importante.</p> <p>Se anexa paginas web de consulta donde aparece la taxonomía (clasificación de las posibles habilidades cognitivas que se pueden trabajar con los estudiantes)</p> <p>http://www.slideshare.net/isaperez/habilidades-cognitivas-985846</p> <p>http://www.talentosparalavida.com/aulas19-1.asp</p>	<p>Siguiendo la teoría de Blomm los estudiantes al finalizar todos los ejercicios propuestos en mi aula virtual estarán en la capacidad de:</p> <p>CONOCER Y RECONOCER</p> <p>E el Trabajo autónomo y la responsabilidad son características importantes y primordiales en la educación virtual.</p> <p>Los ejemplos y ejercicios repetitivos en el manejo de las herramientas Web 2.0 tiene como fin compartir información, para así ser utilizarlas para nuevas ideas.</p> <p>Integra conceptos, ejemplos, ejercicios para así proponer nuevas alternativas enfocado a su énfasis.</p> <p>Nuevas herramientas Web 2.0 según su necesidad de aplicabilidad.</p> <p>COMPRENDER</p> <p>La importancia de los previos conocimientos, lo que aprende y lo que puede hacer después de lo aprendido.</p> <p>Compartir los conocimientos, reestructurarlos según las retroalimentaciones recibidas, brinda un producto de calidad.</p> <p>Reevaluar constantemente lo aprendido, crea nuevas ideas en el trabajo colaborativo.</p> <p>Comparar los ejercicios realizados tiene como objetivo obtener calidad en los resultados finales.</p> <p>Compartiendo diferentes maneras y enfoques en como se pueden integrar las herramientas según el</p>

enfoque elegido genera retos en la educación.

APLICAR

Realizando lecturas, mirando ejemplos, adquiere conceptos acerca del tema planteado, toma actitud colaborativa, y realiza procesos de ejercitación.

Organiza e interpreta información para ser publicada en el blog según el enfoque elegido.

Realiza procedimientos de manera repetitiva permitiendo así apropiarse de las herramientas sin importar el idioma.

ANALIZA

Realiza, evalúa, compara y mejora ejercicios propuestos.

Convierte las herramientas en producción y socialización de nuevos conocimientos.

Apropiación de contenidos temáticos y herramientas.

La importancia del trabajo autónomo, colaborativo y responsable en la internet.

Integra áreas de conocimiento.

Realiza mínimos procesos de calidad en la información.

EVALUA

Manera que se induce a la investigación de forma autónoma, al momento de plantear un tema

Procesos de escritura, lectura, ortografía.

La creatividad en los estudiantes en la manera como aplica las herramientas.

Uso adecuado de las herramientas vistas

Vocabulario manejado en la internet

CREA.

Ideas en el manejo de las herramientas Web 2.0

Genera nuevas redes o grupos sociales temáticos según el enfoque aplicado.

Nuevas maneras de publicar y compartir información en internet.

Maneras de presentar y hacer conocer la información creada de manera autónoma.

Cultura de respeto y apropiación de los valores.

	<p>Interés por las herramientas y su aplicación.</p> <p>Nuevas maneras de trabajo en línea</p> <p>Respeto por el ser que se desconoce.</p> <p>Culturas de trabajo en línea</p> <p>Integración con diferentes áreas del conocimiento.</p> <p>Estrategias de publicación de información en internet.</p>
<p>HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <p>Describa en la casilla de producto las habilidades meta cognitivas alcanzadas por los dos estudiantes una vez aplicada la prueba piloto. Debe describir en la casilla de productos, las estrategias de aprendizaje implementadas para que los estudiantes dieran cuenta de aquellas habilidades meta cognitivas, el registro que usted realizó de la información y el uso de estrategias para obtener información.</p> <p>Se anexa página web de consulta que presenta sugerencias para indagar por las estrategias meta cognitivas así como la definición de algunas de ellas.</p> <p>http://www.revistaparadigma.org.ve/Doc/Paradigma96/doc5.htm</p>	<p>Los estudiantes integran herramientas Web 2.0 como lo es flickr, facebook y Slide para crear Slide de fotos.</p> <p>Investigan nuevas herramientas Web 2.0 con el fin de integrarlas y brindar información de nuevas maneras</p> <p>Crea conciencia de la importancia de escribir, mostrar resultados, utilizar adecuadamente las normas de netiqueta en la red, compartir información generando redes sociales temáticas.</p> <p>Se responsabiliza y apropia valores en la medida que hace parte de redes sociales y la internet</p> <p>Constantemente hay auto- evaluaciones de los conocimientos adquiridos y su aplicabilidad en el enfoque elegido</p>
<p>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE</p>	<p>ESTRATEGIAS COGNITIVAS:</p>

Describa en la casilla de productos aquellas estrategias de aprendizaje (distintas a las ya presentas) que podrían favorecer de mejor manera el desarrollo de aquellas habilidades cognitivas y meta cognitivas.

Se anexa páginas web de consulta para identificar

algunas estrategias de aprendizaje sugeridas.

<http://www.ubiobio.cl/theoria/v/v13/9.pdf>

<http://www.utj.edu.mx/tutorias/archivos/EjeHabCog.pdf>

http://www.santurtzieus.com/gela_irekia/materialak/laguntza/nolaikasi/claves_aprender.html
[#ESTRATEGIAS%20METACOGNITIVAS](#)

Repetición: Cuando el estudiante ve l video tutoriales en repetitivas ocasiones, aplica lo aprendido y obtiene un producto final, memorizando así cada uno de los pasos que debe aplicar para obtener el producto final.

Síntesis interna: Constantemente los estudiantes re evalúan y autocritican sus productos con el fin de obtener calidad al finalizar la actividad

Dedución: Luego de varios ejercicios repetitivos aplicados, los estudiantes realizan ejercicios prescindiendo de video tutoriales, teniendo en cuenta la experiencia adquirida por los anteriores.

Inducción: Reglas que genera el estudiante de manera autónoma para la regulación de su trabajo y compañeros en el trabajo colaborativo de manera virtual.

Aplicación de la gran mayoría de herramientas Web 2.0.

Imágenes mentales: Estructuración del diseño y aplicación en las aplicaciones Web 2.0

Elaboración: Realiza transversalidad en la aplicación de los ejercicios propuestos según el tema elegido al comenzar el trabajo.

ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS

Foco de interés: el estudiante al iniciar el curso elige un tema en el cual tenga previos conocimientos y desee profundizar en ellos y mejorar sus conocimientos.

Planificación: El estudiante sigue un orden de actividades estructuradas por el docente, las cuales deberá realizar teniendo en cuenta el enfoque elegido al comenzar el trabajo.

Vigilancia: Contante autoevaluación al momento de realizar los ejercicios propuestos, coevaluaciones en las toturias y foros, heteroevaluaciones por parte de los compañeros sobre el trabajo aplicado.

ESTRATEGIAS DE INTERACCION

Cooperacion. consiste en:

	<p>Tutora: módulos de introducción en los cuales se da una breve introducción al tema, se plantean unos objetivos, intención educativa, metodología y por ultimo una evaluación. Elaboración de video tutoriales con el fin de explicar al estudiante el uso y aplicabilidad de una de las tantas herramientas Web 2.0 enfocadas al módulo.</p> <p>Estudiante: Elaboración de un material utilizando y aplicando herramientas Web 2.0 hacia su enfoque. Creación de blog en el cual integran herramientas Web 2. 0 enfocado a un tema especifico elegido por el estudiante.</p> <p>Auto regulación: el estudiante al realizar sus ejercicios autoevalúa y corrige errores anteponiéndose personajes ficticios del mismo interés</p> <p>ESTRATEGIAS COMUNICATIVAS</p> <p>Medio de comunicación virtual: Se utilizan los foros, chat, videoconferencias, video tutoriales, como medio para socializar los trabajos, tutorías individuales y grupales, y así realizar autoevaluaciones, coevaluaciones y heteroevaluaciones.</p>
--	--

Tabla N° 2

CRITERIO	PRODUCTO
<p>FLEXIBLE: Se debe pensar en un diseño que permita mejorarla, actualizarla según las necesidades de los grupos.</p>	<p>El aula virtual de herramientas web 2.0 evidencia la flexibilidad en los contenidos sincrónicos (chat, videoconferencia y asincrónicos como (Video tutoriales, foros).</p> <p>La manera como es presentada la información a través de los módulos de exe-lerning, el material a utilizar con su fácil descarga y reproducción.</p> <p>El diseño, y plataforma virtual de moodle esta apto a cualquier modificación según sea necesario según lo disponga el tutor.</p>
<p>ADAPTABLE: El tipo de información y el tamaño de los archivos deben permitir que se pueda acceder a ellos en conexiones de bajo ancho de banda. Hay que pensar en todas las regiones.</p>	<p>El curso de herramientas Web 2.0 esta diseñado para estudiantes de primer semestre de la universidad Minuto de Dios los cuales están entre las siguientes edades 15 a 50 años, lo cual indica que el lenguaje debe ser claro, conciso, las lecturas deben ser de fácil interpretación y análisis, los video tutoriales son cortos y no muy pesados ya que se tiene en cuenta la conectividad que se pueda presentar en los sitios en que viven, ya que se caracterizan por ser de estratos 1,2 y</p>
<p>EI ACCESO Se deben asignar contraseñas a los alumnos si el curso es cerrado.</p>	

<p>AYUDA EN LINEA El sistema debe mostrar diferentes alternativas de ayuda, tanto para los temas como para el manejo del aula.</p>	<p>Al iniciar el curso los estudiantes encuentran un video tutorial en el cual se da un recorrido por el aula virtual, explicando así cada una de los hipervínculos y la información, uso que se debe dar a cada uno.</p> <p>Como ayuda en línea se puede contar con sesiones de chat, videoconferencias y foros los cuales tiene como función ayudar de manera casi inmediata al estudiante en la dificultad que se presente.</p>
<p>CANALES DE COMUNICACIÓN Sincrónicos y asincrónicos.</p> <p>Presentaciones interactivas, Chat, Email, Foro, documentos</p>	<p>Sincrónicos: Chat y video conferencias</p> <p>Asincrónicos: Foros, Video tutoriales, lecturas de módulos, lectura presentaciones compartidas.</p>
<p>AMBIENTE COLABORATIVO El diseño del aula y las herramientas deben crear una atmósfera de interacción y colaboración, de tal manera que los estudiantes se apoyen, debatan y construyan conocimiento.</p> <p>En este contexto, un ambiente colaborativo es aquél en el que tanto el alumno como el docente pueden trabajar en conjunto en el desarrollo de un curso y en la publicación y confección del contenido.</p>	<p>El trabajo colaborativo es el enfoque cognitivo que tiene el aula virtual, ya que se busca que el estudiante aprenda de manera responsable y autónoma, hacer trabajos que le corresponda según su experiencia y autoevaluación, los comparta en línea y reciba constantes retroalimentaciones para obtener así un trabajo de alta calidad competitiva.</p> <p>Las herramientas Web 2.0 que se trabajan en el aula son altamente apoyadas en su usabilidad y aplicabilidad de primera medida en el aula virtual a través de los foros ya que es allí donde se comparte con los compañeros y tutor, buscando así retroalimentaciones constantes.</p>

Tabla N° 3

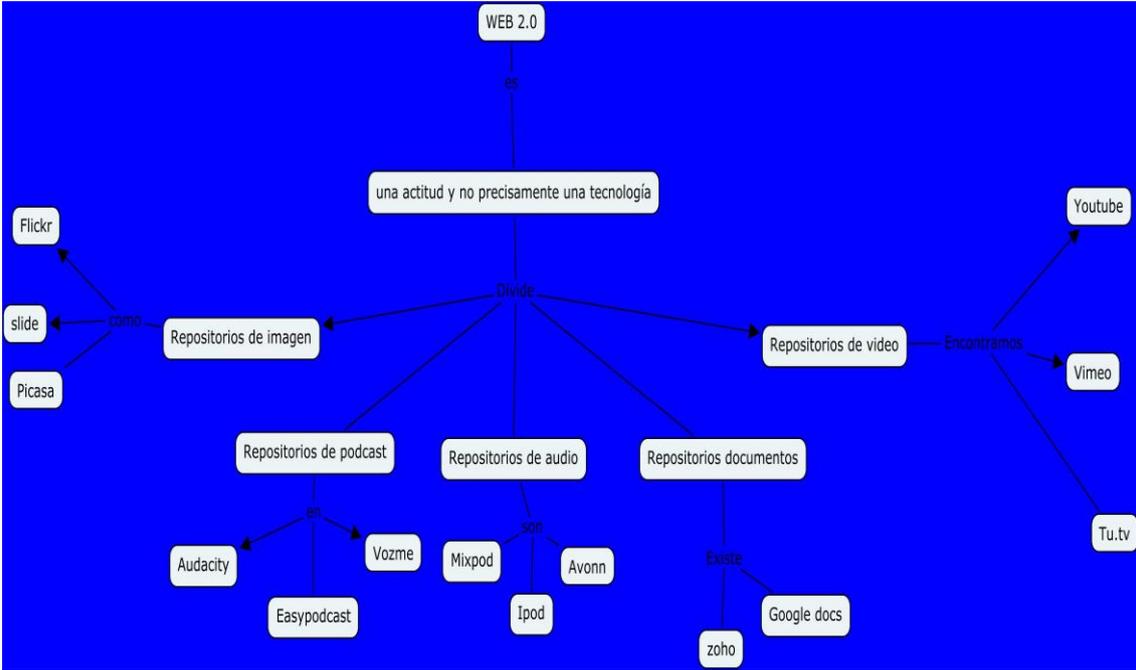


Figura N° 2 Herramientas Web 2.0



Tutor: Luz Marina Cuervo Gamboa
 Fecha: 23 Noviembre al 7 Diciembre 2009

- [Módulo Introducción](#)
- [Reglas del curso](#)
- [Clase explicación de Dindim](#)
- [Rubrica tigre](#)
- [Fero ¡Conociendonos!](#)
- [Novedades](#)
- [Cronograma](#)
- [Resolviendo preguntas](#)

1



Tutor: Luz Marina Cuervo Gamboa
 Fecha: 8 Diciembre al 22 Diciembre 2009



Estas aplicaciones permiten recopilar en álbumes los recuerdos y compartirlos por internet

- [Módulo introducción](#)
- [Consulta para elegir el horario de la clase virtual](#)
- [Clase virtual de flickr utilizando Dindim](#)
- [Ingrese aquí a la clase de flickr](#)
- [Taller](#)
- [Socializando nuestro trabajo](#)

2

Repositorios de video

MADE WITH MYBANNERMAKER.COM

Tutor: Luz Marina Cuervo Gamboa
Fecha: 23 Diciembre al 6 Enero 2010



Cree su canal de videos y compartalos, recuerde que es una red colaborativa.

- [Modulo introducción](#)
- [Clase como descargar video youtube](#)
- [Clase como subir un video a youtube](#)
- [Taller](#)
- [Formando grupos de trabajo](#)
- [Socializando nuestro trabajo](#)

3

Repositorios de música

MADE WITH MYBANNERMAKER.COM

Tutor: Luz Marina Cuervo Gamboa
Fecha: 7 Enero al 21 Enero 2010



Los podcat y ipod, permiten seleccionar música, audio y compartirlo

- [Modulo introducción](#)
- [clase mixpod.com](#)
- [Taller](#)
- [Socializando nuestro trabajo](#)

Repositorios de documentos

MADE WITH MYBANNERMAKER.COM

Tutor: Luz Marina Cuervo Gamboa

Fecha: 22 Enero al 6 Febrero



Los repositorios de documentos permiten publicar y compartir documentos en formatos como Pdf, Doc, exc, ppt.

 [Modulo introducción](#)

 [Case de calameo](#)

 [Case de Myebook](#)

 [Case de issuu](#)

 [Taller](#)

 [Socializando nuestro trabajo](#)

5

Creando blogs

MADE WITH MYBANNERMAKER.COM

Tutor: Luz Marina Cuervo Gamboa
Fecha: 6 Febrero al 26 Febrero de 2010



Los blog son herramientas que nos permiten escribir y compartir ideas, conocimientos y muchas opciones mas

- [Uso educativo de los blogs](#)
- [El arte de escribir un blog](#)
- [¿Como es el futuro de los blogs?](#)
- [Taller](#)
- [Creando un blog](#)
- [Creando el banner del blog](#)
- [Socializando nuestros Blogs](#)

6

Aplicaciones coolaborativas

MADE WITH MYBANNERMAKER.COM

Tutor: Luz Marina Cuervo Gamboa
Fecha: 22 Enero al 5 Febrero



Las herramientas colaborativas que nos brinda la Web 2.0, permiten organizar información y compartirla en línea de manera respetuosa.

- [Video conectivismo](#)
- [Foro conectivismo](#)
- [Herramientas colaborativas](#)
- [Clase de Wink](#)
- [Clase de cmaptools](#)
- [manual cmap Tools](#)
- [Encuesta en línea](#)
- [Encuestas en Gmail](#)
- [Encuestas en Gmail parte 2](#)
- [Compartiendo experiencias](#)
- [Socializando nuestro trabajo](#)

Figura número 3 Diseño Aula Virtual.