

Ciencias de la educación

Propuesta Pedagógica

**Herramientas de autor y redes sociales: Impulsando la educación
colaborativa y el aprendizaje interactivo****Authoring tools and social networks: Promoting collaborative
education and interactive learning****Autores:**

Diego Andrade; Romulo Chuim; Xavier Espinoza; Stalin Ponce; Jonnathan Sánchez;

Mayra Toapanta

Introducción:

En la era digital actual, el uso de herramientas de autor y las redes sociales ha transformado la forma en que interactuamos, nos comunicamos y accedemos a la información. Estas herramientas se han vuelto omnipresentes en nuestra sociedad, y su potencial para potenciar la educación colaborativa y el aprendizaje interactivo es cada vez más evidente. Este micro proyecto tiene como objetivo explorar el impacto de las herramientas de autor y las redes sociales en el ámbito educativo, con el fin de comprender cómo pueden ser utilizadas de manera efectiva para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

Según Rodríguez et al. (2018), las herramientas de autor permiten a los educadores crear y personalizar contenido educativo interactivo sin requerir conocimientos avanzados de programación. Estas herramientas proporcionan una plataforma intuitiva y accesible para desarrollar materiales educativos atractivos y adaptados a las necesidades de los estudiantes. Al combinar estas herramientas con las redes sociales, se crea un entorno de aprendizaje

colaborativo en el cual los estudiantes pueden compartir ideas, colaborar en proyectos y participar activamente en su propio proceso de aprendizaje.

Las redes sociales, como señala Torres y Alcántar (2011) han demostrado ser herramientas poderosas para fomentar la participación activa de los estudiantes y promover la interacción entre ellos. Al integrar las redes sociales en la educación, se crea un espacio virtual en el cual los estudiantes pueden comunicarse, compartir recursos, debatir sobre temas relevantes y recibir retroalimentación inmediata de sus pares y profesores. Esto les permite desarrollar habilidades de comunicación, colaboración y pensamiento crítico de manera más efectiva.

Este estudio se basó en una caja de herramientas de autor y redes sociales, que incluyó una selección de plataformas y aplicaciones educativas populares, como Moodle, Edmodo y Google Classroom. Estas herramientas ofrecen funcionalidades diversas, como la creación de cursos interactivos, la administración de tareas y evaluaciones, y la posibilidad de establecer comunidades de aprendizaje en línea. Se espera que este proyecto que se ha desarrollado brinde una visión más clara de cómo las herramientas de autor y las redes sociales pueden ser implementadas en el entorno educativo para mejorar la colaboración, el intercambio de conocimientos y el aprendizaje interactivo. Al explorar las mejores prácticas, las ventajas y los desafíos asociados con el uso de estas herramientas, se podrán establecer recomendaciones para su implementación efectiva en diferentes contextos educativos.

Fundamentación Teórica.

El microproyecto "Herramientas de autor y redes sociales: Impulsando la educación colaborativa y el aprendizaje interactivo" se fundamenta en varias teorías y enfoques pedagógicos que respaldan el uso de estas herramientas en el entorno educativo.

ISSN: 2773-7616

Constructivismo: El constructivismo sostiene que los estudiantes construyen activamente su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno y la construcción de significado. Las herramientas de autor permiten a los educadores crear materiales educativos interactivos que fomentan la participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento (Moralejo et al., 2014).

Aprendizaje colaborativo: El aprendizaje colaborativo promueve el trabajo en equipo, la interacción entre pares y la construcción social del conocimiento. Las redes sociales proporcionan espacios virtuales donde los estudiantes pueden colaborar, comunicarse y compartir ideas, lo que favorece el aprendizaje colaborativo y la creación conjunta de conocimiento (García, Martínez, & Piña, 2019).

Aprendizaje activo: El aprendizaje activo enfatiza la participación activa y la práctica en el proceso de aprendizaje. Las herramientas de autor y las redes sociales ofrecen oportunidades para que los estudiantes se involucren en actividades interactivas, resuelvan problemas y participen en proyectos, lo que aumenta su compromiso y motivación (Suárez, 2017).

Teoría de la motivación: La teoría de la motivación destaca la importancia de la motivación intrínseca y la autonomía en el aprendizaje. Las herramientas de autor y las redes sociales permiten a los estudiantes tener un mayor control sobre su propio aprendizaje, tomar decisiones y explorar sus propios intereses, lo que promueve una mayor motivación intrínseca y un compromiso más profundo con el proceso de aprendizaje.

Fundamentos teóricos de las aplicaciones de la caja de herramientas:

Las aplicaciones de la caja de herramientas, como Moodle, Edmodo y Google Classroom, se basan en fundamentos teóricos relacionados con la tecnología educativa y el aprendizaje en

línea.

Tecnología educativa: Las aplicaciones de la caja de herramientas se desarrollan sobre la base de principios de la tecnología educativa, que buscan integrar de manera efectiva las tecnologías digitales en el proceso educativo. Estas aplicaciones proporcionan funcionalidades específicas, como la creación de cursos interactivos, la gestión de tareas y la facilitación de la comunicación y colaboración en línea.

Aprendizaje en línea: Las aplicaciones de la caja de herramientas se diseñan siguiendo los principios del aprendizaje en línea, que se centra en la creación de entornos virtuales de aprendizaje efectivos. Estas aplicaciones ofrecen características como la entrega de contenido, la interacción con otros estudiantes y profesores, y la retroalimentación en línea, lo que permite un aprendizaje flexible y accesible en cualquier momento y lugar.

Fundamentos pedagógicos para el uso de herramientas de autor:

El uso de herramientas de autor se basa en fundamentos pedagógicos que fomentan la creación y adaptación de materiales educativos interactivos.

Personalización del aprendizaje: Las herramientas de autor permiten a los educadores personalizar el contenido y las actividades de acuerdo con las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Esto favorece el aprendizaje individualizado y la atención a la diversidad, al permitir adaptar los recursos educativos a las características y ritmos de aprendizaje de cada estudiante (Rodríguez, Serrano, & de Benito, 2018).

Diseño instruccional: El uso de herramientas de autor implica considerar los principios del diseño instruccional para crear materiales educativos efectivos. Estos principios incluyen la claridad en los objetivos de aprendizaje, la secuenciación adecuada de actividades, la

retroalimentación oportuna y la evaluación formativa, que son fundamentales para el diseño de experiencias de aprendizaje significativas (Cantoral y López, 2019).

Recursos.

El desarrollo del microproyecto "Herramientas de autor y redes sociales: Impulsando la educación colaborativa y el aprendizaje interactivo" se apoya en una variedad de recursos tecnológicos y digitales que potencian la implementación de herramientas de autor y redes sociales en el contexto educativo.

Plataformas de gestión del aprendizaje (LMS): Las plataformas de gestión del aprendizaje, como Moodle, Canva y Schoology, proporcionan un entorno virtual para organizar y administrar actividades educativas. Estas plataformas permiten a los educadores crear cursos en línea, gestionar tareas, comunicarse con los estudiantes y evaluar su progreso (González, 2021).

Herramientas de autoría: Las herramientas de autoría, como Genially, Canva y Prezi, permiten a los educadores crear contenido interactivo y visualmente atractivo. Estas herramientas posibilitan la creación de presentaciones interactivas, infografías, juegos educativos y recursos multimedia, facilitando el aprendizaje activo y la participación de los estudiantes (Hernández, 2021).

Redes sociales educativas: Las redes sociales educativas, como Edmodo, Schoology y Google Classroom, brindan un espacio virtual para la comunicación y la colaboración entre estudiantes y profesores. Estas redes permiten compartir recursos, participar en discusiones, realizar actividades en grupo y recibir retroalimentación, fomentando la interacción y el aprendizaje colaborativo (Burgos, 2019).

Recursos educativos digitales: Los recursos educativos digitales incluyen videos educativos,

simulaciones interactivas, aplicaciones móviles, podcasts y recursos en línea disponibles en plataformas como Khan Academy, TED-Ed y YouTube Edu. Estos recursos proporcionan acceso a materiales educativos de calidad que complementan los contenidos del currículo y enriquecen la experiencia de aprendizaje de los estudiantes (Albéniz, 2021).

Herramientas de comunicación síncrona y asíncrona: El uso de herramientas de comunicación síncrona, como videoconferencias y chats en tiempo real (por ejemplo, Zoom, Microsoft Teams, Google Meet), permite la interacción en tiempo real entre estudiantes y docentes, facilitando la colaboración y el intercambio de ideas. Asimismo, las herramientas de comunicación asíncrona, como foros en línea y correo electrónico, posibilitan la comunicación diferida y la reflexión sobre temas educativos (Hernández, 2021).

Es importante seleccionar los recursos tecnológicos y digitales adecuados según los objetivos y necesidades específicas del microproyecto, considerando también la infraestructura tecnológica disponible y las características de los estudiantes.

Producto.

El producto final de este microproyecto consiste en la creación de un tablero interactivo en Symbaloo titulado "Recursos para la Educación Colaborativa y el Aprendizaje Interactivo". Este tablero tiene como objetivo proporcionar una recopilación organizada de recursos tecnológicos, herramientas de autor y redes sociales que los educadores pueden utilizar para fomentar la educación colaborativa y el aprendizaje interactivo en el aula.

El tablero en Symbaloo se estructura de la siguiente manera:

- Pestaña de Introducción:

Una breve descripción del microproyecto y su importancia en el contexto educativo actual. Una explicación de cómo utilizar el tablero y navegar por sus diferentes secciones.

ISSN: 2773-7616

- Pestaña temática

Herramientas de Autor: En esta sección se proporciona una recopilación de herramientas de autor populares, como Genially, Canva, y Prezi. Cada herramienta se presenta con una breve descripción y un enlace directo para acceder a ella.

Redes Sociales Educativas: Aquí se incluyen las principales redes sociales educativas, como Edmodo, Schoology, y Google Classroom. Cada red social se presenta con una descripción y un enlace para acceder a ella.

Recursos Educativos Digitales: Esta sección contiene una variedad de recursos digitales, como videos educativos, simulaciones interactivas y aplicaciones móviles, que complementan el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje interactivo. Cada recurso se presenta con una breve descripción y un enlace directo para acceder a él.

Buenas Prácticas y Estudios de Caso: Aquí se recopilan ejemplos de buenas prácticas y estudios de caso que ilustran la implementación exitosa de herramientas de autor y redes sociales en entornos educativos colaborativos. Se proporciona una descripción de cada caso y un enlace para obtener más información.

- Pestaña de recursos adicionales.

En esta sección se incluyen enlaces adicionales a blogs, tutoriales, artículos y otros recursos relacionados con el tema del microproyecto. Estos recursos adicionales brindan información complementaria y amplían el conocimiento sobre el uso de herramientas de autor y redes sociales en la educación colaborativa y el aprendizaje interactivo.

El tablero interactivo en Symbaloo ofrece una forma visualmente atractiva y organizada de acceder a los recursos y herramientas recomendadas para impulsar la educación colaborativa y

ISSN: 2773-7616

el aprendizaje interactivo. Los educadores pueden explorar el tablero, hacer clic en los enlaces directos y descubrir nuevas herramientas, recursos y prácticas innovadoras que pueden implementar en su práctica pedagógica.

El tablero en Symbaloo puede ser compartido con otros educadores, permitiendo así la colaboración y el intercambio de ideas en torno al uso de herramientas de autor y redes sociales en la educación. Además, el tablero puede ser actualizado y enriquecido con nuevos recursos a medida que surjan nuevas herramientas y enfoques pedagógicos en el ámbito de la educación colaborativa y el aprendizaje interactivo.

Genial.ly

<https://view.genial.ly/64b74d76c7811300180a8136/presentation-presentacion-estrellas>



Microsoft Forms

<https://forms.office.com/r/p2jz7NBPFU>

ISSN: 2773-7616



Quizizz

<https://quizizz.com/join?gc=74625028>



Canva

https://www.canva.com/design/DAFpCo94K8w/bBTB3zvmwtQQ52ZtpRGksA/watch?utm_content=DAFpCo94K8w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink



Educa play

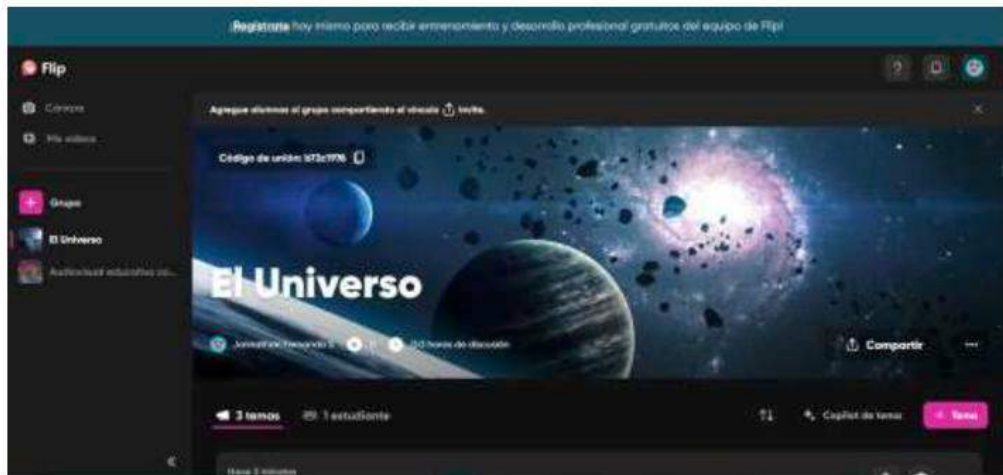
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15592500-el_universo.html



ISSN: 2773-7616

Flip

<https://flip.com/b72c1976>



Referencias Bibliográficas.

Moralejo, L., Sanz, C., Pesado, P., y Santalucía, S. (2014). Avances en el diseño de una herramienta de autor para la creación de actividades educativas basadas en realidad aumentada. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (12), 8-14. <https://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/TEyET/article/view/302/614>.

Sans, A. G. (2009). Las redes sociales como herramientas para el aprendizaje colaborativo: una experiencia con Facebook. *Re-Presentaciones: Periodismo, Comunicación y Sociedad*, (5), 48-63. <https://www.redalyc.org/pdf/688/68822737001.pdf>.

Suárez, A. G. (2017). Elaboración del guion instruccional mediante la herramienta didáctica del recurso educativo digital. *Via inveniendi et iudicandi*, 12(2), 149- 178. <https://www.redalyc.org/journal/5602/560259695002/560259695002.pdf>

Torres, C. y Alcántar, D. (2011). Uso de las redes sociales como estrategias de aprendizaje. ¿Transformación educativa?, *Apertura*, 3(2). <https://www.redalyc.org/pdf/688/68822737001.pdf>

Violini, M. y Sanz, C. (2016). Herramientas de Autor para la creación de Objetos de Aprendizaje. In *XXII Congreso Argentino de Ciencias de la Computación (CACIC 2016)*.